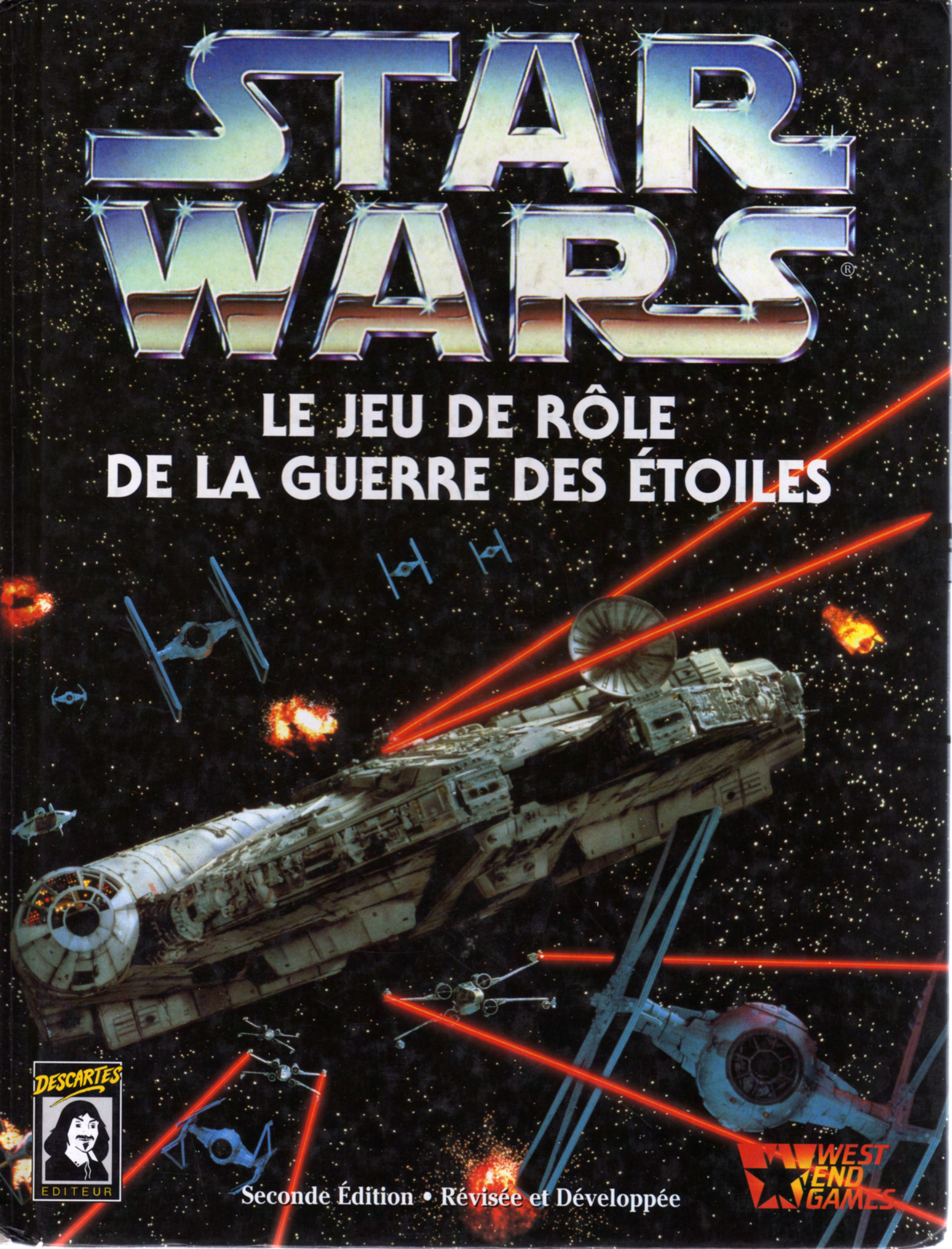
STAR WARS®

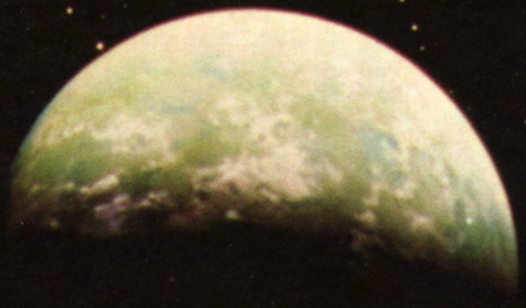
LE JEU DE RÔLE DE LA GUERRE DES ÉTOILES



DESCARTES EDITEUR

Seconde Édition • Révisée et Développée

WEST END GAMES



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

La guerre civile fait rage. Dans tout l'EMPIRE GALACTIQUE, des groupes de héros épris de liberté livrent combat aux forces de la tyrannie et de l'oppression. Ces REBELLES viennent juste de remporter une victoire éclatante en détruisant l'ÉTOILE NOIRE, la terrifiante station spatiale blindée de l'Empire.

La lutte visant à renverser l'infâme Empereur Palpatine ne fait que commencer. D'autres unités rebelles vont poursuivre la guerre dans les coins les plus reculés de la galaxie. Nul doute qu'elles donneront naissance à de nouvelles légendes.

Telle est la galaxie de...

Conception : **Bill Smith, Peter Schweighofer, George R. Strayton, Paul Sudlow, Eric S. Trautmann, Greg Farshtey**
Rédaction : **Greg Farshtey**
Concepteurs des éditions précédentes : **Greg Costikyan, Stephen Crane, Greg Gorden, Bill Slavicsek, Bill Smith, Ed Stark**
Conception artistique et maquette : **Tim Bobko, Stephen Crane, Richard Hawran, Tom ONeill, Brian Schomburg**
Illustration de couverture : **Lucasfilm Ltd.**
Illustrations et photographies intérieures : **Lucasfilm Ltd., Steve Bryant, Tim Eldred, Chris Gossett, Mike Jackson, John Lona, Mike Manley, Doug Shuler, Mike Vilardi, Christina Wald, Al Williamson**
Remerciements spéciaux à : **Sue Rostoni, Allan Kausch, Lucy Autrey Wilson et Julia Russo de Lucasfilm Ltd. ; Daniel Scott Palter et Richard Hawran de West End Games**
Tests et conseils : **Cliff Adams, Dennis F. Belanger, John Beyer, Kathy Burdette, Craig Robert Carey, Kevin M. Carroll, Chris Doyle, Tony Frederico, Richard Hawran, Gary Haynes, Harry Heckel, Sterling Hershey, Pablo Hidalgo, Robert Hodurski, Wayne Humfleet, Jason S. Knizley, Michael Kogge, Tim Kogge, Stephen Marinaccio, Patrick M. McLaughlin, Tim O'Brien, John B. Owens, Daniel Scott Palter, Christopher John Parks, Jean Rabe, Kevin Schuman, Steven Schuman, Amy Thomas, Chick Truett, Floyd C. Wesel**

...ainsi que les milliers de fans qui ont joué et commenté le jeu au cours des neuf dernières années. Merci à tous, et puisse la Force être avec vous !

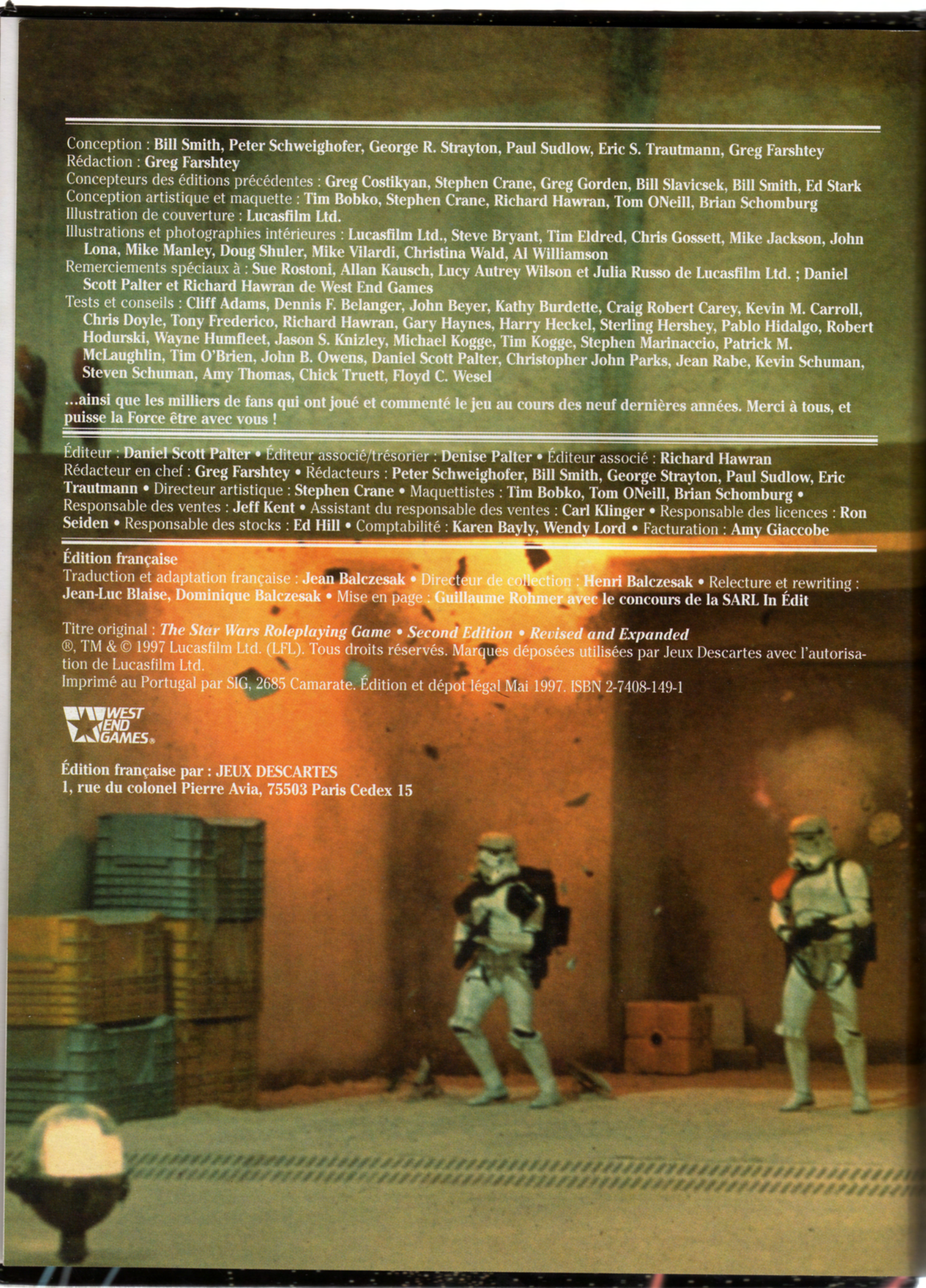
Éditeur : **Daniel Scott Palter** • Éditeur associé/trésorier : **Denise Palter** • Éditeur associé : **Richard Hawran**
Rédacteur en chef : **Greg Farshtey** • Rédacteurs : **Peter Schweighofer, Bill Smith, George Strayton, Paul Sudlow, Eric Trautmann** • Directeur artistique : **Stephen Crane** • Maquettistes : **Tim Bobko, Tom ONeill, Brian Schomburg** • Responsable des ventes : **Jeff Kent** • Assistant du responsable des ventes : **Carl Klinger** • Responsable des licences : **Ron Seiden** • Responsable des stocks : **Ed Hill** • Comptabilité : **Karen Bayly, Wendy Lord** • Facturation : **Amy Giaccobe**

Édition française
Traduction et adaptation française : **Jean Balczesak** • Directeur de collection : **Henri Balczesak** • Relecture et rewriting : **Jean-Luc Blaise, Dominique Balczesak** • Mise en page : **Guillaume Rohmer avec le concours de la SARL In Édit**

Titre original : ***The Star Wars Roleplaying Game • Second Edition • Revised and Expanded***
®, TM & © 1997 Lucasfilm Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques déposées utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de Lucasfilm Ltd.
Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Édition et dépot légal Mai 1997. ISBN 2-7408-149-1

WEST END GAMES®

Édition française par : JEUX DESCARTES
1, rue du colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15




STAR WARS®
LE JEU DE RÔLE DE LA GUERRE DES ÉTOILES
Seconde édition • Révisée et développée

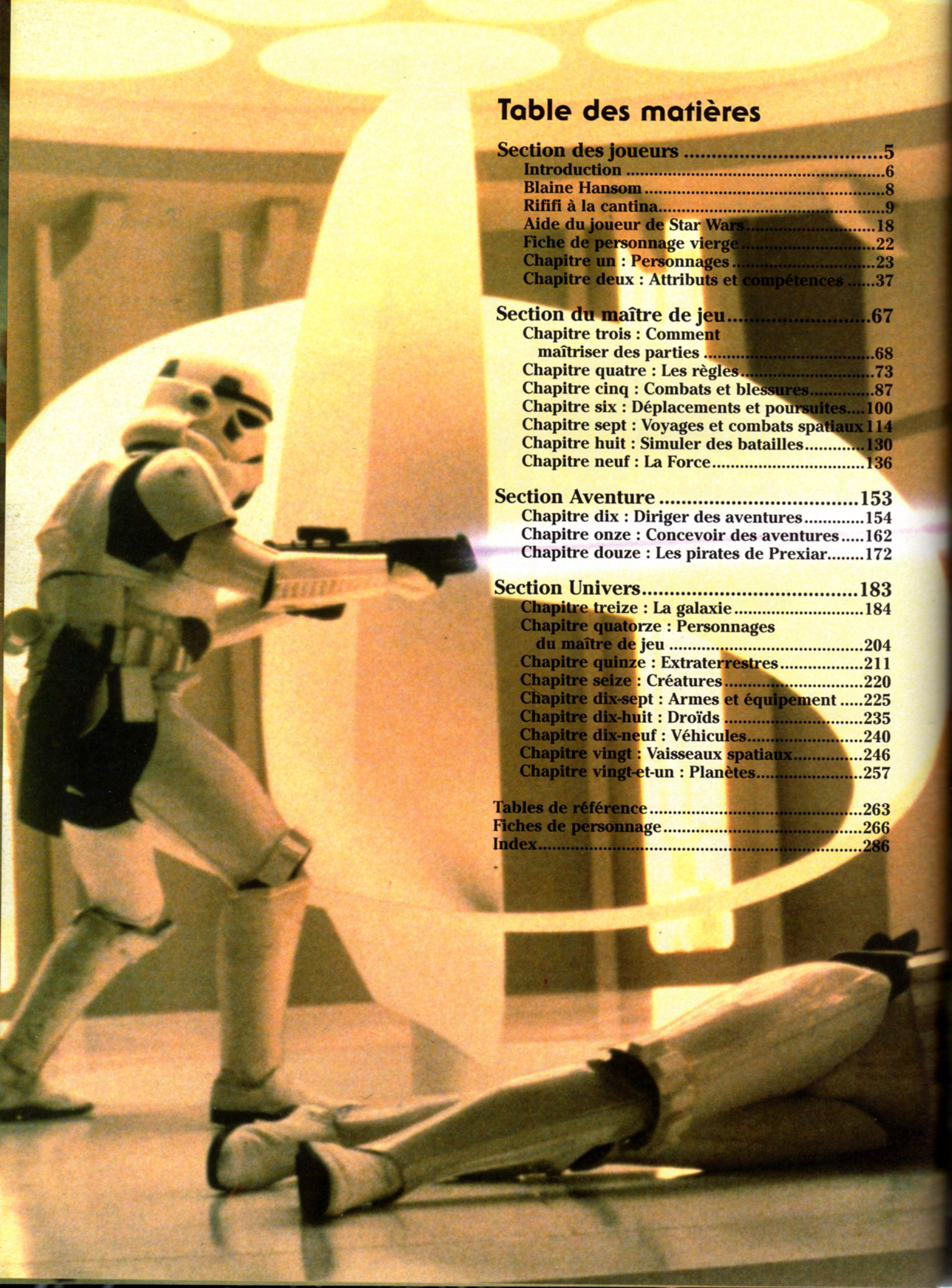


Table des matières

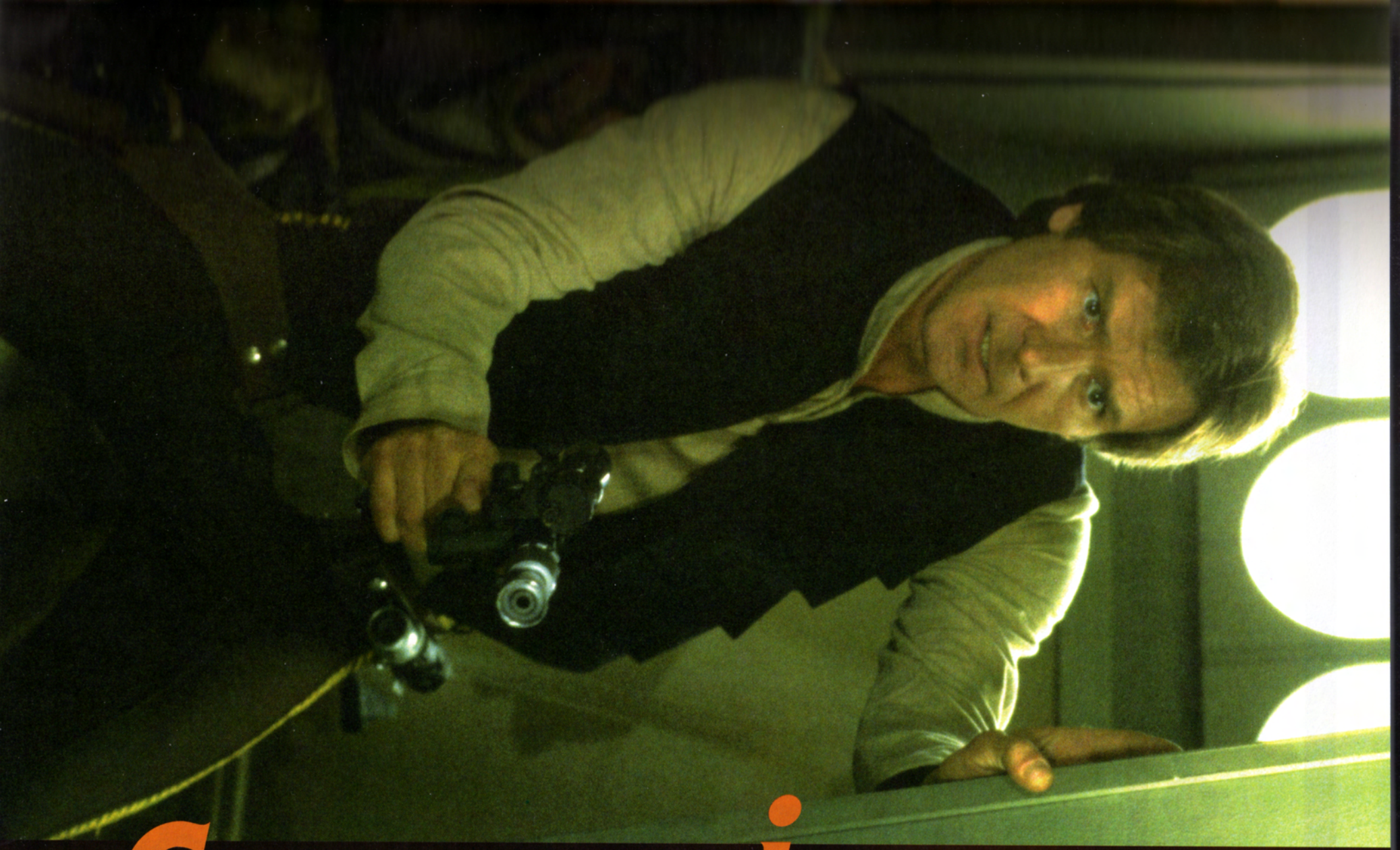
Section des joueurs 5
- Introduction 6
- Blaine Hansom 8
- Rififi à la cantina 9
- Aide du joueur de Star Wars 18
- Fiche de personnage vierge 22
- Chapitre un : Personnages 23
- Chapitre deux : Attributs et compétences 37

Section du maître de jeu 67
- Chapitre trois : Comment maîtriser des parties 68
- Chapitre quatre : Les règles 73
- Chapitre cinq : Combats et blessures 87
- Chapitre six : Déplacements et poursuites 100
- Chapitre sept : Voyages et combats spatiaux 114
- Chapitre huit : Simuler des batailles 130
- Chapitre neuf : La Force 136

Section Aventure 153
- Chapitre dix : Diriger des aventures 154
- Chapitre onze : Concevoir des aventures 162
- Chapitre douze : Les pirates de Prexiar 172

Section Univers 183
- Chapitre treize : La galaxie 184
- Chapitre quatorze : Personnages du maître de jeu 204
- Chapitre quinze : Extraterrestres 211
- Chapitre seize : Créatures 220
- Chapitre dix-sept : Armes et équipement 225
- Chapitre dix-huit : Droïds 235
- Chapitre dix-neuf : Véhicules 240
- Chapitre vingt : Vaisseaux spatiaux 246
- Chapitre vingt-et-un : Planètes 257

Tables de référence 263
Fiches de personnage 266
Index 286



Section des Joueurs

Introduction



Alors, comme ça, vous voulez jouer à Star Wars *?*

Dans ce cas, prenez une chaise et écoutez-moi bien. Je m'appelle Tirog et je suis chasseur de primes. Cela signifie que j'accepte pratiquement n'importe quel boulot, pourvu que le jeu en vaille la chandelle. Quelqu'un m'a donné assez de crédits pour que je sois votre guide au sein de la galaxie et du jeu… ce qui ne veut pas dire pour autant que je vous tiendrai la main en permanence, pigé ? Je ne me répéterai pas deux fois, alors soyez attentif.

Vous avez vu les films de la Guerre des Étoiles. *Vous avez lu les romans et les bandes dessinées. Eh bien, dans ce jeu vous allez avoir l'opportunité d'explorer la galaxie où je vis et d'y faire tout ce qui vous passe par la tête… aussi longtemps que les Impériaux ne vous attraperont pas, bien sûr.*

Mais, avant de vous y aventurer, il vaudrait mieux que vous en sachiez plus à son sujet. Premièrement, elle est immense — l'Empire règne, en effet, sur des milliards de mondes. Personnellement, je n'ai jamais vu des milliards de quoi que ce soit, et il y a des chances pour que vous non plus. Aussi, croyez-moi sur parole quand je vous dis qu'une galaxie gigantesque vous attend.

Qu'est-ce que c'est que l'Empire ? Les dirigeants… les grands patrons… les gars qui ont le pouvoir et n'hésitent jamais à s'en servir quand on se met en travers de leur chemin. Quand un gouvernement planétaire commet une incartade, une flotte impériale se pointe aussitôt et le pilonne jusqu'à ce qu'il… se montre plus raisonnable. Les Impériaux appellent cela "pacification"… mais certains emploient des mots plus crus pour désigner ce genre d'action. Faut dire que des endroits tels qu'Alderande ont été "pacifiés" avec la plus extrême rigueur…

Les troupes de l'Empire ne sont que des ramassis de truands armés de blasters. On leur apprend juste à dire "Oui, chef", "Non, chef" et "À vos ordres chefs". S'ils l'ouvrent, ils se retrouvent aussi sec dans les mines d'épice de Kessel.

Et puis il y a l'Alliance Rebelle. Elle essaye de renverser l'Empire afin de restaurer l'ancien gouvernement : la République. Si vous voulez mon avis, elle n'a aucune chance de réussir. Combattre l'Empire, c'est s'exposer à connaître une mort rapide. Or, certains d'entre nous tiennent à la vie.

Enfin, il y a ceux qui, comme moi, se trouvent entre les deux camps : les chasseurs de primes, les contrebandiers, les mercenaires… tous ceux qui composent ce que l'on appelle la "Frange". Nous, on bosse pour l'argent, ne l'oubliez jamais.

Mais, il y a encore bien d'autres choses… La galaxie regorge, en effet, d'extraterrestres, de vaisseaux spatiaux, de landspeeders et d'armes. Ouais, des tas d'armes ! Vous avez intérêt à apprendre à vous en servir si vous voulez survivre.

Bon, maintenant parlons un peu du jeu. Vous pratiquez certainement les jeux de rôle depuis un bon bout de temps, sans même le savoir. Vous appelez peut-être ça "Impériaux et Rebelles", "Sith et Jedi" ou "gendarmes et voleurs". Peu importe, c'est du pareil au même : les bons contre les méchants. Et ces jeux ont un autre point commun : vous faites semblant d'être quelqu'un d'autre…

Eh bien, Star Wars ressemble pas mal à ça. À la seule différence qu'au lieu de courir en tous sens, vos amis et vous restez assis autour d'une table et toute l'action se déroule dans votre imagination.

Chaque joueur a un "personnage" — quelqu'un qu'il prétend être. Cela peut être un pilote rebelle, un Wookiee, un jeune Jedi ou un chasseur de primes… une catégorie que j'apprécie tout particulièrement. À la fin de cet ouvrage, vous trouverez une tripotée de "fiches de personnages" que vous pouvez utiliser pour commencer à jouer rapidement.

Vous vous souvenez quand vous jouiez aux gendarmes et aux voleurs ? Il y avait toujours des disputes du style : "Pan ! T'es mort !", "Non, c'est pas vrai !". Vous passiez parfois plus de temps à vous bagarrer qu'à jouer. Oubliez ça. Dans Star Wars, il y a des règles prévues pour vous éviter des désagréments de ce genre.

Voila comment ça marche… Chaque fois que vous voulez faire faire quelque chose à votre personnage — sauter par-dessus un précipice, tirer sur un soldat de choc, n'importe quoi — les règles vous indiquent quelle est la difficulté de cette tâche. Il ne vous reste plus, dès lors, qu'à lancer des dés pour savoir ce qui se passe. Parfois, votre personnage réussira ce qu'il entreprendra. D'autres fois, il échouera.

Vous me suivez jusque-là ? Parfait.

Maintenant, tournez la page et poursuivez votre lecture. Vous êtes sur le point de rencontrer Blaine Hansom, un contrebandier, que vous allez incarner dans une aventure solo intitulée "Rififi à la cantina". Tout ce dont vous avez besoin, ce sont un crayon et quelques dés standard à six faces (vous savez, du genre de ceux que l'on trouve dans les boîtes des jeux de société).

Et quand vous aurez fini… nous poursuivrons notre discussion.

Si vous possédez déjà Star Wars, Seconde Édition

Star Wars, révisé et développé est, pour l'essentiel, une version réorganisée des règles de *Star Wars, Seconde Édition*. Son objectif est de rendre le jeu plus facile à apprendre, mais quelques règles ont néanmoins été modifiées afin de simplifier les parties et de restituer plus fidèlement encore l'esprit cinématographique de la *Guerre des Étoiles*.

Quoi de neuf ?

Dans *Star Wars, révisé et développé*, vous trouverez :

- De nombreux exemples et explications destinés à faciliter l'apprentissage et la compréhension des règles.
- Une aventure en solitaire, "Rififi à la cantina", vous permettant de jouer immédiatement.
- Une aide de jeu pour les joueurs qui détaille certains principes et concepts primordiaux. Les maîtres de jeu devraient en remettre une copie à chaque joueur.
- Un index de ce livre.
- Une aventure pour débuter : "Les pirates de Prexiar".
- De nombreuses fiches de personnages.

Enfin, *Star Wars, révisé et développé*, se focalise sur l'interprétation des rôles, au détriment de la simulation pure et dure. Le jeu est désormais plus rapide, plus facile, plus amusant… bref, plus respectueux des films de la *Guerre des Étoiles* !

STAR WARS®

Nom du personnage : Blaine Hansom
Type : Contrebandier
Sexe/Race : masculin/humaine
Âge : 24 ans **Taille :** 1,80 m **Poids :** 80 kg
Description physique : Grand, avec un visage anguleux, des cheveux châtains et de longs favoris. Porte un grand manteau par-dessus son équipement de spationaute.



John Lona

Nom du joueur : _____

Dextérité	3D+1
Blaster	4D+1
Blasters de Véhicule	
Esquive	4D+1
Grenade	
Parade Mains Nues	

Perception	3D
Discrétion	
Dissimulation	
Escroquerie	4D
Jeu	
Marchandage	
Recherche	

Savoir	2D+1
Évaluation	
Illégalité	3D+1
Langages	
Races Extraterrestres	3D+1
Systèmes Planétaires	

Vigueur	3D
Combat Mains Nues	
Natation	
Résistance	

Mécanique	3D+2
Astrogation	
Canons de Vaisseau	4D+2
Écrans de Vaisseau	
Répulseurs	
Transports Spatiaux	4D+2

Technique	2D+2
Premiers Soins	
Programmation/ Réparation d'Ordinateur	
Réparation de Répulseur	
Réparation de Transport Spatial	
Sécurité	

Talents spéciaux
Aucun

Déplacement 10
Sensibilité à la Force ? Non
Points de Force 1
Points du Côté Obscur
Points de Personnage 5

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

Équipement : transport léger standard YT-1 300 (reportez-vous au chapitre "Vaisseaux spatiaux"), pistolet blaster lourd (5D), communicateur, 2 000 crédits, 25 000 crédits dus à un seigneur de la pègre.

Présentation : vos parents appelaient ça "batifoler aux quatre coins de la galaxie", mais, pour vous, il n'y avait pas de meilleure existence que celle de négociant indépendant. Voyager au gré de votre fantaisie, faire un peu de troc ici ou là, rester à l'affût des bonnes affaires, marchander et vendre... Toujours de nouveaux mondes à découvrir, toujours une nouvelle planète de destination.

C'est, en tout cas, comme ça que cela aurait dû être. L'ennui, c'est que l'Empire se montre de plus en plus restrictif ces derniers temps. Des marchandises autrefois légales sont aujourd'hui qualifiées de contrebande. Les inspecteurs des douanes sont de vrais limiers. Même les trafics illégaux sont de plus en plus difficiles. Les pots-de-vin représentent désormais le principal poste de votre budget. Vous continuez à rêver de LA grosse affaire qui vous permettrait de prendre votre retraite... mais vous n'avez pas vraiment envie de vous retirer. Pour vous, votre vaisseau est à la fois un moyen de transport, un foyer et le symbole de votre liberté. Vous ne supporteriez pas de vous en séparer.

Pourtant, il est fort possible que vous le perdiez prochainement. Pour continuer vos activités, vous avez été obligé d'emprunter de l'argent à un chef de gang, une immonde canaille. Vous vous êtes endetté jusqu'au cou et l'on menace maintenant de vous briser les rotules. Maudit soit l'Empire ! Ce sont ses lois et sa corruption endémique qui sont la cause de tous vos ennuis.

Personnalité : vous êtes dur à cuire, rusé, charmeur et cynique. Vous êtes un excellent pilote et un véritable homme d'affaires. Vous voulez vous enrichir et vous débarrasser des enquiquineurs de tout poil.

Objectifs : régler les dettes qui pèsent sur votre vaisseau... pour transporter des cargaisons de votre choix.

Citation : "Je n'ai pas l'argent sur moi. "

Relations avec les autres personnages : vous avez besoin d'au moins un assistant — un associé — pour faire voler votre vaisseau. Cela pourra aussi bien être un Étudiant Extraterrestre de la Force, un Pilote Impétueux, un Joueur Professionnel, un Mercenaire, un Jedi Mineur, un Mon Calamari, un Wookiee ou qui que ce soit d'autre possédant de bonnes compétences en mécanique. Vous pouvez avoir rencontré n'importe quel autre personnage au cours de vos activités commerciales douteuses.

®, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Rififi à la cantina



Ça y est, vous avez vos dés ? Lisez maintenant la fiche de personnage de Blaine Hansom. C'est lui que vous allez interpréter dans cette aventure, "Rififi à la cantina."

"Rififi à la cantina" est un scénario solo que vous jouerez en lisant et en suivant les instructions indiquées à la fin de chaque paragraphe. Vous apprendrez ainsi, sans effort et sans douleur, comment jouer à Star Wars, le jeu de rôle.

Vous trouverez ci-dessous une présentation succincte vous expliquant comment utiliser les dés et votre fiche de personnage pour déterminer si Blaine réussit ou rate une action. Lisez-la attentivement — exemples compris ! — avant de commencer à jouer.

Oh, une dernière chose… je vous souhaite bonne chance. Vous allez en avoir besoin.

Votre personnage

Le personnage que vous incarnez dans cette aventure est Blaine Hansom, un contrebandier qui a "emprunté" juste assez de crédits à un caïd de seconde zone pour s'acheter un "nouveau" vaisseau (nouveau pour *lui*, tout du moins).

La partie droite de sa fiche vous détaille son passé, sa personnalité et ses objectifs… de quoi vous faire mieux comprendre qui vous êtes censé être.

Toutes les caractéristiques de jeu de Blaine sont regroupées sur la partie gauche de sa fiche. Il possède six **attributs**, qui représentent ses qualités de base : *Dextérité*, *Savoir*, *Mécanique*, *Perception*, *Vigueur* et *Technique*. Tous les personnages possèdent ces caractéristiques.

Les **compétences** de Blaine sont notées en dessous de ses attributs. Ce sont des aptitudes que l'on peut apprendre et elles englobent des domaines tels que Blaster, Esquive et Combat Mains Nues.

Blaine possède un **code-dés** pour chacun de ses attributs et chacune de ses compétences. Il permet de savoir combien de dés à six faces vous devez lancer quand vous utilisez un attribut ou une compétence donné (ex. : 1D signifie "un dé à six faces", 2D "deux dés à six faces", etc.).

> **Exemple :** la *Perception* de Blaine est à 3D, aussi, s'il tente de repérer quelque chose d'inhabituel dans une foule, son joueur doit lancer trois dés et additionner leurs résultats. Ainsi, avec des scores de 2, 4 et 5, le total de Perception de Blaine serait de 11.

Maintenant, jetons un coup d'œil sur son attribut *Savoir*, dont le code-dés est 2D+1. Cela signifie que vous devez lancer deux dés, additionner leurs résultats, puis ajouter 1 au total obtenu.

Exemple : le *Savoir* de Blaine est de 2D+1. S'il essaye de se souvenir du nombre de planètes que compte le système Yavin, son joueur doit lancer deux dés et ajouter un point au total réalisé. Avec des scores de 3 et 5, le total final serait donc de 9 (5 + 3 + 1).

Ce système vaut également pour les compétences, qui commencent toutes avec la même valeur que l'attribut dont elles dépendent. Elles peuvent toutefois être améliorées.

Exemple : la compétence *Course à Pied* de Blaine est notée en dessous de son attribut *Dextérité*. Comme ce dernier a un code-dés de 3D+1, elle commence également à cette valeur... au même titre que *Blaster*, *Esquive*, *Grenade*, *Arme Blanche* et *Blasters de Véhicule* qui dépendent également de cet attribut.

Sur la fiche de Blaine, certaines compétences ont déjà été améliorées, ce sont : *Blaster, Esquive, Races Extraterrestres, Illégalité, Transports Spatiaux, Canons de Vaisseau* et *Escroquerie*. Ne vous préoccupez pas, pour l'instant, de savoir comment elles ont été augmentées... nous y viendrons en temps voulu.

Ne prêtez pas non plus attention aux indications portées dans les rubriques Points de Force, Déplacement, etc. Elles sont utiles dans le cadre du jeu de rôle, mais n'ont pas d'importance dans la présente aventure. Elles vous sont fournies uniquement afin de vous permettre d'utiliser Blaine dans d'autres scénarios de Star Wars.

Comment Blaine agit

Toutes les tâches que Blaine va entreprendre au cours de cette aventure ont une **difficulté** spécifique, indiquée dans le texte même. Ces tâches vont de tirer avec un blaster sur des soldats de choc à escroquer un client de la cantina, en passant par se mettre à couvert. Il existe six niveaux de difficulté différents : Très facile, Facile, Moyenne, Difficile, Très Difficile et Héroïque.

Il y a aussi des "facteurs de difficulté" : les scores minimum que vous devez réaliser avec des jets de dés pour réussir les diverses tâches considérées. Ils sont également indiqués dans le texte. Quand vous jouerez avec des amis, l'un d'entre vous assumera la fonction de **maître de jeu** (MJ) et aura à décider des facteurs de difficulté applicables à chaque situation. (Nous reparlerons plus loin, dans ces règles, des maîtres de jeu...)

La table ci-dessous indique les facteurs de difficulté associés à chaque niveau de difficulté.

Difficulté	Facteur de difficulté
Très Facile	1 à 5
Facile	6 à 10
Moyenne	11 à 15
Difficile	16 à 20
Très Difficile	21 à 30
Héroïque	31 et +

Lancez le nombre de dés approprié. Si votre tirage est supérieur ou égal au facteur de difficulté, votre personnage réussit. S'il est inférieur, il échoue.

Exemple : Blaine veut utiliser son pistolet blaster lourd à l'encontre de soldats de choc lancés à ses trousses. Sa compétence Blaster est de 4D+1. Le maître de jeu déclare que pour toucher un soldat à cette distance, le facteur de difficulté est de 15 (ce qui correspond à une difficulté Moyenne). Le joueur de Blaine lance quatre dés (les "4D") et ajoute un point au cumul de leurs résultats (le "+1"), ce qui lui donne un score final de 17. Comme ce total est bien supérieur ou égal au facteur de difficulté de15, le tir de Blaine atteint le soldat qui mène la poursuite.

Si votre tirage est particulièrement mauvais, ou si vous voulez améliorer un jet de dés déjà effectué, vous avez toujours la possibilité de dépenser un point de Personnage afin d'avoir le droit de lancer un dé supplémentaire dont vous ajouterez le résultat à votre score initial. En effet, *Star Wars* étant un jeu héroïque — et votre personnage forcément un héros — les points de Personnage vous offrent la possibilité d'améliorer vos tirages en cas de nécessité. C'est pourquoi Blaine commence cette aventure avec 5 de ces points.

Exemple : les soldats de choc se sont mis à couvert et Blaine doit désormais réussir un 20 pour les atteindre. Il lance les 4D+1 de sa compétence *Blaster* et obtient un score de 17 — ce qui n'est pas suffisant. Il décide donc de dépenser un point de Personnage (il lui en restera encore quatre). Il lance le dé supplémentaire et fait 4, ce qui, ajouté à ses 17 initiaux, lui donne un total de 21. Son tir atteint un autre soldat impérial.

Pour l'instant, vous n'aurez le droit de dépenser qu'un seul point de Personnage pour améliorer un jet de compétence. Ne gaspillez pas trop vite ces points, vous risquez d'en avoir *vraiment* besoin au moment où vous vous y attendez le moins. Il est toujours bon d'en garder en réserve pour aider votre alter ego à se sortir de l'inévitable "grand final" du scénario.

Vous en savez maintenant assez pour commencer à jouer. Sachez, cependant, qu'un jeu de rôle est bien plus qu'un simple assortiment de règles. C'est, avant tout, un excellent divertissement ! Cette aventure solitaire va vous permettre de vous faire une bonne idée de ce qu'est *Star Wars*. Il vous suffit de lire et de suivre les instructions.

Vous serez orienté vers de nombreux paragraphes numérotés, en fonction de vos choix personnels ou de votre réussite avec les dés. Ne vous contentez pas de lire les paragraphes dans l'ordre de leurs numéros et évitez de consultez ceux qui ne vous concernent pas. Vous gâcheriez votre plaisir en éliminant les possibilités de surprises. Suivez les instructions et tout se passera bien.

Bonne chance, et que les cieux vous soient cléments !

Aux aguets

Vous avez passé les derniers jours dans l'astroport de Wrooma, où vous vous cachez des chasseurs de primes chargés de "récupérer" l'argent que vous devez, tout en essayant de dénicher une cargaison (légale ou non) à transporter.

Ce matin, les choses ont pris bonne tournure quand vous avez été contacté par un vieillard qui est prêt à vous payer 5 000 crédits si vous acceptez de remettre une simple carte mémorielle à l'un de ses amis — un général en retraite du nom de Locus Geen — sur Salliche. Comme vous connaissez bien la route menant à cette planète, cette tâche devrait être des plus faciles. Bien sûr, vous soupçonnez grandement ce gars de travailler pour L'Alliance Rebelle, mais, aussi longtemps que l'on vous paye, peu vous importe à quel camp appartient votre employeur. Vous avez donc accepté ce contrat.

L'ennui, c'est que votre client n'avait pas sa carte mémorielle sur lui quand vous l'avez vu ce matin et il vous a donné rendez-

vous dans un entrepôt de l'astroport pour vous la remettre. Tout s'est ensuite passé presque comme prévu... le vieillard vous a donné la carte et vous a indiqué où vous pourriez trouver Locus Geen. Mais, au moment où il vous tendait les 5 000 crédits promis, une escouade de soldats de choc impériaux a brusquement interrompu votre petite entrevue. Comme vous n'êtes pas du genre à perdre votre temps en palabres inutiles à propos de l'Alliance, vous avez aussitôt dégainé votre blaster et fait feu, avant battre rapidement en retraite.

Maintenant, l'Empire passe l'astroport de Wrooma au peigne fin pour vous mettre le grappin dessus.

Après avoir couru au travers de ruelles sordides et vous être caché dans des porches ou au cœur de la foule, vous avez finalement abouti à un cul-de-sac. La rue est bloquée par un barrage de police et les Impériaux vérifient l'identité de tous les passants. En jetant un coup d'œil par-dessus votre épaule, vous constatez que quatre soldats de choc s'avancent rapidement dans votre direction. Vous n'avez d'autre choix que de vous dissimuler à l'intérieur d'une des nombreuses cantinas ("bars". NdT) de l'astroport.

L'intérieur de l'établissement est sombre et enfumé. Les sources de lumière viennent de petites lampes posées sur les tables, dans des alcôves et sur le comptoir. De nombreux clients vont et viennent et, derrière le bar, un Sullustain est occupé à essuyer des verres avec un torchon crasseux. L'une des alcôves aménagée dans le fond de la salle est dissimulée par un rideau en lambeaux. Il s'agit manifestement d'une "scène" destinée à accueillir des attractions, mais elle n'est pas utilisée aujourd'hui. Vous entendez juste quelques notes de musique émises par plusieurs vieux haut-parleurs crachotants, fixés à intervalles réguliers au plafond.

Plantons le décor

Cette cantina ressemble beaucoup au bar que l'on voit dans le film *La Guerre des Étoiles* (*Star Wars : A New Hope*). Enfumée et obscure, elle grouille d'extraterrestres et de spationautes. Si vous voulez instaurer une ambiance propice, passez la musique de la scène de la cantina tandis que vous jouez cette aventure.

Vous remarquez plusieurs habitués qui semblent susceptibles de pouvoir vous venir en aide au cas où des soldats de choc auraient la malencontreuse idée de fouiller l'établissement. Le barman sullustain, entre autres, pourrait vous être utile, d'autant qu'il vous adresse un regard accueillant, comme s'il voulait vous offrir un verre.

Dans une alcôve, vous notez la présence d'un Rodien solitaire. Si vous vous asseyez derrière lui, vous ne seriez plus visible depuis l'entrée.

Accoudée au comptoir, au fond de la salle, vous apercevez une blonde platinée portant des bottes noires assorties à son pantalon, un chemisier blanc et une veste rouge. Un bandeau fantaisie orne son front et un pistolet blaster lourd pend à sa ceinture. Elle ne détourne les yeux de son verre que pour regarder le rideau de scène et l'entrée de la cantina.

Peut être avez-vous envie de connaître ce que vous savez sur ces extraterrestres et cette femme, avant de leur demander de l'aide ?...

- *Si vous essayez de vous souvenir de ce que vous savez sur les Rodiens, allez en 3.*
- *Si vous essayez de vous souvenir de ce que vous savez sur les Sullustains, allez en 6.*
- *Si vous essayez de savoir si vous reconnaissez la femme, allez en 9.*

1 Eh bien, cette femme est de toute évidence une spationaute... son accoutrement et son blaster lourd ne laissent aucun doute sur ce point. Vous ne vous souvenez toutefois pas l'avoir jamais rencontrée auparavant et vous ignorez son nom.

Veuillez aller en 5.

2 Hum, les Sullustains... ne viennent-ils pas de la planète Sullust ? Impossible de vous rappeler quoi que ce soit d'autre à propos de ces étranges humanoïdes à oreilles de souris.

Veuillez aller en 5.

3 Déterminer ce que vous savez des Rodiens est une tâche Facile, assortie d'un facteur de difficulté de 10. Vous devez vous servir de votre compétence *Races Extraterrestres* de 3D+1 — lancez trois dés et ajoutez un point au total obtenu.

- *Si votre tirage est supérieur ou égal à 10, allez en 8.*
- *Si votre tirage est inférieur ou égal à 9, allez en 11.*

4 Mmm... les cheveux blond platine, le bandeau fantaisie... ne serait-ce pas Platt Okeefe, la célèbre contrebandière qui a contribué à anéantir le Grand Quince, l'esclavagiste ? La même Platt Okeefe qui aurait quitté son foyer à l'âge de douze ans pour faire fortune à bord d'un cargo stellaire ? Vous avez entendu dire qu'elle se préoccupait beaucoup des problèmes de ses collègues contrebandiers. Le moment est peut-être bien choisi de discuter un peu avec cette mystérieuse jeune femme.

Veuillez aller en 5.

5 Bon, eh bien il s'agirait maintenant de vous remuer un peu, avant que les soldats de choc de l'Empire ne finissent par deviner où vous vous êtes caché...

- *Vous pouvez aller vous asseoir dans l'alcôve occupée par le Rodien : allez en 20*
- *Vous pouvez discuter avec le barman sullustain : allez en 7.*
- *Vous pouvez aborder la jeune femme accoudée au bout du bar : allez en 25.*
- *Vous pouvez consacrer encore un peu de temps à réfléchir aux Rodiens, aux Sullustains et à cette femme : allez en 13.*

6 Déterminer ce que vous savez des Sullustains est une tâche Facile, assortie d'un facteur de difficulté de 10. Vous devez vous servir de votre compétence *Races Extraterrestres* de 3D+1 — lancez trois dés et ajoutez un point au total obtenu.

- *Si votre tirage est supérieur ou égal à 10, allez en 10.*
- *Si votre tirage est inférieur ou égal à 9, allez en 2.*

7 Vous vous dirigez vers le bar et entreprenez d'attirer l'attention du barman. "Hé", dites-vous. "Je voudrais un verre de lum, s'il vous plaît." (Au fait, le lum est une boisson très prisée dans le secteur corellien, notamment par les mercenaires endurcis et les spationautes sur le retour.)

Le Sullustain vous considère d'un œil austère et marmonne quelque chose dans un drôle de dialecte en indiquant nerveusement du doigt le pistolet blaster lourd qui pend à votre ceinture. Il semble vouloir dire que les armes ne sont pas autorisées dans son établissement. Il va refuser de vous servir tant que vous ne lui aurez pas remis votre arme.

- *Vous dégainez votre blaster pour le poser gentiment sur le comptoir : allez en 22.*

- *Vous refusez de vous séparer de votre arme et insistez pour être servi : allez en 18.*
- *Vous dégainez votre blaster et menacez le barman : allez en 16.*

6 Maintenant, ça vous revient ! Les Rodiens se sont rendus tristement célèbres comme chasseurs de primes. Il seraient prêts à tuer pratiquement n'importe qui de sang-froid pour gagner quelques crédits. Ils sont souvent engagés par des esclavagistes ou des chefs de gang comme gardes du corps ou exécuteurs des basses œuvres. Il est fort possible que celui-là ait été engagé pour récupérer l'argent que vous devez...

Veuillez allez en 5.

7 Le visage de la femme astronaute ne vous est pas inconnu. Peut-être avez-vous déjà entendu parler de ses exploits... à moins qu'elle ne jouisse d'une très mauvaise réputation. Déterminer ce que vous savez sur elle est une tâche Facile, assortie d'un facteur de difficulté de 10. Vous devez vous servir de votre compétence *Illégalité de* 3D+1 — lancez trois dés et ajoutez un point au total obtenu.

- *Si votre tirage est supérieur ou égal à 10, allez en 4.*
- *Si votre tirage est inférieur ou égal à 9, allez en 1.*

8 Les Sullustains viennent d'une planète nommée Sullust, qui est actuellement contrôlée par la Corporation SoroSuub, une firme à la solde de l'Empire. Ils ont des sens extrêmement aiguisés et font d'excellents pilotes ou navigateurs. Si ce Sullustain vit aussi loin de son monde natal, c'est peut-être parce qu'il a fui le joug que fait peser sur son peuple une corporation pro impériale. Peut-être acceptera-t-il de vous venir en aide.

Veuillez aller en 5.

11 Hum, voyons... Vous savez que les Rodiens viennent d'une planète nommée Rodia, mais à part ça...

Veuillez aller en 5.

12 "Hum, eh bien, vous voyez, je crois que vous me cherchiez à propos de l'argent que je dois encore sur le vaisseau que je viens juste d'acheter", bredouillez-vous. "Ha, vous allez rire, mais je ne l'ai pas sur moi actuellement. Je l'ai laissé à bord de mon appareil... oui, c'est ça. J'ai oublié tous mes crédits là-bas..."

Le Rodien ne semble pas du tout trouver ça drôle. Il hurle un puissant "Cho daska !", dégaine brusquement son blaster, le pointe sur votre tête et presse la détente.

Si vous êtes assez rapide, vous aurez le temps de vous jeter de côté avant qu'il ne vous fasse exploser le crâne. Éviter ce tir est une tâche Difficile, assortie d'un facteur de difficulté de 20. Vous devez utiliser votre compétence *Esquive* de 4D+1, lancez donc quatre dés et ajoutez un point au total obtenu. (Note : voici peut-être une bonne occasion de dépenser un point de Personnage, histoire d'ajouter un dé supplémentaire à votre jet de compétence...)

- *Si votre tirage est supérieur ou égal à 20, allez en 15.*
- *Si votre tirage est inférieur ou égal à 19, allez en 21.*

13 Vous passez encore quelques minutes à réfléchir si vous ne savez rien de plus à propos de ces gens. Ne traînez pas... les soldats de choc, dehors, finiront bien par se douter où vous êtes passé.

- *Si vous êtes déjà passé par ce paragraphe, allez en 23.*
- *Si vous voulez essayer de vous rappeler quelque chose à propos des Rodiens, allez en 3.*
- *Si vous voulez essayer de vous rappeler quelque chose à propos des Sullustains, allez en 6.*
- *Si vous voulez essayer de reconnaître la femme, allez en 9.*

14 "Ah, vous savez, j'étais justement sur le point d'aller voir votre patron", mentez-vous. "J'ai tous les crédits que je lui dois à bord de mon vaisseau. Pourquoi ne viendriez-vous pas avec moi, afin que je vous les remette ? Cela nous éviterait de faire un scandale dans ce délicieux endroit. Je vous filerai même un bonus. Qu'est-ce que vous diriez de 300 crédits ?"

Le Rodien vous considère d'un œil interrogateur pendant un instant, puis il abaisse un peu le canon de son blaster et entreprend de se gratter la nuque avec son autre main. "Le notka sa Tolga ?" demande-t-il, en agitant négligemment son arme...

Bien entendu, vous avez profité de cet échange verbal pour dégainer discrètement votre blaster sous la table et viser votre interlocuteur. Vous êtes sur le point de carboniser le Rodien, quand quelque chose d'imprévu se produit...

...allez en 27 pour savoir quoi !

15 Vous plongez hors de l'alcôve au moment précis où le Rodien tire dans le mur qui se trouvait derrière votre tête quelques secondes auparavant. Avant qu'il n'ait eu le temps de tirer une seconde fois, la blonde platinée appuie le canon de son propre blaster contre la tempe du chasseur de primes. "Je ne crois pas que ce serait une bonne idée de flinguer ton petit copain ici", lui dit-elle. "Si nous ne nous calmons pas un peu, quelqu'un va finir par avoir des problèmes..."

Le Rodien ricane faiblement, avant de rengainer son arme. Après un haussement d'épaules, il s'extrait de l'alcôve en ne quittant pas des yeux le blaster de la femme, puis traverse la foule des consommateurs de la cantina, jusqu'à la sortie.

"T'es nouveau dans le coin ?", vous demande la femme. "Non, pas la peine de répondre, je peux repérer un bleu à cent mètres. Allez, pourquoi ne viendrais-tu pas prendre un verre avec moi au bar ?" L'idée est séduisante. Votre interlocutrice ne semble pas dangereuse, d'autant qu'elle vient de vous sauver la vie. Elle se dirige vers le comptoir et vous la suivez.

Veuillez aller en 25.

16 Vous dégainez rapidement votre blaster, mais au lieu de le poser sur le bar, vous visez le Sullustain. "Dis donc, mon pote", grondez-vous. "Ceci est *mon* blaster, et je refuse de m'en séparer. Maintenant, où est mon verre ?"

Le Sullustain paraît un peu décontenancé, puis il se déride et pouffe. Plusieurs clients de l'établissement vous regardent maintenant en ricanant. La blonde platine, au fond du bar, vous interpelle. "Hé, bleusaille", dit-elle. "Pourquoi ne rangerais-tu pas ton blaster à sa place ? Vanb avait juste envie de se moquer un peu de toi. Il ne pensait pas à mal. Viens donc boire un verre avec moi. C'est ma tournée." Vous vous sentez un peu idiot désormais — après tout, le Sullustain n'est qu'un barman, et ce n'est pas comme s'il avait menacé votre vie. Vous glissez votre arme dans son étui et vous vous dirigez vers l'endroit où se tient la blonde.

Allez en 25.

17 Pour baratiner le Rodien de manière à détourner son attention (une tâche Moyenne avec un facteur de difficulté de 15), vous allez devoir employer votre compétence *Escroquerie* de 4D — lancez quatre dés et additionnez leurs résultats.

- *Si votre tirage est supérieur ou égal à 15, allez en 14.*
- *Si votre tirage est inférieur ou égal à 14, allez en 12.*



Tim Eldred

18 "Dis donc, mon pote", grondez-vous. "Ceci est *mon* blaster, et je refuse de m'en séparer. Tu me crois stupide ? Maintenant, où est mon verre ?"

Le Sullustain paraît un peu décontenancé, puis il se déride et pouffe. Plusieurs clients de l'établissement vous regardent en ricanant. La blonde platine, au fond du bar, vous interpelle. "Hé, bleusaille," dit-elle. "Refroidis un peu ton moteur. Vanb avait juste envie de se moquer un peu de toi. Il ne pensait pas à mal. Viens donc boire un verre avec moi. C'est ma tournée." Vous vous sentez un peu idiot — après tout, le Sullustain n'est qu'un barman.

Allez en 25.

19 Tandis que vous regardez autour de vous, vous voyez quatre soldats de choc pénétrer dans la cantina. Ils commencent aussitôt à vérifier l'identité des clients et progressent insensiblement dans votre direction. Oh-oh.

"T'excite pas, fiston", chuchote Platt, tout en sirotant son raava. "Un ami est caché derrière le rideau de la scène. Quand il commencera à tirer, dégaine ton arme et fonce le rejoindre. Il y a une sortie sur l'arrière et nous pourrons filer à l'anglaise. Tru'eb, mon ami twi'lek nous couvrira..."

Vous attendez ensuite le bon moment pour sortir votre blaster. Quand les soldats impériaux commencent à arriver là où vous vous tenez, vous remarquez le canon d'une arme qui pointe au travers d'une fente du rideau. Une détonation retentit et l'Impérial le plus proche s'effondre. Ses compagnons lèvent aussitôt les yeux. "Ils sont là !", crie l'un d'entre eux. "Abattez-les !"

Vous empoignez aussitôt votre pistolet et tirez sur un soldat. À cette distance, cela constitue une tâche Moyenne (avec un facteur de difficulté de 15), que vous devez exécuter avec votre compétence *Blaster* (5D+1). Lancez cinq dés, additionnez leurs résultats et ajoutez 1 au total obtenu.

- *Si votre tirage est supérieur ou égal à 15, allez en 29.*
- *Si votre tirage est inférieur ou égal à 14, allez en 34.*

20 Vous vous faufilez au milieu des clients de la cantina pour aller vous asseoir dans l'alcôve occupée par le Rodien. C'est un drôle de gaillard, doté de gros yeux noirs et globuleux, d'un groin verdâtre et d'une veste noire couverte d'insignes. Un verre à moitié rempli d'un liquide pourpre est posé sur la table, devant lui. Vous le regardez un instant et lui adressez un sourire.

Le Rodien plonge une main dans une poche de sa veste et en ressort un petit carré de plastique sur lequel est imprimé une image holographique. Il scrute l'hologramme, puis vous considère attentivement. Il acquiesce de la tête, avant de ranger le morceau de plastique.

"Oo-ta goo-ta, Blaine ?", baragouine le Rodien d'une voix nasillarde.

"Comment ?" répondez-vous — vous ne parlez, en effet, pas sa langue. "Je suis désolé, qu'est-ce que vous avez dit ?"

"Oo-ta goo-ta, Blaine ?", répète votre interlocuteur, tout en dégainant son blaster pour le pointer sur votre tête par-dessus la table. Apparemment, ce Rodien est un chasseur de primes engagé par le chef de gang auquel vous devez de l'argent. De toute évidence, il a reçu l'ordre de vous ramener à son patron... mort ou vif. Il y a peu de chances pour que vous puissiez dégainer votre arme... avant qu'il ne fasse feu. D'autres options s'offrent toutefois à vous :

- *Vous essayez d'appeler à l'aide : allez en 24.*
- *Vous essayez de baratiner le Rodien afin de pouvoir dégainer votre blaster sous la table : allez en 17.*

21 Vous essayez de sauter hors de l'alcôve, mais votre ceinturon reste accroché au banc sur lequel vous étiez assis. Le Rodien maintient son blaster pointé dans votre direction et commence à presser la détente...

Allez en 27.

24 Vous dégainez votre blaster et le posez sur le comptoir. Le Sullustain paraît un peu décontenancé, puis il se déride et pouffe de rire. Plusieurs clients de l'établissement vous regardent en ricanant. La blonde platine, au fond du bar, vous interpelle. "Hé, bleusaille", dit-elle. "Vanb avait juste envie de se moquer un peu de toi. Il ne pensait pas à mal. Ramasse ta quincaillerie et viens donc boire un verre avec moi. C'est ma tournée." Vous vous sentez un peu idiot maintenant — le Sullustain n'est qu'un barman qui avait envie de rire à vos dépens. Il n'est guère dangereux. Vous reprenez votre blaster pour le glisser dans son étui, avant de rejoindre la jeune femme.

Allez en 25.

25 Tandis que vous restez là, debout dans l'entrée de la cantina, à réfléchir, vous entendez plusieurs voix étouffées dans votre dos — des soldats de choc ! "Poussez-vous", vous dit l'un d'entre eux. "Laissez passer."

Les choses se présentent mal. Vous feriez mieux d'essayer de filer discrètement par où vous êtes venu ; cet établissement n'est pas un endroit sûr pour vous cacher. Esquiver les soldats impériaux est une tâche Très Facile avec un facteur de difficulté de 5 (les soldats de choc ne sont pas très malins et la visière de leur casque limite leur vision périphérique).

Vous allez devoir utiliser votre compétence *Discrétion*. Comme vous ne l'avez pas augmentée, elle est au même niveau que votre attribut *Perception* de 3D. Lancez trois dés et additionnez leurs résultats.

- *Si votre tirage est supérieur ou égal à 5, allez en 26.*
- *Si votre tirage est égal ou inférieur à 4, allez en 28.*

26 "Heu, bonjour", criez-vous sans trop forcer votre voix. "Est-ce que quelqu'un pourrait me donner un coup de main ?"

"Ne chock ne goska", dit le chasseur de primes rodien en agitant négligemment son blaster. Ses yeux protubérant vous fixent attentivement. "Golak te nitchka." Il semble convaincu que personne ne va vous aider…

Allez en 27.

27 Vous vous asseyez au bar, juste à côté de la femme aux cheveux platine. "Puis-je t'offrir quelque chose, fiston ?", vous demande-t-elle.

"Je prendrai un verre de lum," répondez-vous.

"Vanb, apporte à mon ami un verre de lum", dit la femme au barman sullustain. "Et ramène-moi un autre verre de ce raava socorrain." Elle se tourne ensuite vers vous et vous serre la main. "Je m'appelle Platt Okeefe, mon garçon", vous annonce-t-elle.

"Moi, c'est Blaine Hansom", répondez vous.

Platt éclate de rire. "Joli nom, fiston. T'es pilote de course ou quoi ?"

"Je transporte des choses, de temps à autre", lui dites-vous. "Je ne suis peut-être pas le meilleur contrebandier qui soit, mais je peux livrer une cargaison là où vous voulez, quand vous le voulez… si vous payez bien, évidemment."

"Je te crois, fiston", réplique Platt. "Maintenant, laisse-moi te donner un bon conseil. Ne frime pas inconsidérément. Fais toujours attention à ce qu'il y a devant toi *et* derrière toi."

Mmm. Qu'est-ce que cela peut bien vouloir dire ? Vous y réfléchissez un moment, le temps que Platt vide son verre. Vous avez maintenant l'étrange pressentiment qu'il y a quelque chose dans cette cantina que vous auriez dû remarquer, mais qui vous a échappé. Utilisez votre attribut *Perception* à 3D pour essayer de repérer ce qui vous donne ce sentiment d'inconfort. C'est une tâche Facile avec un facteur de difficulté de 10. Lancez trois dés et additionnez leurs résultats.

- *Si votre tirage est supérieur ou égal à 10, allez en 31.*
- *Si votre tirage est inférieur ou égal à 9, allez en 19.*

28 Vous vous faufilez au milieu des soldats de choc et franchissez la porte pour vous retrouver dans la rue à l'extérieur. Vous vous fondez dans la foule pour vous diriger vers une ruelle transversale qui vous permettra de rejoindre le hangar où se trouve votre vaisseau. Avec un peu de chance — et pour peu que la Force soit avec vous — vous arriverez à apporter la carte mémorielle à Locus Geen, sur Salliche…

Veuillez aller en 36.

29 Un canon de blaster se pose brusquement contre la tempe du Rodien. "Je serais toi, je ne ferais pas de mal à ce petit gars, Tolga", déclare la femme aux cheveux platine tout en appuyant sur la tête du chasseur de primes avec son arme. "Pourquoi ne retournerais-tu pas voir ton patron pour lui dire que tes recherches ont été vaines ? Mieux : pourquoi est-ce que tu ne retournerais pas dans le trou boueux dont tu n'aurais jamais dû sortir ?"

Le Rodien ricane faiblement, avant de rengainer son arme. Après un haussement d'épaules, il s'extrait de l'alcôve en ne quittant pas des yeux le blaster de la femme, puis traverse la foule des consommateurs de la cantina, jusqu'à la sortie.

"T'es nouveau dans le coin ?", vous demande la femme. "Non, pas la peine de répondre. Je peux repérer un bleu à cent mètres. Allez, pourquoi ne viendrais-tu pas prendre un verre avec moi au bar ?" L'idée est séduisante. Votre interlocutrice ne semble pas dangereuse, d'autant qu'elle vient de vous sauver la vie. Elle se dirige vers le comptoir et vous la suivez.

Veuillez aller en 25.

30 Votre idée d'essayer de sortir discrètement de la cantina n'était pas si bonne que ça… car vous heurtez de plein fouet un sergent impérial sans le faire exprès ! "Le voilà," hurle-t-il en vous voyant. "Abattez-le !" Éviter les tirs des soldats de choc est une tâche Moyenne, assortie d'un facteur de difficulté de 15. Vous devez utiliser votre compétence *Esquive* de 4D+1, lancez donc quatre dés et ajoutez un point au total obtenu. (Note : voici peut-être une bonne occasion de dépenser un point de Personnage, histoire d'ajouter un dé supplémentaire à votre jet de compétence…)

- *Si votre tirage est supérieur ou égal à 15, allez en 35.*
- *Si votre tirage est inférieur ou égal à 14, allez en 32.*

31 Votre tir touche un soldat en pleine poitrine, creusant un trou noir dans son armure blanche. Il tombe à terre au moment précis où Platt et Tru'eb abattent les deux autres soldats. "Par ici !" crie la jeune femme, en vous tirant par le bras derrière le rideau. "Nous ferions mieux de filer d'ici avant que les renforts n'arrivent." Elle vous pousse au travers de la sortie de derrière et vous vous retrouvez en plein milieu d'un labyrinthe de ruelles.

"Eh bien, fiston, c'est ici que nos chemins se séparent", déclare Platt en vous serrant rapidement la main. "Si jamais tu as besoin de quelque chose, fais-moi signe."

Tru'eb le Twi-lek, son ami, acquiesce de la tête et vous adresse une sorte de sourire sinistre. "Puissent les orages de chaleur ne jamais te surprendre à découvert." Tous deux s'enfuient ensuite en courant. Vous même, vous enfilez une ruelle qui vous permet de rejoindre le hangar où est parqué votre vaisseau. Avec un peu de chance — et pour peu que la Force soit avec vous — vous arriverez peut-être à apporter la carte mémorielle à Locus Geen, sur Salliche…

Veuillez aller en 36.

30 Vous plongez derrière le rideau alors que des tirs de blaster fusent au-dessus de votre tête. Dans un coin, vous apercevez la sortie de derrière. Vous la franchissez rapidement, pour vous retrouver au milieu d'un labyrinthe de ruelles qui serpentent au travers de l'astroport de Wrooma. Platt et son ami twi'lek, Tru'eb, s'engouffrent dans une allée. "Sauve-toi, fiston !", vous crie la jeune femme, avant de disparaître dans un passage transversal. Vous feriez mieux de ne pas traîner, si vous voulez être loin quand les soldats de choc comprendront par où vous êtes parti. Vous même, vous enfilez une ruelle qui vous permet de rejoindre le hangar où est parqué votre vaisseau. Avec un peu de chance — et pour peu que la Force soit avec vous — vous arriverez peut-être à apporter la carte mémorielle à Locus Geen, sur Salliche...

Veuillez aller en 36.

31 Vous observez attentivement la salle, tandis que Platt sirote son ravo socorrain. Vous ne remarquez rien d'anormal, hormis du côté de la scène où vous présumez que des orchestres doivent jouer de temps en temps. Vous ne pouvez pas être sûr que quelqu'un ne se cache pas derrière son rideau. Vous tendez l'oreille et il vous semble percevoir un bruit de pas provenant de cette direction !

Juste au moment où vous vous apprêtez à en parler à Platt (tout en ayant très envie de dégainer votre arme), une main écarte les tentures et un Twi'lek passe la tête par l'ouverture ainsi ménagée. "Psst, Okeefe", chuchote l'inconnu. "Ils arrivent et ne devraient plus tarder à entrer ici."

La jeune femme fait semblant d'ignorer le Twi'lek, qui fait manifestement partie de ses amis. "Eh bien, fiston", dit-elle comme si de rien n'était. "Où comptes-tu aller, maintenant ?"

Vous hésitez à lui révéler que vous êtes censé acheminer une carte mémorielle jusqu'à un sympathisant rebelle, sur Salliche. C'est alors que vous êtes interrompu dans vos réflexions...

Veuillez aller en 19.

32 Au lieu de vous faufiler "héroïquement" au travers de l'entrée de la cantina, vous tombez littéralement dans les bras d'un sergent impérial ! Vous vous retrouvez rapidement cerné par des soldats de choc qui vous mettent en joue. On dirait bien que les choses se terminent là pour vous. Dès que les soldats auront découvert la carte mémorielle rebelle que vous transportez, vous aurez droit à un interrogatoire musclé... ou pire : une condamnation aux travaux forcés dans les effroyables mines d'épice de Kessel. Mais, c'est une autre histoire...

Veuillez aller en 36.

33 Alors que vous foncez en direction du rideau, vous êtes touché par le tir d'un des soldats survivants ! Vous ressentez une douleur intolérable au côté et vous commencez à perdre conscience. Vous vous retrouvez rapidement encerclé par des Impériaux qui vous menacent avec leurs pistolets. On dirait bien que les choses se terminent là pour vous. Dès que les soldats auront découvert la carte mémorielle rebelle que vous transportez, vous aurez droit à un interrogatoire musclé... ou pire : une condamnation aux travaux forcés dans les effroyables mines d'épice de Kessel. Mais, c'est une autre histoire...

Veuillez aller en 36.

34 Votre tir manque le soldat de tête ! Et si Platt parvient à l'abattre quelques secondes plus tard, il reste toujours deux adversaires... et tous deux font feu sur vous ! La jeune femme plonge derrière le rideau qui dissimule la porte de derrière. Vous avez intérêt à en faire autant, si vous ne voulez pas être capturé. Éviter les tirs des soldats de choc est une tâche Moyenne, assortie d'un facteur de difficulté de 15. Vous devez utiliser votre compétence *Esquive* de 4D+1, lancez donc quatre dés et ajoutez un point au total obtenu. (Note : voici peut-être une bonne occasion de dépenser un point de Personnage, histoire d'ajouter un dé supplémentaire à votre jet de compétence...)

- *Si votre tirage est supérieur ou égal à 15, allez en 30.*
- *Si votre tirage est inférieur ou égal à 14, allez en 33.*

35 Vous franchissez en trombe la porte de la cantina, au moment même où les soldats encore à l'intérieur ouvrent le feu. Les projectiles énergétiques sifflent au-dessus de votre tête, mais vous êtes tiré d'affaire. Il ne vous reste plus qu'à vous fondre dans la foule et à emprunter une ruelle qui vous permette de rejoindre le hangar où est parqué votre vaisseau. Avec un peu de chance — et pour peu que la Force soit avec vous — vous arriverez peut-être à apporter la carte mémorielle à Locus Geen, sur Salliche...

Veuillez aller en 36.

36 Vous savez maintenant comment votre personnage peut se comporter dans le jeu. Chaque fois que vous voulez faire quelque chose, il vous faut effectuer un jet de compétence ou d'attribut approprié, en utilisant les valeurs reportées sur votre fiche de personnage. Si votre tirage est égal ou supérieur au facteur de difficulté de la tâche entreprise, vous réussissez. Sinon, vous échouez.

Essayez de rejouer encore une fois cette aventure pour vous habituer à ces mécanismes. Un peu plus tard — une fois que vous aurez appris à créer votre propre personnage — vous pourrez encore employer ce scénario.



Encore vous ? Est-ce que Blaine s'en est tiré ? C'est un bon garçon, mais il n'est vraiment pas à la hauteur quand l'Empire s'en mêle.

Si j'avais été dans cette cantina, j'aurais tout de suite défouraillé sur les soldats de choc... c'est ma spécialité. Les gens comme Platt et Blaine préfèrent, quant à eux, se lancer dans d'interminables discussions. Pour moi, c'est du temps perdu.

Quoi qu'il en soit, vous avez eu votre premier avant goût de ce que peut être un jeu de rôle, même s'il ne s'agissait que d'une aventure solo. En principe, on joue avec plusieurs autres personnes, dont un "maître de jeu". Comment ça marche ?

Eh bien, chaque joueur a un personnage... mais ça, vous l'avez déjà compris, non ? Essayez d'imaginer qu'une aventure de Star Wars *est un peu comme un film, dont votre personnage est l'un des héros.*

Et puis, il y a le maître de jeu. Il a plusieurs casquettes : il est à la fois arbitre, conteur et créateur d'ambiance. Alors que vous et vos amis n'interprétez qu'un personnage à la fois, lui doit incarner tous les autres. Il dirige ainsi tous les méchants, les figurants, les copains et, d'une façon générale, tous les individus que vous êtes amenés à rencontrer... ou à combattre.

La première chose que doit faire le maître de jeu, c'est préparer l'histoire dont allez être l'une des vedettes. Il va planter le décor, décrire ce que voit votre alter ego, etc. Et vous l'écouterez aussi attentivement que vous m'écoutez moi.

Une fois que vous en saurez un peu plus sur ce qui se passe, vous aurez à décider des actions de votre personnage. Ainsi, par exemple, si vous vous retrouvez dans une cantina bondée, vous pourrez essayer de sortir, d'interroger l'un des individus présents, de tirer en tous sens… vous aurez la possibilité de tenter tout ce qui vous semblera approprié en fonction de la situation. (Gardez toujours à l'esprit le type de personnage que vous interprétez. Un Jedi humain ne réagira certainement pas de la même façon que, disons, un contrebandier wookiee… J'en sais quelque chose, j'ai déjà eu affaire à des gaillards de toutes origines.)



Tim Eldred

Et une fois que vous saurez ce que votre personnage veut faire, il reviendra au maître de jeu de décider de la difficulté de l'action entreprise et des conséquences d'un succès ou d'un échec.

Mais, je ferais mieux d'arrêter de parler et de vous faire une petite démonstration. Poursuivez votre lecture et vous comprendrez mieux.

Un exemple de partie

Phil est le maître de jeu. Jérôme interprète Thannik, un chasseur de primes. Paul joue un Droïd de protocole du nom de GT-9R (Z-6PO est, lui aussi, un Droïd de protocole). Pierre incarne Dirk Harkness, un hors-la-loi (et truand à la petite semaine). Annie joue Rhen, une pilote impétueuse (qui se prend pour la meilleure des meilleures). Enfin, Alex est un gamin répondant au nom de Cev Rees (un véritable garnement !).

Phil : "Vous pénétrez dans le Dewback qui Danse, un établissement qui ressemble beaucoup au bar de *La Guerre des Étoiles*. Une quinzaine de personnes sont présentes — quelques Humains, mais aussi pas mal d'extraterrestres. Dans un coin, un peu à l'écart, vous apercevez un Devaronien — vous savez, comme ce gars dans la scène du bar qui a des petites cornes sur la tête — occupé à ingurgiter une boisson d'un rouge brillant qui semble constamment agitée de petits éclairs électriques. Il correspond au signalement de la personne que vous êtes censés rencontrer. Que voulez-vous faire ?"

Paul : *(S'exprimant en tant que GT-9R, d'une voix aux accents mécaniques rappelant qu'il est un Droïd)* "Maître Thannik, sommes-nous vraiment supposés rencontrer notre contact dans cet… *établissement* ? Quel bouge. Nous ne trouverons personne de respectable ici." *(Reprenant sa voix normale pour s'adresser à Phil)* "Que puis-je voir d'autre ? Est-ce que mes senseurs remarquent quelque chose d'anormal ou la présence d'armes ?"

Jérôme : *(En tant que Thannik)* "Écoute, Neuneuf, c'est exactement le genre d'endroit que j'apprécie. Je parierais qu'une bagarre ne va pas tarder à éclater !" *(Se tournant vers Phil et parlant en tant que joueur)* "Je ne veux prendre aucun risque. Où se trouvent les sorties possibles ? Si nous devons nous frayer un passage l'arme au poing, où pouvons-nous aller ? Quel est le client le mieux armé ?"

Pierre : *(En tant que Dirk)* "Eh bien, les amis. Ce n'est pas très poli de dévisager les gens comme ça. Je vais jusqu'au bar pour commander un verre. Quelqu'un m'accompagne ?"

Annie : *(En tant que Rhen)* "Je te suis."

Alex : *(En tant que Cev)* "Je viens avec vous… Je veux un Cœur de Réacteur ! J'ai entendu dire que c'était bon !"

Annie : *(En tant que Rhen)* "Ça suffit, Cev. Tu vas prendre un fizzyglug, et c'est tout. Et n'en profite pas pour faire les poches de tes voisins comme la dernière fois."

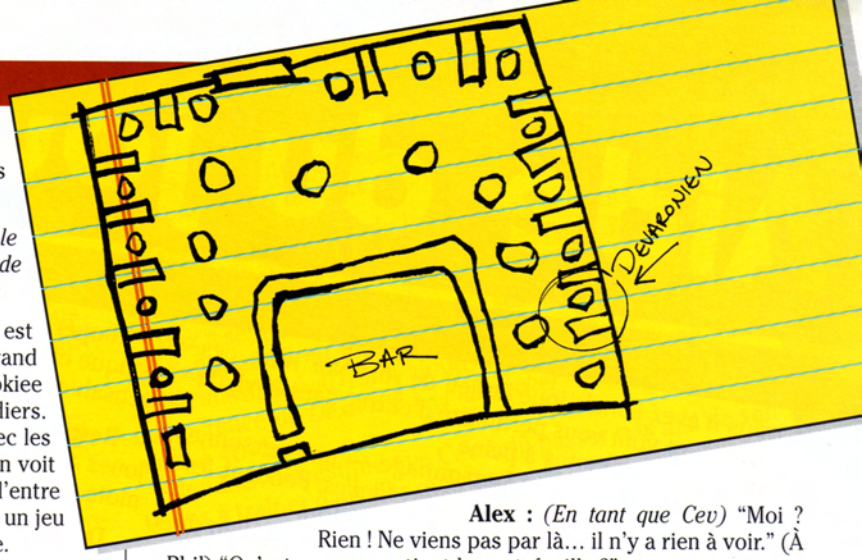
Alex : *(En tant que Cev)* "J'ai jamais le droit de m'amuser. Et combien de fois faudra-t-il que je te le répète… mon nom se prononce "Kev", pas "Sev" ! (À Phil, discrètement) "Je vais faire semblant d'obéir à Rhen, mais j'essayerai quand même de faire les poches à quelqu'un."

Pierre : "Voila qu'il remet ça… Tu sais pourtant que, la dernière fois, nous avons failli nous faire descendre par ta faute."

Phil : *(À Pierre)* "Comme tu ne sais pas ce que Cev a l'intention de faire, tu n'as pas à t'en préoccuper." *(À l'intention de tout le monde, tout en prenant une feuille de papier)* "Voilà, laissez-moi dessiner un croquis des lieux. Il y a la porte d'entrée — devant laquelle vous vous tenez tous les deux actuellement — et un bar au centre. Dirk, Rhen et Cev sont déjà installés au comptoir. La

pièce fait à peu près vingt mètres carrés, ce qui n'est pas si mal. Il y a des tables et des boxes un peu partout."

(Phil dessine un carré grossier, dans lequel il dispose le bar et plusieurs boxes. Il trace un cercle autour de l'un de ceux situés au fond de la salle.)



"C'est là qu'est assis le Devaronien. Comme l'endroit est plongé dans une semi pénombre, vous ne voyez pas grand chose des lieux. Il y a plusieurs Humains et un Wookiee devant vous — ils ont tout à fait l'allure de contrebandiers. Vous voyez aussi trois Duros — vous savez, les gars avec les grosses têtes vertes et des yeux rouges brillants que l'on voit dans le premier film — attablés non loin de vous. L'un d'entre eux est en grande discussion avec les deux autres. Il y a un jeu de sabacc et des piles de pièces de monnaie sur la table.

"Dans le coin opposé, il y a un Gamorréen — rappelez-vous les gardes porcins de Jabba dans *Le Retour du Jedi* — qui semble passablement éméché. Il tient encore debout tout seul... enfin, il fait de son mieux. Il donne des coups de poing dans le vide en hurlant des imprécations dans sa langue.

"Si vous voulez en savoir plus sur cet endroit, vous allez devoir encore l'inspecter pendant quelques secondes et tenter des jets de *Perception*. Mais, si quelqu'un vous observe, il risque de se poser des questions en vous voyant scruter les lieux depuis la porte d'entrée."

Alex : "Est-ce que j'ai trouvé quelqu'un à qui je peux faire les poches ?"

Phil : "Tu es vraiment sûr que tu veux faire ça ? La plupart des personnes présentes n'ont pas l'air d'humeur à plaisanter."

Alex : "C'est justement ça l'intérêt de la chose."

Pierre et **Annie** : "Oh non."

Phil : *(Arborant un sourire mauvais)* "Le gars qui se tient juste à côté de toi est un immense spationaute au visage buriné. Il te tourne le dos et tu remarques plusieurs verres vides alignés sur le comptoir. Son portefeuille dépasse de sa poche arrière. Fastoche..."

Alex : "Je tente le coup. Et puis, je suis sûr qu'il n'osera pas frapper un enfant sans défense..."

Phil : "Fais ton jet de *Pickpocket*."

Alex : "Ma compétence *Pickpocket* est de 4D+2..." *(Il lance quatre dés.)* "J'obtiens 2, 4, 5, 5 — et je rajoute 2 points — ça me fait un score final de 18 !"

Phil : "Tu tires doucement le portefeuille de la poche et le gars ne s'aperçoit de rien."

Annie : "Est-ce que je peux voir ce qu'il est en train de faire ?"

Phil : "Fais un jet de *Recherche*."

Annie : "Je n'ai pas amélioré cette compétence, mais elle dépend de la *Perception*, pas vrai ? Comme celle-ci est à 3D..." (Elle lance trois dés) "...un 3, un 4 et un 6. 13 au total."

Phil : "Tu remarques du coin de l'œil que Cev est occupé à délester cet homme de son portefeuille. Ce gaillard est monstrueux... il pourrait certainement réduire le gamin en miettes d'une seule main."

Annie : *(Chuchotant à Alex, en tant que Rhen)* "Cev, qu'est-ce que tu fais ?"

Alex : *(En tant que Cev)* "Moi ? Rien ! Ne viens pas par là... il n'y a rien à voir." (À Phil) "Qu'est-ce que contient le portefeuille ?"

Phil : "Pas grand-chose : une carte d'identification et une vingtaine de crédits."

Alex : *(En tant que Cev)* "Super !"

Phil : "Le barman s'approche du spationaute et lui sert un nouveau verre en disant "Voila ton lum, Fenn. Ça fait deux crédits." Le gars fouille alors la poche arrière de son pantalon, en quête de son portefeuille."

Alex : (En tant que Cev) "Oh-oh ! Je te retrouve tout à l'heure, Rhen ! *(À Phil)* "Je me glisse dans la foule."

Annie : *(En tant que Rhen)* "Rien du tout ! *(À Phil)* "J'attrape le portefeuille au passage."

Phil : "Il va falloir que tu réussisses ce que l'on appelle un jet en opposition. Vous allez tous les deux tenter des jets de *Vigueur*. Celui qui réussira le meilleur score agrippera le portefeuille. Annie, tu ajoutes un modificateur de +5 à ton tirage parce que Cev tente de s'éclipser et ne te prête pas vraiment attention."

Annie : *(Lance les dés)* "Un 12... auquel j'ajoute +5, ce qui donne un total de 17 !"

Alex : *(Lance les dés)* "Un 10."

Annie : "Je l'ai !"

Phil : "Juste au moment où tu subtilises le portefeuille à Cev qui s'enfuit sans demander son reste, le spationaute se rend compte qu'il a perdu son argent. Il se tourne vers toi, Rhen." (Phil imite un spationaute ivre.) "Hé, où est passé mon portefeuille... hé, qu'est-ce que tu fais avec ?"

Annie : "Hum, je me propose de lui offrir un verre."

Phil : *(Jouant le spationaute)* "D'accord. Et qu'est-ce que tu fais par ici, ma poulette ?"

Annie : *(En tant que Rhen, marmonnant)* "Je vais tuer cette petite peste !..."



OK, vous avez vu un peu comment fonctionne le jeu. Maintenant, nous allons voir "l'Aide du Joueur de Star Wars", une sorte de fiche de référence destinée à simplifier le déroulement des parties. N'hésitez pas à en faire des copies pour vos joueurs. Ensuite, Platt Okeefe vous expliquera comment créer un personnage dans le chapitre un. Et nous achèverons la Section des joueurs avec le chapitre deux, qui vous expliquera tout ce que vous avez besoin de savoir sur les attributs et compétences.

Continuez à lire et ne relâchez pas votre attention. Je reviendrai m'occuper de vous un peu plus tard.

Aide du joueur

Si vous n'avez jamais joué au jeu de rôle *Star Wars*, ces quelques pages vont vous permettre d'entrer dans le vif du sujet en quelques minutes à peine.

Vous allez interpréter un **personnage** — une personne vivant dans l'univers de *La Guerre des Étoiles*. Pendant les parties, vous ferez semblant d'être cet individu.

Il n'y a ni plateau de jeu ni pions à déplacer. Au lieu de cela, l'un de vos amis assume la fonction de **maître de jeu** (MJ). Mi conteur, mi arbitre, il vous décrit les scènes auxquelles prennent part votre alter ego et ceux des autres joueurs. Vous devez alors imaginer comment réagit votre personnage en fonction des situations et lui faire part de vos décisions.

Une fois que vous avez expliqué vos intentions, le maître de jeu vous indique quand lancer les dés et vous expose les conséquence du score que vous réalisez.

D'une certaine manière, vous-même, les autres joueurs et le maître de jeu, vous donnez naissance à votre propre film de la saga de *La Guerre des Étoiles* dont vos personnages sont les têtes d'affiche !

Gagner. Il n'y a ni gagnants ni perdants dans ce jeu. Ce qui compte avant tout, c'est de s'amuser.

Coopérez. Pour que vos personnages aient une quelconque chance de se sortir de leurs aventures, il est indispensable que les joueurs coopèrent entre eux.

Respectez l'esprit des films. N'oubliez jamais que vous jouez à *Star Wars* ! Comportez-vous en héros. Faites des mots d'esprit et, par-dessus tout, amusez-vous !

Devenez votre personnage. N'ayez pas peur d'en faire trop ! Parlez comme votre alter ego et adoptez ses manières. Jouez certaines scènes "grandeur nature". Ainsi, par exemple, si vous incarnez un joueur professionnel, vous pouvez tirer un grand plaisir à essayer d'arnaquer les autres personnages. Quoi qu'il en soit, n'ayez jamais recours à cette méthode pour les scènes dangereuses ou risquées.

Servez-vous de votre imagination. Votre personnage peut tenter tout ce qu'un véritable individu pourrait faire dans la même situation que lui. Si vous pouvez imaginer quelque chose dans le monde réel (ou l'univers de *La Guerre des Étoiles*), rien ne l'interdit dans le jeu !

Privilégiez l'action. Ne vous préoccupez pas trop des règles. Contentez-vous de dire au maître de jeu ce que votre personnage veut faire et il vous dira quel tirage faire, et quand.

Démarrer

Choisissez une **fiche de personnage** qui vous semble intéressante à jouer. Munissez-vous d'un crayon et de quelques dés à six faces (dés "normaux").

La partie gauche de la fiche décrit la personnalité et les antécédents de votre personnage. Vous avez le droit de changer certains détails, mais demandez toujours l'avis du maître de jeu au préalable.

Chaque personnage possède six **attributs** :

Dextérité — L'agilité et la coordination œil/main de votre personnage.

Savoir — Ce que votre personnage sait sur la galaxie.

Mécanique — Les "dons de mécanicien" de votre personnage, ainsi que son aptitude à piloter des véhicules, des vaisseaux, etc.

Perception — Les capacités d'observation de votre personnage et sa capacité à convaincre les autres d'agir dans son intérêt.

Vigueur — La force physique de votre personnage, ainsi que sa santé et sa capacité à encaisser des dommages.

Technique — Les "talents de technicien" de votre personnage, qui lui permettent de réparer et de modifier toutes sortes d'appareils, depuis les vaisseaux jusqu'aux Droïds, en passant par tous les véhicules.

Un **code-dés** est associé à chaque attribut. Il peut s'agir, par exemple, de "3D" (prononcez "trois dés"), qui signifie que vous devez lancer trois dés à six faces quand vous utilisez cet attribut.

Exemple : Alex incarne un gosse du nom de Cev Rees. Cev a 3D en *Mécanique*. Lorsqu'il s'empare des commandes d'un landspeeder et entreprend de le piloter sur une autoroute très fréquentée, le maître de jeu demande à Alex d'exécuter un jet de *Mécanique*. Alex lance alors trois dés et obtient des scores de 2, 3 et 5, ce qui fait un total de 10.

Quand un "+1" ou "+2" est noté après le "D", ajoutez ce chiffre au total de vos dés.

Exemple : la *Dextérité* de Cev est de 3D+2. (prononcez "trois dés plus deux"). Quand Cev lance une grenade, le maître de jeu demande à Alex d'effectuer un jet de *Dextérité*. Alex obtient 3, 4 et 5 (avec les "3D"), auxquels il ajoute 2 points (le "+2"), ce qui fait un total de 14.

Un code-dés de 2D est tout juste moyen. Un code-dés de 4D est plutôt bon.

(Photocopie autorisée pour usage personnel exclusivement)

Compétences

Les **compétences** sont des aptitudes que votre personnage peut apprendre et améliorer avec le temps. Elles recouvrent toutes sortes de domaines : tir au blaster, esquive, pilotage de vaisseau, combat à mains nues, etc.

Sur la fiche de personnage, elles sont notées en dessous des attributs dont elles dépendent, ceux-ci définissant leur code-dés de départ.

Exemple : comme la *Dextérité* de Cev est à 3D+2, sa compétence *Blaster*, qui dépend de cet attribut, commence elle aussi avec un code-dés de 3D+2.

Vous avez la possibilité d'allouer des dés supplémentaires à vos compétences, de manière à être plus efficace dans certaines disciplines. Si vous attribuez un dé supplémentaire à une compétence donnée, le chiffre indiqué avant le "D" de son code-dés augmente d'un point.

Exemple : Alex décide d'ajouter un dé à la compétence *Blaster* de Cev, le code-dés de celle-ci passe donc à 4D+2.

Si, au moment de la création de votre personnage, il vous est possible d'ajouter un ou deux dés de cette façon, sachez toutefois que ne disposez que de **sept dés** à répartir entre vos diverses compétences. (Vous ne pouvez donc pas les augmenter toutes — vous devez choisir celles qui vous paraissent les plus importantes !)

Exemple : Cev possède les attributs suivants : *Dextérité 3D+2, Savoir 2D+2, Mécanique 3D, Perception 3D+2, Vigueur 2D+1 et Technique 2D+2.*

Alex a sept dés à répartir entre ses compétences. Il décide d'allouer 1D en *Blaster* (compétence de *Dextérité*), qui passe aussitôt à 4D+2. Il ajoute également 1D à une autre compétence de *Dextérité* — *Pickpocket* — qui monte donc aussi à 4D+2.

Comme Alex estime que Cev a dû passer pas mal de son temps à traîner dans des quartiers mal famés, il attribue 1D à sa compétence *Illégalité* (qui dépend du *Savoir*) afin qu'elle soit désormais à 3D+2.

Il ajoute également 2D à *Répulseurs*. L'attribut *Mécanique* de Cev étant de 3D, cette compétence passe donc à 5D. Cev est vraiment un bon conducteur — quel dommage que personne ne veuille le laisser faire ses preuves !

Alex alloue par ailleurs 1D en *Escroquerie*, une compétence de *Perception*, dont le code-dés devient 4D+2.

Enfin, il dépense le dernier dé dont il dispose pour la *Discrétion* de Cev, une autre compétence de *Perception*, afin qu'elle soit aussi à 4D+2.

Compétences importantes

Voici un récapitulatif de quelques-unes des compétences les plus importantes du jeu *Star Wars*. Elles sont accompagnées d'un bref descriptif de leur fonction.

Compétences de Dextérité :

Arme Blanche : utiliser des armes de combat rapproché.

Blaster : tirer avec des blasters.

Esquive : éviter les projectiles.

Parade Arme Blanche : bloquer une attaque menée avec une arme blanche (uniquement si vous utilisez également une telle arme).

Parade Mains Nues : bloquer une attaque menée par un adversaire qui n'emploie pas d'arme (*Combat Mains Nues*).

Compétences de Savoir :

Illégalité : connaissance des us et coutumes des individus et groupes criminels qui composent la Frange.

Langages : parler et comprendre des dialectes inhabituels.

Races Extraterrestres : connaissances portant sur les extraterrestres — tout être intelligent d'une race autre que la vôtre. (Ainsi, par exemple, si vous jouez un Ewok, cette compétence englobe, entre autres, ce que vous savez sur les Humains).

Survie : savoir survivre dans un environnement hostile comme les étendues arctiques et les déserts.

Systèmes Planétaires : connaissance des planètes et systèmes stellaires.

Compétences de Mécanique :

Astrogation : calculer un plan de vol en hyperespace.

Canons de Vaisseau : utiliser les armes de bord d'un vaisseau spatial.

Pilotage de Chasseur Stellaire : piloter des chasseurs stellaires tels que les Ailes-X et les Ailes-Y.

Répulseurs : conduire des véhicules tels que des speeders des neiges, des airspeeders, des landspeeders et des voitures des nuages.

Transports Spatiaux : piloter des cargos stellaires (comme le Faucon Millenium) ou tout autre vaisseau qui ne soit ni un chasseur ni un (grand) vaisseau de guerre.

Compétences de Perception :

Discrétion : agir sans être vu.

Escroquerie : baratiner pour se sortir d'une situation délicate ou inciter des gens à agir dans votre intérêt.

Jeu : pratiquer des jeux d'argent.

Marchandage : conclure un accord.

Recherche : trouver des choses.

Compétences de Vigueur :

Combat Mains Nues : se battre sans arme.

Escalade/Saut : grimper et faire des bonds.

Résistance : puiser dans les ultimes ressources de son corps et résister aux maladies.

Compétences de Technique :

Premiers Soins : administrer des soins d'urgence.

Programmation de Droïd : programmer des Droïds.

Programmation/Réparation d'Ordinateur : utiliser, réparer et programmer des ordinateurs.

Réparation de Chasseur Stellaire : comme son nom l'indique.

Réparation de Droïd : remettre en état des Droïds.

Réparation de Transport Spatial : réparer les cargos.

Pour toute question concernant les compétences et la façon dont on les utilise, interrogez le maître de jeu.

(Photocopie autorisée pour usage personnel exclusivement)

Comment fonctionne le jeu

Le maître de jeu assigne un **facteur de difficulté** à chaque tâche que tente d'accomplir un personnage, quand celle-ci implique un risque d'échec : tirer avec un blaster sur des soldats de choc, piloter un vaisseau spatial ou réparer un Droïd mal en point, etc.

Lancez le nombre de dés correspondant au code-dés de la compétence appropriée ; si vous ne possédez pas cette dernière, utilisez le code-dés de l'attribut dont elle dépend normalement. Si le résultat de votre tirage est supérieur ou égal au facteur de difficulté, votre personnage réussit. S'il est inférieur, il échoue.

Exemple : Cev est aux commandes d'un landspeeder — du genre des speeders des neiges que l'on voit dans *L'Empire Contre-Attaque* — et fonce au travers des méandres d'un canyon. Soudain, il arrive à un goulet d'étranglement.

La compétence *Répulseurs* de Cev est de 5D. Le maître de jeu décide que le facteur de difficulté applicable à la situation est de 18 et Alex réalise un tirage de 22. Cev franchit l'étroite ouverture sans une égratignure !

Si Alex avait obtenu un score inférieur ou égal à 17 avec les dés, Cev aurait échoué ; il aurait froissé un peu de tôle ou aurait perdu le contrôle de son engin pendant quelques secondes. Si le résultat du jet de dés avait été vraiment très mauvais, il aurait même pu s'écraser !

Exemple : Cev monte un tauntaun pour la première fois. Le maître de jeu demande à Alex d'effectuer un jet d'*Équitation* — une compétence de *Mécanique*. Comme aucun dé supplémentaire n'a été ajouté à celle-ci, Alex doit se contenter de lancer le nombre de dés correspondant à l'attribut, soit 3D. Cev a tout intérêt à prier s'il veut rester en selle !

Jets en opposition

Quand votre personnage agit directement à l'encontre d'un autre individu, vous devez exécuter un *jet en opposition*. Dans ce cas, les deux adversaires effectuent des jets de compétence et celui qui réalise le score le plus élevé réussit.

Exemple : Cev tire sur un soldat de choc qui tente d'éviter son tir. Il utilise sa compétence *Blaster* (4D+2) pour essayer de toucher sa cible, tandis que l'Impérial emploie son *Esquive* (4D).

Cev fait un tirage de 15, alors que le soldat de choc obtient 17. Le tir du gamin rate sa cible. Pour l'atteindre, il aurait dû faire 17 ou plus

Actions et rounds

Le temps de jeu est décomposé en une série de **rounds** représentant approximativement cinq secondes chacun.

Votre personnage peut exécuter une action par round. Dans ce cas, vous effectuez normalement votre jet de compétence ou d'attribut.

Il est tout à fait possible d'entreprendre plusieurs choses au cours d'un même round, mais les réussir devient alors plus difficile.

Si votre personnage tente deux actions, retirez un dé (-1D) à *chacun* de ses tirages.

Si votre personnage tente trois actions, retirez deux dés (-2D) à *chacun* de ses tirages.

Si votre personnage tente quatre actions, retirez trois dés (-3D) à *chacun* de ses tirages, et ainsi de suite.

Exemple : Cev court dans les rues, poursuivi par plusieurs bandits qui lui tirent dessus. Alex décide que Cev va employer deux fois son blaster — pour tenter d'atteindre deux de ses poursuivants — tout en essayant d'esquiver les tirs qui lui sont adressés.

Cela représente trois actions exécutées au cours d'un même round, aussi les tirages de Cev sont-ils réduits de -2D. Sa compétence *Blaster*, qui est normalement de 4D+2, passe donc ainsi à 2D+2. De même, son attribut *Dextérité* (Alex n'a pas augmenté la compétence *Esquive* de son personnage) de 3D+2 passe à 1D+2

Le dé libre

Lorsque vous lancez des dés, l'un d'entre eux devrait toujours être d'une couleur différente des autres. C'est ce que l'on appelle le "dé libre". Chaque fois que vous effectuez un tirage de compétence ou d'attribut, vous devriez lui accorder une attention toute particulière…

Si le résultat de votre dé libre est de 2, 3, 4 ou 5, ajoutez-le normalement au résultat de votre jet.

S'il est de 6, ajoutez six points à votre score et prévenez le maître de jeu. Il vous demandera alors de relancer ce dé et d'ajouter son résultat à votre total. S'il s'agit à nouveau d'un 6, recommencez la même procédure… aussi longtemps que nécessaire.

Si le résultat de votre dé libre est de 1, prévenez le maître de jeu. Il vous demandera de faire l'une des trois choses suivantes :

- Ajouter un point à votre score, comme si de rien n'était.
- Retirer ce résultat et celui de votre *dé le plus élevé* de votre score.
- Ajouter ce résultat comme si de rien n'était, mais vous êtes victime d'une *complication* — un événement imprévu (et probablement désagréable) qui va pimenter un peu l'existence de votre personnage.

(Photocopie autorisée pour usage personnel exclusivement)

Caractéristiques spéciales

Tout personnage possède un peu d'équipement, au moins un point de Force (certains en ont deux au départ) et cinq points de Personnage. Vous pouvez utiliser ces points dans certaines situations particulièrement difficiles.

• **Points de Personnage :** le fait de dépenser un point de Personnage vous autorise à lancer un dé supplémentaire lorsque votre alter ego tente une action. Vous pouvez très bien dépenser ces points après avoir déjà exécuté un jet de compétence, mais vous devez impérativement le faire *avant* que le Maître de jeu n'ait annoncé si votre personnage a réussi ou échoué dans son entreprise.

Les points de Personnage permettent également d'augmenter vos compétences entre deux aventures, alors ne les dépensez pas inconsidérément.

• **Points de Force :** le fait de dépenser un point de Force signifie que votre personnage se concentre intensément afin de réussir ce qu'il entreprend. Il fait ainsi appel — qu'il en ait conscience ou non — aux ressources de la Force !

Lorsque vous dépensez un point de Force, vous avez le droit de doubler le nombre de dés que vous employez pour vos tirages pendant un round. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul de ces points par round, et vous devez impérativement annoncer votre intention *avant* d'exécuter vos tirages. Il est interdit d'employer des points de Personnage au cours d'un round où vous dépensez un point de Force.

Quand vous vous servez d'un point de Force sous le coup de la colère ou de la peur, vous faites appel au Côté Obscur. Or, les personnages qui font appel à la Force pour des motifs égoïstes ou peu honorables courent le risque de basculer du Côté Obscur de la Force…

• **Points du Côté Obscur :** les personnages gagnent des points du Côté Obscur quand ils commettent de mauvaises actions. Une fois qu'ils en ont trop, ils basculent du Côté Obscur de la Force et deviennent aussitôt des personnages contrôlés par le maître de jeu. Leur joueur doit alors se créer un nouvel alter ego.

• **Déplacement :** c'est la distance (exprimée en mètres) que votre personnage peut parcourir en un round.

Argot

Voici quelques expressions argotiques que vous pouvez utiliser dans l'univers de la *Guerre des Étoiles* :

Blast ! : juron.

Chair à bantha : sans valeur, déchet. Exemple : "Tu ne vaux même pas de la chair à bantha !"

Cieux cléments ! : "Bon vol !" ou "Bon voyage !"

Froisse de la tôle ! : "Tire-toi !"

Garçons en blanc : soldats de choc impériaux.

Grande L : mur de la lumière, comme dans "Une fois que nous aurons franchi la Grande L…"

Jabber : comme dans "Jabber quelqu'un" ; tromper ou se moquer de quelqu'un, avant de l'abandonner dans une situation très délicate.

Jets à toc ! : "Filons d'ici au plus vite !"

Le Show : combat opposant des chasseurs stellaires.

Lubrifier les servomoteurs : proposer un pot-de-vin à quelqu'un.

Ultime saut : mourir.

Vaper ou vap : "vaporiser", tuer.

(Photocopie autorisée pour usage personnel exclusivement)

STAR WARS®

Nom du joueur : _____

Nom du personnage _____
Type _____
Sexe/Race _____
Âge _____ **Taille** _____ **Poids** _____
Description physique _____

Dextérité _____

Perception _____

Savoir _____

Vigueur _____

Mécanique _____

Technique _____

Équipement _____

Présentation _____

Personnalité _____

Objectifs _____

Citation _____

Relations avec les autres personnages _____

Talents spéciaux _____

Déplacement _____
Sensibilité à la Force ? ___
Points de Force _____
Points du Côté Obscur ___
Points de Personnage ___

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

®, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

1 Personnages



Salut la compagnie ! Tirog m'a demandé de vous expliquer comment créer vos propres personnages. Je m'appelle Platt Okeefe et je gagne ma vie en passant des cargaisons au nez et à la barbe des inspecteurs des Douanes Impériales. J'aime à dire que je suis un "entrepreneur indépendant", mais la plupart des gens me considèrent surtout comme une contrebandière. Je ne suis peut-être pas aussi célèbre que Yan Solo, mais je suis également loin d'avoir la moitié des chasseurs de primes de la galaxie lancés à mes trousses.

Mais, revenons à nos moutons. Pour jouer à Star Wars, vous avez besoin d'un personnage. Dans un premier temps, le mieux est encore d'aller à la fin de ce livre et de choisir une ***fiche*** *qui vous plaît. Il vous sera ainsi possible d'incarner un contrebandier, un pilote rebelle, un mercenaire (ou "merc"), un Wookiee… ou toute autre catégorie d'individu qui vous intéresse.*

Photocopiez la fiche choisie ou reportez les informations qu'elle comporte — codes-dés des attributs, Déplacement et équipement — sur une feuille de papier ou une fiche de personnage vierge.

(Si aucune des fiches "toutes faites" ne vous plaît, reportez-vous à la section "Créer une nouvelle fiche", plus loin dans ce chapitre, où sont détaillées les règles qui permettent d'inventer un nouveau type de personnage.)

Bon, maintenant que vous avez une fiche, lisez-la attentivement. Elle vous propose des ***informations générales*** *— personnalité, présentation, objectifs, etc. — décrivant votre personnage. Elle comprend même une "citation", une phrase typique que ce dernier serait susceptible de prononcer en cours d'aventure. Ces choses vous aident à mieux comprendre l'individu que vous interprétez, mais ne sont fournies qu'à titre indicatif. Vous pouvez les modifier, si votre maître de jeu n'y voit aucune objection. (Reportez-vous à la section "Choisir une fiche" pour quelques suggestions à ce propos.)*

Trouvez un nom pour votre personnage. Essayez de ne pas utiliser un patronyme "terrestre"… surtout si vous incarnez un extraterrestre. N'oubliez pas que la galaxie de la Guerre des Étoiles regorge de lieux exotiques et de noms étranges. Yan Solo, Wedge Antilles, Tru'eb Cholakk, Biggs Darklighter, Vorrin Tal, Mali Starslinger, Casta Farnib et Leia Organa sont d'excellents exemples de noms "non terrestres".

Choisissez ensuite le poids, la taille, le sexe et l'âge de votre alter ego, avant de décrire brièvement à quoi il ressemble.

Certains extraterrestres possèdent des talents spéciaux. Ainsi, par exemple, les Sullustains ont un sens de l'orientation tellement développé, qu'il est rare qu'ils se perdent. Cela leur vaut de bénéficier d'un bonus pour leurs jets d'Astrogation. Certains personnages possèdent également des compétences de la Force, à l'instar des Chevaliers Jedi de jadis.

S'il y a quelque chose que vous ne comprenez pas sur votre fiche de personnage, demandez des éclaircissements à votre maître de jeu.

Si celui-ci est d'accord, vous pouvez éventuellement changer la race de votre personnage, mais comme cela peut influer sur ses caractéristiques, reportez-vous à la section "Créer une nouvelle fiche", plus loin dans le présent chapitre.

Vous vous demandez sans doute si vous êtes obligé de lire ce chapitre en entier. Ce n'est pas indispensable. Contentez-vous des paragraphes imprimés sur un fond coloré. Ils contiennent les règles que vous avez besoin de connaître. Le reste du texte est composé d'exemples, de précisions et d'explications détaillées. Vous pouvez le lire, si vous en avez envie, mais cela n'a rien d'obligatoire si vous avez compris les concepts des paragraphes en couleur.

Hé, il est plus facile de pratiquer ce jeu que de corrompre des fonctionnaires des Douanes Impériales avec une soute remplie de gâteaux à la crème. Alors, en avant. Lisez, jouez et amusez-vous.

Choisir une fiche

Si vous avez déjà choisi une fiche, passez directement à la section "Achever une fiche". Si vous n'avez pas encore arrêté votre choix ou souhaitez avoir quelques conseils, lisez ce qui suit.

Réfléchissez au type de personne que *vous* aimeriez jouer. Voulez-vous être un fringant contrebandier, du genre de Yan Solo ? Un impétueux jeune pilote tel que Wedge Antilles ? Un "Jedi en herbe" impressionnable, comme Luke Skywalker au début de *La Guerre des Étoiles* ? Un diplomate têtu rappelant la Princesse Leia ? Un maître escroc ? Un ingénieur qui se sente plus à l'aise avec les Droïds qu'avec les Humains ? La galaxie est peuplée de gens de toutes sortes et vous pouvez incarner pratiquement n'importe qui.

Mais, avant de choisir votre fiche, demandez d'abord au maître de jeu quel type d'aventures il compte vous faire jouer. S'il s'agit de conter les exploits d'un groupe de Rebelles combattant pour la liberté, n'importe quel personnage doué de sens moral peut faire l'affaire : les Rebelles sont les "bons", pas vrai ?

En revanche, si une aventure est destinée à des chasseurs de primes sans foi ni loi, il sera difficile d'interpréter un Wookiee ou un Jedi manqué. Certains maîtres de jeu font même jouer des scénarios dans lesquels les joueurs incarnent des Impériaux.

Par ailleurs, il n'est pas superflu de demander aux autres joueurs quels personnages *ils* comptent incarner. En effet, vous devriez normalement former un groupe composé d'individus aux talents complémentaires. Tout le monde ne peut pas être un pilote, un contrebandier ou un Jedi raté.

Détailler un personnage

Si une fiche toute prête est un bon point de départ, elle n'est aussi que la description d'un *type* de personnage. Il existe des milliers de contrebandiers dans la galaxie — comment faire pour que le vôtre soit "différent" ?

Description physique

À quoi ressemble votre personnage ? L'apparence peut en dire beaucoup sur votre alter ego, alors prenez la peine d'y réfléchir sérieusement.

Choisissez la teinte de ses cheveux, la couleur de ses yeux et ses autres détails physiques. Est-il mince ou gros ? Beau ou "banal" ? Indiquez tous ses traits distinctifs : chevelure bleue, tatouages, cicatrices faciales ou toute autre chose qui vous vient à l'esprit.

Réfléchissez à son aura, ses attitudes et ses manières ? A-t-il l'air menaçant ? Timide ? Extraverti et sympathique ? Marche-t-il en boitillant ou s'exprime-t-il avec un drôle d'accent ? Est-il affecté d'un tic nerveux quand il ment ? Quelle impression produit-il sur les gens qu'il rencontre ?

Indiquez également comment il s'habille ; les vêtements d'un contrebandier n'ont rien à voir avec ceux d'un soldat ou d'un riche magnat de la finance. Ainsi, par exemple, la plupart du temps Yan Solo porte une veste, des bottes et une tunique blanche... sans parler du fait qu'il ne se sépare *jamais* de son pistolet blaster lourd.

Présentation

Cette section vous en dit un petit peu plus sur ce qu'a vécu votre personnage avant le moment où vous commencez à le jouer. Cette "présentation" est destinée au maître de jeu et à vous-même — vous n'êtes pas obligé de tout dire aux autres joueurs. (Ainsi, l'une des choses les plus intéressantes concernant Yan Solo réside dans le fait que l'on ignore totalement ce qu'il a pu faire avant de se joindre à Luke Skywalker et à la princesse Leia.)

Votre personnage peut avoir des choses à cacher sur son passé, peut-être même a-t-il un ou deux ennemis jurés qui l'attendent au tournant. Rien ne lui interdit de mentir sur ses antécédents ! S'il se montre amer et cynique, il y a sans doute une bonne raison à cela — que lui est-il donc arrivé ?

N'hésitez pas, si vous le désirez, à étoffer la présentation de votre alter ego. Quels genres d'emplois a-t-il occupés ? Où s'est-il rendu et qui a-t-il rencontré ? Comment était sa planète natale ? Qui étaient ses parents, ses proches et ses amis — et quelles relations entretenait-il avec eux ?

Personnalité

Voici la façon dont se comporte généralement votre personnage. Il n'agit pas *toujours* comme ça, mais cette section résume bien son caractère. Vous devriez consacrer quelques minutes au développement d'une personnalité qui soit à la fois intéressante et amusante à jouer.

Un personnage devrait toujours avoir des qualités et des défauts. Ainsi, par exemple, dans La Guerre des Étoiles, Luke est un bon pilote, doté d'un grand sens de la justice et d'un caractère sympathique... mais, il est aussi très impatient, il manque de clairvoyance et n'est motivé que par le désir de venger la mort de son oncle Owen et sa tante Beru.

Décrivez minutieusement la personnalité de votre personnage. Est-il sans cesse inquiet ? Bagarreur à l'extrême ? Éprouve-t-il un besoin quasi névrotique d'imposer son autorité ?

Pensez également à son sens des valeurs. Certains personnages s'imposent des codes comportementaux très rigides, alors que d'autres n'hésitent pas à "adapter" leur éthique en fonction des situations. Et si vous pouvez parfaitement jouer un héros comme Luke Skywalker, vous pouvez aussi choisir un individu plus "douteux" du genre de Yan Solo ou Lando Calrissian. Votre personnage est-il susceptible de trahir ses amis pour quelques crédits ou se montre-t-il d'une loyauté à toute épreuve ?

Objectifs

Ce sont les choses que votre personnage espère accomplir. Qu'est-ce qui le motive ? La convoitise (pour l'argent, le pouvoir ou quelque chose d'autre) ? L'amour ? Le sens de l'honneur ? Une attirance pour l'aventure et les sensations fortes ?

Ces objectifs peuvent aussi bien être à court terme, qu'à long terme. Certains personnages ne se préoccupent ainsi guère de ce qu'il adviendra une fois qu'ils auront touché leur salaire, alors que d'autres voient plus loin et envisagent de monter un jour une compagnie d'affrètement ou de devenir officier d'élite au sein de l'Alliance Rebelle. Leurs buts peuvent être nobles ou égoïstes, grandioses ou modestes... ou tout ce que vous avez envie qu'ils soient.



Il est même envisageable qu'ils en changent en cours de jeu — tout ce que vous avez besoin de savoir, c'est ce qui les intéresse *maintenant*.

Relations avec les autres personnages

Comment votre alter ego s'est-il retrouvé en compagnie des autres personnages du groupe ? Les "relations" qui les lient mutuellement leur donnent une raison de risquer leur peau pour se porter secours. Elles contribuent également à expliciter leur attitude les uns envers les autres.

Voici quelques exemples de relations que vous pourrez éventuellement développer avec le concours des autres joueurs et du maître de jeu…

• **Amis.** La relation la plus évidente (et souvent la plus négligée). Des amis feront tout pour se prêter main forte, même s'ils ne se sont pas vus depuis des années.

"Je t'ai dit que je réussirais un jour, Biggs."
"Tu l'as fait, c'est vrai. Ça va être comme au bon vieux temps, Luke. Nous serons comme deux étoiles filantes que rien ne peut arrêter !"

— Luke Skywalker et Biggs Darklighter

• **Parents.** Si on ne choisit pas ses parents, la plupart des gens éprouvent l'obligation d'aider les leurs (même quand ils ne les apprécient pas outre mesure). Ce genre de relation peut être extrêmement intéressante quand les parents en question sont opposés d'une façon ou d'une autre… comment pourrait bien se comporter un jeune sénateur à l'encontre du contrebandier louche qu'est devenu son beau-frère ?

• **Employés.** Il peut y avoir de multiples raisons au fait qu'un personnage en ait engagé un autre. Peut-être ont-ils déjà travaillé ensemble pendant longtemps… à moins que l'aventure à venir tourne autour d'un engagement ponctuel aux conséquences inattendues.

"Dix-sept mille ! Ces gars doivent vraiment être désespérés. Cela va pouvoir me sauver la mise."

— Yan Solo

• **Copropriété d'un vaisseau.** Les vaisseaux spatiaux coûtent cher et il est tout à fait possible que plusieurs personnages aient acquis le leur conjointement (et en assument également les créances).

• **Compagnons de route.** Même les couples les plus mal assortis peuvent avoir passé des mois — voire des années — à voyager ensemble avant le début du jeu. Des personnages de la "Frange" peuvent ainsi être copains ou complices. Des individus aisés peuvent avoir décidé de faire la "tour de la galaxie", histoire de se changer les idées.

• **Mentors.** Un personnage d'un certain âge, peut en avoir pris un autre, plus jeune, sous son aile. Le "protégé" dispose ainsi d'un maître ou d'un mentor, tout en ayant l'opportunité de visiter des mondes lointains.

"Je veux venir avec vous sur Alderande. Plus rien ne me retient ici, maintenant. Je veux apprendre les mystères de la Force et devenir un Jedi comme mon père."

— Luke Skywalker

• **Rivaux.** Une concurrence amicale entre deux individus peut considérablement enrichir une aventure (pour autant qu'elle ne prenne pas des proportions inconsidérées). Pensez à Yan Solo et à Lando Calrissian, dont la rivalité les pousse continuellement à faire mieux que l'autre.

"Ton vaisseau ? Hé, n'oublie pas que tu l'as perdu lors d'une partie loyale."

— Yan Solo

UN PAREIL DEFI N'EST PAS

Vous êtes en quête d'un défi à relever. Un défi qui vous préparera à tout affronter. Un défi qui vous permettra de travailler avec les meilleurs et de découvrir en vous des ressources dont vous ignoriez l'existence. Tout cela, et bien plus encore, vous le trouverez dans la Marine Impériale.



Seuls les meilleurs

La Marine n'est pas faite pour tout le monde. Seuls les meilleurs peuvent répondre aux sévères critères de candidature. Et rares sont ceux qui parviennent à passer avec succès les épreuves imposées par un entraînement physique et mental intensif. Vous devrez vous montrer solide, brave, intelligent et loyal afin de prouver votre valeur. Si vous possédez ces qualités, alors vous êtes celui que nous cherchons.

Un vaste éventail de carrières

La Marine Impériale vous offre un large éventail de carrières possibles. Si vous passez les tests avec succès, vous pouvez être formés dans les domaines de la navigation, de l'ingénierie, de la médecine, de l'informatique, et dans bien d'autres encore. La Marine forme également des pilotes de vaisseaux spatiaux de toutes tailles.



Si vous vous engagez pour au moins cinq années, et si vous possédez les qualités de chef indispensables, vous pouvez être candidat à l'Ecole d'Officiers : une occasion unique de rejoindre l'élite de la Marine.



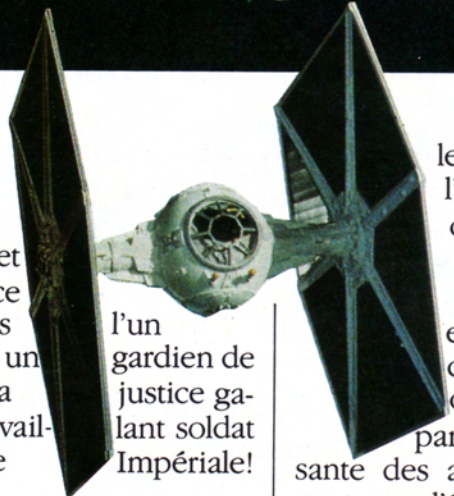


A LA PORTEE DE TOUS

Imaginez-vous en train de commander un avant poste militaire, une escadrille de chasseurs TIE, ou même un formidable Destroyer Stellaire! Vos possibilités de promotions rapides ne sont limitées que par votre ambition, votre compétence et votre loyauté.

La grande aventure

Dans la Marine, la vie est pleine d'aventure. Vous y trouverez l'occasion d'élargir votre horizon. Au cours de votre service, vous visiterez de nombreux mondes exotiques et rencontrerez beaucoup de personnes intéressantes. Où que vous alliez, vous serez admiré et respecté, parce que vous êtes l'un des meilleurs, un gardien de l'ordre et de la justice galactiques: un vaillant soldat de la Marine Impériale!



Engagez-vous aujourd'hui

Au travers de la galaxie, il y a des millions d'hommes qui défendent notre grand Empire contre les ennemis maléfiques qui foulent au pied la Loi et l'Ordre. Aurez-vous le courage de répondre à l'appel de l'Empire et de vous joindre à eux dans cette noble croisade? Si vous avez ce qu'il faut pour appartenir à la plus puissante des armées de l'univers, contactez l'Officier Recruteur de la Marine Impériale au bureau de recrutement le plus proche de votre domicile. Faites-le aujourd'hui et relevez ainsi le défi de votre vie!

LA MARINE IMPERIALE

Une fière allégeance

• **Même monde natal.** Des personnages venant de la même planète ont souvent pas mal de choses en commun, même s'ils ne se ressemblent pas du tout. Ainsi, deux individus originaires de Corellia ne manqueront jamais d'échanger des anecdotes concernant leur "patrie", même si rien d'autre ne les rapproche.

• **Camarades de classe.** Des personnages du même âge peuvent avoir fréquenté ensemble l'Académie Impériale ou une université quelconque. Ainsi, par exemple, Shug Ninx, un ancien camarade d'Académie de Yan Solo, fait-il son apparition quand Yan retourne sur Nar Shadaa dans *Dark Empire*.

• **Connus par ouï-dire.** Même si deux personnages ne se sont jamais rencontrés auparavant, ils peuvent déjà se connaître de réputation. Ainsi, un contrebandier pourra avoir eu vent des agissements d'autres trafiquants, pirates ou chasseurs de primes. De leur côté, les Sénateurs sont souvent connus du public.

"Il prétend appartenir à un certain Obi-Wan Kenobi. Est-ce l'un de vos parents ?"

— Luke Skywalker

• **Amour.** Une liaison romantique peut se révéler assez difficile à simuler, mais, certains joueurs appréciant ce genre de défi, laissez-leur la possibilité de faire ce choix. Vous ne devriez toutefois *jamais* imposer une relation de ce type.

Effectuer des modifications

Que devez-vous faire si vous avez envie de jouer un éclaireur plein de joie de vivre, au lieu d'un vieux grognon cynique ? Ou un pilote calme et réservé au lieu d'un casse-cou impétueux ? Pas de problème.

Vous pouvez modifier la personnalité et le passé d'un personnage afin qu'il corresponde à votre envie, à condition, toutefois, d'en discuter avec le maître de jeu.

Certains facteurs — tels que les dettes envers les chefs de gang — peuvent en effet être prétextes à aventures, en plus de compliquer la vie d'un personnage. Et puis, tout le monde ne peut pas être une noble princesse ou le fils perdu d'un célèbre Jedi...

Achever une fiche

Prenez soin de relire "l'Aide du joueur de Star Wars" en pages 18 à 21, afin d'être sûr de bien comprendre les attributs, codes-dés et autres principes de base.

Choisissez le nom, la taille, le poids, le sexe, l'âge et l'aspect physique de votre personnage. (Il n'est pas obligatoire qu'il ressemble à l'illustration reproduite sur la fiche.)

Tous les personnages commencent avec cinq points de Personnage. Pensez à l'indiquer sur la fiche à l'aide d'un crayon, ce chiffre étant susceptible de changements en cours de jeu.

Il ne vous reste plus ensuite qu'à faire quatre choses pour achever votre fiche :

1. **Choisir des compétences.**
2. **Décider si votre personnage est sensible à la Force.**
3. **Dépenser des crédits pour acheter de l'équipement.**
4. **Choisir des pouvoirs de la Force.**

1. Choisir des compétences

Si les attributs englobent les aptitudes innées de votre personnage dans certains domaines, vous vous demandez certainement s'il lui est possible de s'améliorer d'une façon ou d'une autre.

C'est là qu'interviennent les compétences. Chaque fiche en propose toute une liste en dessous de chaque attribut. Leur fonction est détaillée dans le prochain chapitre, "Attributs et compétences".

Un personnage débutant dispose de 7D à répartir entre ses compétences ; il vous est possible d'ajouter 1D ou 2D à n'importe laquelle de celles inscrites sur la fiche. Sinon, toutes les compétences notées en dessous d'un attribut donné commencent avec le même code-dés que celui-ci.

Si le maître de jeu vous y autorise, vous pouvez éventuellement noter d'autres compétences sur votre fiche.

Quand un personnage a des compétences de la Force — Contrôle, Sens ou Altération (elles sont indiquées dans la rubrique "Talents spéciaux") — il vous est possible de les améliorer, mais vous ne pouvez pas les ajouter à votre fiche si elles n'y figurent pas.

Exemple : Jérôme décide de jouer un chasseur de primes, qu'il appelle Thannik.

Il attribue 1D de ses 7D de départ à *Blaster*. La *Dextérité* de Thannik étant de 4D, sa compétence *Blaster* passe donc à 5D (4D+1D). Il reste 6D à répartir.

Ensuite, il met 2D en *Esquive* (une autre compétence de *Dextérité*) qui passe à 6D (4D+2D). Il reste 4D à répartir.

Jérôme choisit également d'allouer 2D à *Transports Spatiaux*, une compétence de *Mécanique*. Comme cet attribut est à 2D+2, la compétence passe à 4D+2.

Enfin, il ajoute 1D en *Recherche*, une compétence dépendant de la *Perception* (un attribut dont le code-dés est 3D) qui passe ainsi à 4D.

Il reste encore 1D à attribuer... mais il est peut être temps de voir maintenant comment fonctionnent les spécialités.

"Que se passe-t-il si je n'améliore pas une compétence ?" C'est simple : son code-dés est égal à celui de l'attribut dont elle dépend.

Exemple : Jérôme a amélioré *Blaster* et *Esquive*, deux compétences de *Dextérité*. Il n'a pas augmenté de nombreuses autres telles que *Grenade*, *Arme Blanche* ou *Parade Arme Blanche*. Lorsqu'il fera quelque chose qui est normalement couvert par ces compétences, il devra se contenter de lancer les quatre dés correspondant à son code-dés en *Dextérité*.

Spécialités

Vous pouvez dépenser 1D de votre capital de 7D pour obtenir trois compétences spécialisées, ou *spécialités*. Ajoutez 1D à chacune d'entre elles.

Chaque description de compétence du chapitre "Attributs et compétences" propose une liste de plusieurs spécialités, mais rien ne vous empêche d'en imaginer d'autres, si le maître de jeu vous y autorise.

Vous utilisez le code-dés d'une spécialité uniquement quand vous avez recours à l'objet ou à la connaissance spécifique qu'elle couvre. Dans tous les autres cas, vous devez employer le code-dés de votre compétence de base (ou de l'attribut correspondant, si vous n'avez pas amélioré celle-ci).

Exemple : Jérôme décide d'employer le dernier 1D qui lui reste pour acquérir trois spécialités.

Il opte pour : *Pistolet Blaster* (une spécialité de Blaster), *Wookiees* (une spécialité de Races Extraterrestres) et *Cargo Ghtroc* (une spécialité de Transports Spatiaux). Il ajoute 1D à chacune d'entre elles.

La compétence *Blaster* de Thannik étant de 5D, Jérôme note 6D à côté de la spécialité *Blaster : Pistolet Blaster*.

Désormais, chaque fois que Thannik utilisera un pistolet blaster, Jérôme lancera six dés. S'il fait usage d'un autre blaster, il ne lancera que 5D.

Comme Thannik n'a pas amélioré *Races Extraterrestres*, sa spécialité *Races Extraterrestres : Wookiees* est à 3D+2 (les 2D+2 de son attribut *Savoir*, plus 1D).

Enfin, la dernière spécialité de Thannik — *Transports Spatiaux : Cargo Ghtroc* — a un code-dés de 5D+2. Quand il pilotera un vaisseau de ce type, Jérôme lancera 5D+2 ; dans tout autre cas, il devra employer la compétence *Transports Spatiaux* qui est à 4D+2.

Les spécialités sont surtout utiles quand un personnage est amené à utiliser constamment un même objet. Ainsi, par exemple, Yan Solo aurait eu intérêt à se spécialiser en *Transport YT-1 300* (une spécialité de *Transports Spatiaux*), puisqu'il pilote le plus souvent le *Faucon Millenium*, un YT-1 300 modifié.

En revanche, si Yan avait piloté toutes sortes de transporteurs — cargos Ghtroc, cargos YT-2 400, navettes, porte-conteneurs, etc. — il aurait été plus intéressant qu'il ne se spécialise pas et utilise sa compétence normale en *Transports Spatiaux*.



Compétences avancées

Si le nom d'une compétence est précédé d'un "(A)", c'est une "compétence avancée". Sa maîtrise exige des années d'étude. De telles compétences ne peuvent, en effet, être employées que par un personnage qui a suivi une formation appropriée. À titre d'exemple, citons : *(A) Médecine, (A) Ingénierie des Transports Spatiaux, (A) Ingénierie des Chasseurs Stellaires et (A) Robotique*.

Quand il y a une compétence avancée notée sur une fiche, vous pouvez l'améliorer si votre personnage possède déjà les "compétences préalablement requises".

(Consultez la description de la compétence considérée dans le chapitre deux "Attributs et compétences", page 38 et suivantes, pour connaître les compétences préalablement requises ; il vous faudra généralement améliorer celles-ci.)

Exemple : la compétence préalablement requise pour la compétence avancée *(A) Médecine* est *Premiers Soins* 5D. Si votre personnage a moins de 5D en *Premiers Soins*, vous pouvez avoir à l'augmenter de 1D ou 2D pour être en droit d'augmenter ensuite *(A) Médecine*.

Quand un personnage acquiert une compétence avancée, celle-ci débute toujours à 1D. Elle ne commence *jamais* au même niveau que l'attribut dont elle dépend.

Lorsqu'un personnage emploie l'une des compétences préalablement requises, *ajoutez* le code-dés de la compétence avancée au jet de dés.

Exemple : un personnage possède 5D en *Premiers Soins* et 1D en *(A) Médecine*. On ne lance donc qu'un seul dé lorsqu'il utilise ses compétences en médecine afin d'exécuter un acte chirurgical ou de diagnostiquer une maladie rare.

En revanche, on lance 6D quand il administre des soins de première urgence — 5D pour *Premiers Soins* et 1D pour *(A) Médecine*.

Si vous n'augmentez pas dès le départ une compétence avancée, rayez-la de votre fiche.

2. Décidez si votre personnage est sensible à la Force

"La Force donne au Chevalier Jedi son pouvoir. C'est une sorte de fluide créé par tout être vivant. Une énergie qui nous entoure et nous pénètre, et qui maintient la galaxie en un tout unique."
— Obi-Wan Kenobi

Seuls quelques rares élus sont sensibles à la Force. Si la rubrique "Sensibilité à la Force" de votre fiche est vierge, cochez "Oui" ou "Non".

Un personnage dont le "Oui" est coché commence le jeu avec *deux* points de Force.

Un personnage dont le "Non" est coché commence seulement avec un point de Force.

Les individus sensibles à la Force sont constamment tiraillés entre la Lumière et l'Obscurité. Ils doivent prendre garde à ne pas faire le mal, s'ils ne veulent courir le risque d'être corrompus par le Côté Obscur.

Des personnages sensibles ne peuvent ainsi pas se comporter comme de véritables mercenaires, à l'instar de Yan Solo au début de *La Guerre des Étoiles*. Ils doivent faire preuve de moralité, en se montrant honnêtes et honorables — comme Luke Skywalker et Obi-Wan Kenobi — s'ils ne veulent pas basculer dans l'Obscurité.

Des conseils pour jouer les personnages sensibles à la Force sont donnés dans le chapitre quatre "Les règles", page 84.

3. Dépenser des crédits pour acquérir de l'équipement

Un personnage qui possède des "crédits" (l'unité monétaire de l'Empire) peut acheter de l'équipement et des armes supplémentaires. Reportez-vous au chapitre dix-sept "Armes et équipement", page 225, pour savoir ce qu'il est possible d'acquérir de cette façon.

Vous pouvez toujours demander de l'équipement supplémentaire, mais le maître de jeu assortira généralement ses largesses de quelques conditions — on n'a rien sans rien !

Exemple : Thannik, le chasseur de primes de Jérôme, ne possède pas de vaisseau. Phil, le maître de jeu, décide de l'aider un peu.

"Je vais donner un vaisseau à Thannik. Qu'est-ce que tu dirais d'un vieux cargo Ghtroc 720 ? Il est vieux et cabossé, mais il a été modifié par quelques amis de ton personnage. Celui-ci devra toutefois rembourser 5 000 crédits à un usurier de Celanon pour que l'appareil lui appartienne pleinement. Prends bien garde à ne pas être en retard dans tes paiements."

Phil remet alors à Jérôme une feuille de papier sur laquelle ont été reportées les caractéristiques de jeu du vaisseau. Si Phil avait vraiment voulu se montrer "vicieux", il aurait pu proposer autre chose — un vaisseau volé ou recherché par les Douanes Impériales — sans en avertir Jérôme.

4. Choisissez des pouvoirs de la Force

Si votre personnage est sensible à la Force et commence avec au moins une des trois compétences de la Force (*Contrôle*, *Sens* ou *Altération*), il connaît au minimum un pouvoir de la Force. Reportez-vous au chapitre neuf "La Force", page 142 et suivantes, et demandez au maître de jeu de vous aider dans le choix des pouvoirs de votre alter ego.

Créer une nouvelle fiche



Vous n'êtes pas limité par les fiches fournies dans cet ouvrage. D'abord, divers suppléments en proposent d'autres — ainsi, on m'a rapporté que vous en trouverez près de 60 nouvelles dans un livret intitulé Heroes and Rogues *(non traduit), dont quelques-unes concernant des "entrepreneurs indépendants" dans mon genre. Et si vous ne parvenez quand même pas à trouver votre bonheur, il vous reste toujours la possibilité de créer votre propre fiche. Cela demande un peu de travail, mais vous pourrez ainsi façonner* sur mesure *le personnage que vous jouerez.*

Commencez par déterminer quel type d'individu vous souhaitez incarner, avant de coucher par écrit sa "présentation" et sa personnalité. (Reportez-vous à la section "Choisir une fiche", page 24, pour quelques conseils à ce sujet.)

Type. Votre fiche doit avoir un "type" : un titre court décrivant succinctement votre personnage. Parmi les types présentés dans ce livre, citons : "contrebandier", "pilote impétueux" et "Jedi raté". Votre propre type devrait être du même ordre. Si vous voulez interpréter un extraterrestre, pensez à l'indiquer : "pilote mon calamari", "chasseur de primes wookiee", etc.

Vous pouvez ensuite commencer à définir votre personnage en termes de jeu.

Exemple : vous voudriez incarner un individu qui soit à la fois un contrebandier et un pilote... un peu dans le style de Yan Solo ou Dash Rendar. La fiche du contrebandier ne correspondant pas tout à fait à vos besoins, vous décidez d'en inventer une nouvelle. À la rubrique "type", vous inscrivez : "contrebandier déjanté".

Personnages Droïds

Rien ne vous impose de ne jouer que des Humains ou des extraterrestres. Si vous avez envie d'incarner un Droïd, allez à la section qui les concerne afin de connaître la procédure à suivre.

Choisissez une race. De nombreux personnages sont des Humains, mais vous pouvez aussi opter pour un extraterrestre. De nombreuses races étranges sont détaillées (avec leurs caractéristiques) dans le chapitre quinze "Extraterrestres", page 211 et suivantes.

Exemple : comme vous ne voulez pas vous compliquer la vie, vous décidez que votre premier personnage sera un Humain.

Changer la race d'une fiche

Si vous avez choisi une fiche dont vous aimeriez changer la race, il vous faudra peut-être opérer quelques autres modifications.

Assurez-vous ainsi que tout ce qui concerne les "dés d'attributs", la "détermination des attributs", les "talents spéciaux" et le "déplacement" (pour des explications, consulter le chapitre quinze "Extraterrestres", page 211 et suivantes) convient bien à votre nouvelle race.

Passez ensuite à la section "Achever une fiche", page 28.

Dés d'attributs. La description de chaque race extraterrestre est accompagnée d'une indication de ses "dés d'attributs". Votre personnage commence alors avec 6D supplémentaires à répartir entre ses attributs.

Exemple : dans le chapitre quinze "Extraterrestres", vous pouvez constater que les Humains possèdent 12 dés d'attributs. Votre personnage en possédant automatiquement 6 de plus, cela vous donne un total de 18 dés d'attributs.

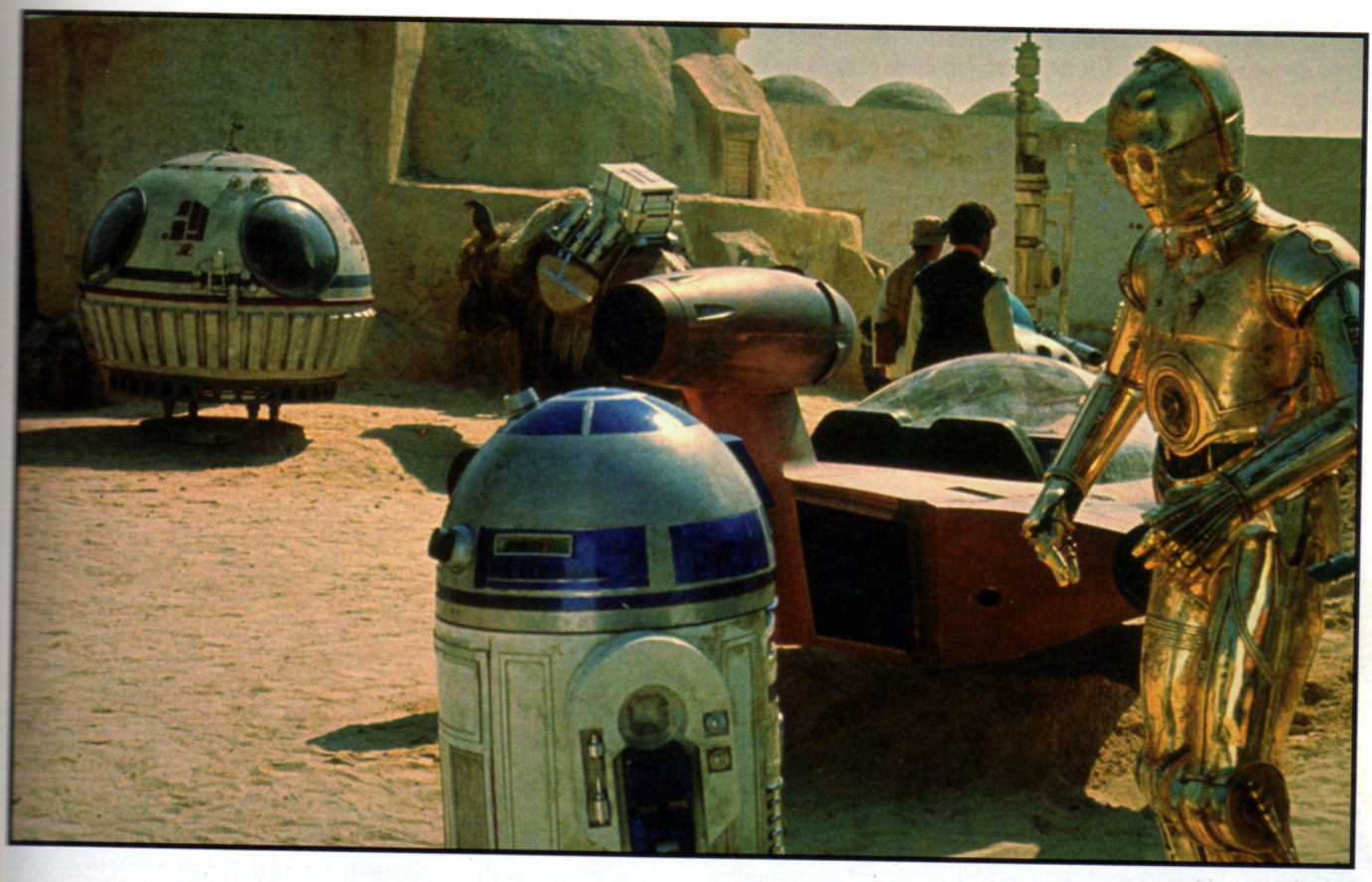
Détermination des attributs. Dans la description de chaque race extraterrestre, les attributs sont suivis de deux valeurs. La première correspond au code-dés minimum de l'attribut considéré, la seconde à son code-dés maximum.

Humains

Dés d'attributs : 12D
DEXTÉRITÉ 2D/4D
SAVOIR 2D/4D
MÉCANIQUE 2D/4D
PERCEPTION 2D/4D
VIGUEUR 2D/4D
TECHNIQUE 2D/4D
Déplacement : 10/12

Répartissez vos dés d'attributs entre les six attributs, en vous assurant qu'aucun ne soit inférieur au minimum autorisé ou supérieur au maximum indiqué.

Vous pouvez, en cas de besoin, diviser un dé en trois "points". +1 = un point ; +2 = 2 points, etc. (Quand vous divisez un dé de cette façon, vous disposez ensuite, soit de trois "+1", soit d'un "+2" et un "+1"). Vous ne verrez jamais dans le jeu de "+3", cette valeur correspondant par principe au dé immédiatement supérieur : 2D, 2D+1, 2D+2, puis 3D, 3D+1, 3D+2, puis 4D... et ainsi de suite.



Exemple : votre personnage humain commence avec 18D. Dans le chapitre quinze "Extraterrestres", il est indiqué que les attributs des Humains ne peuvent être ni inférieurs à 2D ni supérieurs à 4D.

Comme vous voulez un personnage qui soit à la fois bon au tir et en esquive, vous montez sa *Dextérité* à 4D.

Vous estimez en revanche qu'il est seulement dans la moyenne sur le plan de l'intellect, aussi n'attribuez-vous que 2D à son *Savoir*.

Ensuite vient la *Mécanique*... votre alter ego devant être un excellent pilote, vous allouez 4D à cet attribut. Vous auriez bien aimé pouvoir en allouer 5, mais les attributs des Humains ne peuvent pas dépasser 4D. (Vous remarquez toutefois que les Rodiens ont le droit d'avoir 4D+2 en *Mécanique*... il serait peut-être intéressant de jouer un pilote de cette race, la prochaine fois !)

Il vous reste 8D à répartir entre Perception, Vigueur et Technique. Vous attribuez 3D en *Perception*, ce qui est un peu supérieur à la moyenne.

Vous aimeriez que votre personnage ait à la fois une force physique élevée et de bonnes aptitudes techniques. Vous êtes toutefois limité par ce qu'il vous reste, aussi n'attribuez-vous que 2D à *Vigueur* et *Technique*.

Enfin, vous divisez le dé d'attribut dont vous disposez encore en trois points, et vous ajoutez "+1" aux codes-dés de *Perception*, *Vigueur* et *Technique*, les faisant ainsi passer respectivement à 3D+1, 2D+1 et 2D+1.

Talents spéciaux. Certaines races extraterrestres disposent de talents spéciaux, susceptibles d'être employés en cours de jeu. N'oubliez pas de les reporter sur votre fiche.

Certains talents spéciaux n'ont toutefois d'importance qu'au moment de la création du personnage — vous pouvez, par exemple, avoir droit à des bonus quand vous choisissez des compétences spécifiques. Inutile de les indiquer sur votre fiche, mais tenez en néanmoins compte au moment où vous choisissez les compétences.

Exemple : votre personnage est un Humain, or les Humains n'ont pas de talents spéciaux.

Vous remarquez alors que les Ewoks, eux, ont des *tas* de talents spéciaux. Les deux premiers — *bonus de compétence* et *limitations de compétence* — n'ont d'importance qu'au moment de leur création.

Le dernier — un odorat extrêmement développé — peut cependant se révéler utile en cours de partie. Quand un Ewok essaye de suivre une piste en se servant de son odorat, il a le droit d'ajouter +1D à sa compétence *Recherche*. Si vous étiez en train de créer un personnage de cette race, il vous faudrait indiquer sur sa fiche "+1D en *Recherche* quand l'odorat est employé". Il serait sans doute également bon de signaler le numéro de page où se trouve l'explication de ce talent, afin que vous puissiez vous y reporter aisément en cours de partie.

Déplacement. Le facteur Déplacement de chaque race extraterrestre est suivi de deux nombres. Le premier correspond au déplacement normal pour un adulte de cette race et c'est celui qui est applicable à votre personnage.

Le second représente le déplacement maximum que peut atteindre un représentant de cette race — vous apprendrez dans la section "Évolution du personnage", page 33, comment il est possible d'augmenter son facteur Déplacement.

(Le facteur Déplacement correspond au nombre de mètres que peut parcourir votre personnage au cours d'un round — les règles portant sur cet aspect du jeu sont détaillées dans le chapitre six "Déplacements et poursuites", page101.)

Exemple : pour les Humains, les deux chiffres indiqués après Déplacement sont 10/12. Votre personnage se déplace donc avec une vitesse de 10, alors qu'un Humain normal peut au maximum atteindre une vitesse de 12.

Sensibilité à la Force. Décidez si votre personnage est sensible à la Force. Si la réponse est "Oui", il commence avec deux points de Force. Sinon, il n'en possède qu'un seul.

Exemple : vous choisissez de ne rien inscrire dans la rubrique "Sensibilité à la Force" de façon à pouvoir prendre une décision plus tard.

Compétences de la Force. Si le maître de jeu vous y autorise, vous pouvez attribuer des compétences de la Force à un personnage sensible à cette énergie mystique. Il existe trois compétences de ce type : *Contrôle*, *Sens* et *Altération*. Pour accorder 1D dans une compétence de la Force à votre personnage, vous devez dépenser 1 dé d'attribut.

Les compétences de la Force sont très rares, aussi faudra-t-il une excellente raison pour que votre personnage en possède une ! N'oubliez pas non plus que le maître de jeu peut parfaitement refuser que vous donniez naissance à un personnage doté d'un tel talent.

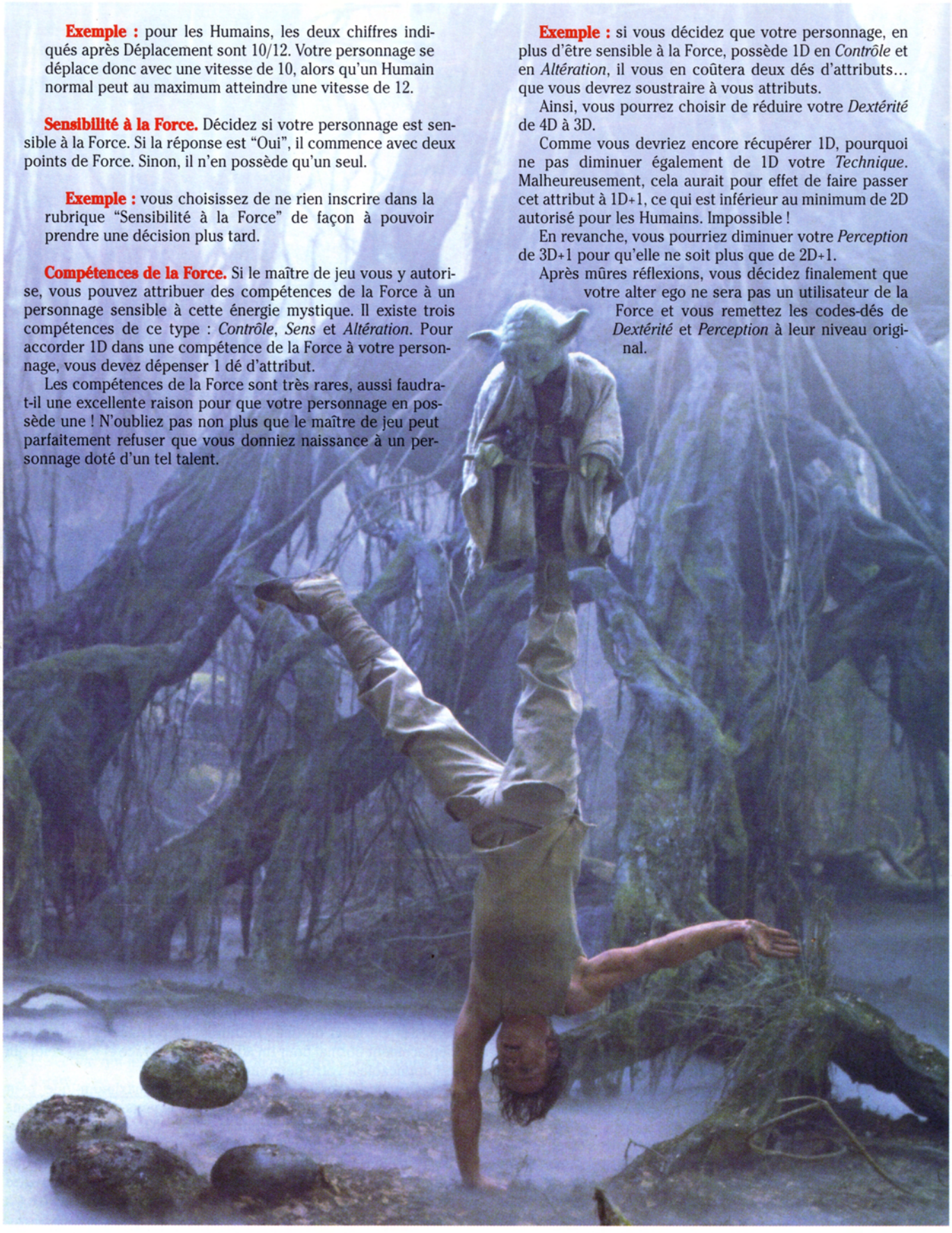
Exemple : si vous décidez que votre personnage, en plus d'être sensible à la Force, possède 1D en *Contrôle* et en *Altération*, il vous en coûtera deux dés d'attributs... que vous devrez soustraire à vos attributs.

Ainsi, vous pourrez choisir de réduire votre *Dextérité* de 4D à 3D.

Comme vous devriez encore récupérer 1D, pourquoi ne pas diminuer également de 1D votre *Technique*. Malheureusement, cela aurait pour effet de faire passer cet attribut à 1D+1, ce qui est inférieur au minimum de 2D autorisé pour les Humains. Impossible !

En revanche, vous pourriez diminuer votre *Perception* de 3D+1 pour qu'elle ne soit plus que de 2D+1.

Après mûres réflexions, vous décidez finalement que votre alter ego ne sera pas un utilisateur de la Force et vous remettez les codes-dés de *Dextérité* et *Perception* à leur niveau original.



Points du Côté Obscur. Un personnage particulièrement influencé par le Côté Obscur de la Force peut très bien commencer avec un ou deux points du Côté Obscur. Libre à vous et au maître de jeu d'en décider ainsi, mais n'oubliez pas que si votre alter ego possède de tels points, il vous faudra vous montrer extrêmement prudent afin qu'il ne bascule pas définitivement dans l'Obscurité. Interpréter un personnage de ce genre peut constituer un réel challenge ! (Les points du Côté Obscur sont expliqués en détails dans le chapitre quatre "Les règles", page 85.)

Liste des compétences. Notez plusieurs compétences en dessous de chaque attribut. Inutile d'en indiquer trop, un personnage débutant ne dispose, en effet, que de 7D à répartir entre elles. (De plus, il aura la possibilité d'en apprendre d'autres par la suite, même si elles n'apparaissent pas sur sa fiche — ne notez donc que les compétences que vous voulez utiliser *dès maintenant*.)

Le maître de jeu a le droit d'éliminer toute compétence inhabituelle ou avancée d'une fiche, aussi avez-vous tout intérêt à avoir une bonne raison pour que votre personnage possède ce genre de talent.

Exemple : en *Dextérité*, vous choisissez *Blaster* et *Esquive* — deux compétences dont vous risquez de faire grand usage.

En *Savoir*, vous aurez besoin de *Systèmes Planétaires* (il est indispensable que votre personnage connaisse bien les mondes de la galaxie) et d'*Illégalité*... *Langages* et *Survie* pourraient également se révéler bien utiles.

Les compétences de *Mécanique* revêtent une importance toute particulière pour votre alter ego, aussi les choisissez-vous avec la plus grande minutie. Il lui faudra posséder *Astrogation* afin d'être en mesure de calculer des plans de vol en hyperespace, *Senseurs* pour détecter les vaisseaux en approche et rechercher des bases secrètes à la surface des planètes, *Transports Spatiaux* pour piloter son vaisseau et *Canons de Vaisseau* pour bien utiliser les armes de celui-ci. De toute évidence, un contrebandier devrait logiquement savoir piloter toutes sortes de véhicules, aussi décidez-vous d'ajouter *Répulseurs*, afin qu'il puisse conduire des airspeeders ou des landspeeders, et *Pilotage de Chasseur Stellaire* pour qu'il soit même capable d'affronter l'Empire à bord d'un Aile-X.

Pour ce qui concerne la *Perception*... *Marchandage* n'est pas un mauvais choix, de même qu'*Escroquerie* qui permet de se sortir de bien des mauvais pas en baratinant. *Recherche* et *Discrétion* ne manquent pas non plus d'intérêt.

Comme il n'y a rien que vous teniez absolument à améliorer en ce qui concerne la *Vigueur*, vous passez directement à l'attribut *Technique*...

Vous choisissez dans ce domaine *Premiers Soins* et *Réparation de Transport Spatial*.

Vous avez réduit les options possibles en notant 18 compétences "importantes" sur votre fiche. Quel dommage que vous ne disposiez que de 7D à répartir entre elles !

Équipement de départ. Indiquez de quels équipements votre personnage peut raisonnablement disposer au départ. C'est au maître de jeu qu'il incombe de décider ce qui est "raisonnable" ou pas, en supprimant certains matériels ou en les assortissant de divers désavantages (comme devoir de l'argent à un caïd de la pègre ou posséder des objets volés que leur propriétaire tient absolument à récupérer.) Il n'est même pas obligé de vous informer des désavantages en question, si votre personnage, lui, n'est pas censé en avoir connaissance.

Exemple : votre contrebandier a absolument besoin d'un blaster — que diriez-vous d'un pistolet blaster lourd à la Yan Solo ? Vous choisissez également un communicateur, un medpac (au cas où votre alter ego serait blessé), une trousse à outils pour vaisseau spatial et 500 crédits d'argent de poche.

Il vous faudra également un vaisseau spatial. Vous optez donc pour un transporteur Ghtroc standard, comme celui décrit au chapitre vingt "Vaisseaux Spatiaux", page 256. Bien sûr, les vaisseaux coûtent cher et vous savez que le maître de jeu vous infligera un désavantage vraiment gênant si vous n'en choisissez pas un qui soit plus "raisonnable". Vous décidez, par conséquent, que vous devez encore 10 000 crédits sur votre appareil, ainsi qu'une "faveur" qui sera précisée plus tard. Bien entendu, vous devez cet argent à un chef de gang, mais vous laissez au maître de jeu le soin de préciser les détails de cette histoire.

Une fois que vous avez terminé, soumettez votre nouvelle fiche à l'approbation du maître de jeu. Il sera alors libre de modifier ou de supprimer tout ce qui risquerait de déséquilibrer le jeu.

Pour conclure, il ne vous restera plus ensuite qu'à vous reporter à la section "Achever une fiche", page 28.

Évolution du personnage



Il est temps maintenant de parler de "l'évolution du personnage", une façon comme une autre de dire que "votre personnage s'améliore avec la pratique". Je n'ai pas toujours été la contrebandière de choc que je suis aujourd'hui. Il m'a fallu pour cela travailler beaucoup, transporter quantités de cargaisons dangereuses et fausser compagnie à bon nombre de soldats de choc et de chasseurs de primes. De la même manière que vous tirez les leçons de vos expériences — bonnes ou mauvaises — votre personnage *deviendra plus efficace en utilisant ses compétences et en s'entraînant.*

Prenons Luke Skywalker, par exemple. Il ne maîtrise pas très bien le sabre-laser la première fois qu'Obi-Wan Kenobi lui en confie un. Comment pourrait-il en être autrement ? Il n'avait même jamais vu *un sabre-laser auparavant. Il a encore beaucoup à apprendre, c'est pourquoi il doit s'entraîner intensivement à bord du* Faucon Millenium.

Bien des années plus tard, en tirant Yan Solo des griffes de Jabba le Hutt, il prouve qu'il s'est considérablement amélioré dans ce domaine. Il est même capable d'intercepter des tirs de blasters et les renvoyer sur ses adversaires. Voila ce qu'on appelle une "évolution" !

Les personnages reçoivent des points de Personnage à la fin de chaque aventure (mieux ils se comportent en cours de partie, plus ils en gagnent). Vous pouvez utiliser ces points pour améliorer leurs compétences et autres talents entre deux scénarios.

Améliorer les compétences

Compétences. Pour améliorer d'un point le code-dés d'une compétence, il faut dépenser un nombre de points de Personnage égal au chiffre qui précède le "D" du code en question.

(Faire passer une compétence assortie d'un "+2" au dé supérieur — de 3D+2 à 4D, par exemple — est considéré comme une amélioration d'un point.)

Un personnage ne peut augmenter une compétence donnée que d'un seul point entre deux aventures, mais il lui est alors possible d'améliorer plusieurs compétences.

Exemple : Thannik a 4D en *Recherche*. Il faut donc dépenser quatre points de Personnage pour que cette compétence passe à 4D+1.

C'est ce que Jérôme fait à la fin d'une aventure, et il dépense quatre autres points de Personnage pour faire passer la compétence *Transports Spatiaux* de son contrebandier de 4D+2 à 5D.

Quoiqu'il en soit, il ne pourrait pas faire passer la *Recherche* de Thannik directement de 4D à 4D+2, car il est interdit d'augmenter une compétence de plus d'un point à la fois.

Les personnages améliorent en principe leurs compétences *entre* les aventures. Le maître de jeu peut néanmoins accepter qu'ils acquièrent ou augmentent une compétence en cours de jeu, si les circonstances s'y prêtent. Comme, par exemple, lorsque Luke Skywalker apprend des notions rudimentaires de la Force lors de sa visite à Obi-Wan Kenobi sur Tatooine et pendant son voyage vers Alderande.

Spécialités. Pour ce qui concerne les spécialités, il suffit de dépenser un nombre de points de Personnage égal à la moitié (arrondie à l'unité supérieure) du chiffre qui précède le "D".

Exemple : Jérôme veut faire passer la spécialité *Transports Spatiaux : Cargo Ghtroc* de Thannik de 5D+2 à 6D. Il lui en coûtera trois points de Personnage (Cinq divisé par deux donne 2,5 ; une fraction que l'on arrondit à l'unité supérieure, soit trois).

Les spécialités sont des compétences indépendantes. Si un personnage améliore ses compétences de base, ses spécialités restent, elles, inchangées. De même, quand on augmente une spécialité, la compétence de base ne change pas.

Exemple : Thannik a 4D+2 en *Transports Spatiaux* et 5D+2 en *Transports Spatiaux : Cargo Ghtroc*. Quand Jérôme fait monter *Transports Spatiaux* de 4D+2 à 5D, *Transports Spatiaux : Cargo Ghtroc* ne bouge *pas*. Et quand, par la suite, il fait passer cette spécialité de 5D+2 à 6D, *Transports Spatiaux* reste à 5D.

Période d'entraînement. Quand un personnage a fait usage d'une compétence ou d'une spécialité au cours de la dernière aventure, aucune "période d'entraînement" n'est requise. Il suffit de dépenser les points de Personnage requis pour que le code-dés considéré augmente d'un point.

En revanche, si le personnage *n'a pas* utilisé une compétence ou une spécialité au cours de sa dernière aventure, il doit passer un certain temps à s'entraîner. S'il a un "professeur" (voir plus loin), cette période durera un jour par point de Personnage dépensé pour améliorer le code-dés. Sinon, il lui faudra s'entraîner deux jours par point de Personnage dépensé.

Quand il s'entraîne, un personnage doit se consacrer exclusivement à l'amélioration de sa compétence. Il ne peut pas essayer d'augmenter plusieurs compétences à la fois, ni s'entraîner en cours d'aventure. Ce n'est que par l'étude et la pratique qu'il peut espérer progresser.

Exemple : Thannik veut faire passer sa compétence *Blaster* de 5D à 5D+1, ce qui nécessite la dépense de cinq points de Personnage. Comme il ne s'est pas servi de ce talent au cours de sa dernière aventure, il va devoir s'entraîner seul pendant dix jours. S'il avait disposé d'un professeur, cinq jours auraient suffi.

La compétence n'augmente pas tant que l'entraînement n'est pas achevé.

Les personnages peuvent réduire la durée de la période d'entraînement à raison d'un jour en moins par point de Personnage supplémentaire dépensé (la durée minimum étant de un jour).

Exemple : Thannik finit par trouver un professeur susceptible de l'aider à améliorer sa compétence en *Blaster*. Au bout de deux jours, il laisse tomber son entraînement pour se lancer à la poursuite d'un individu recherché.

Quand il revient, il doit encore passer trois jours à augmenter sa compétence. Il décide alors de dépenser deux points de Personnage pour réduire de deux jours cette durée. Il lui suffira dès lors d'une seule journée pour achever son entraînement.

Professeurs. Un professeur a pour effet de rendre plus facile l'amélioration d'une compétence. Il faut toutefois qu'il possède dans celle-ci un niveau au moins égal à ce que le code-dés de son élève sera après amélioration.

(Quand un personnage améliore une spécialité, la compétence ou la spécialité spécifique du professeur doit être au moins égale au code-dés que compte atteindre son élève.)

Beaucoup de professeurs sont des personnages contrôlés par le maître de jeu. Il faudra parfois qu'un élève en cherche un — le maître de jeu n'étant nullement obligé de lui en fournir un sur demande. Cela sera particulièrement vrai dans le cas de compétences rares (connues seulement sur des mondes primitifs), de spécialités très inhabituelles ou de compétences avancées. Les professeurs peuvent également exiger que leurs services soient rétribués sous la forme de faveurs spéciales ou de paiements en espèces.

Exemple : Thannik a 5D en *Blaster* et son professeur, un certain Hist, possède 5D+1 dans cette même compétence. À la fin de sa période d'entraînement, son code-dés passe également à 5D+1. Thannik en sait désormais autant qu'Hist et il lui faudra trouver un nouveau professeur pour s'améliorer dans ce domaine, à moins qu'il n'essaye de se débrouiller tout seul.

Un peu plus tard, Thannik veut faire passer sa spécialité *Blaster : Pistolet Blaster* de 6D à 6D+1. Il lui faut alors dénicher un professeur possédant au minimum 6D+1 dans cette même spécialité ou la compétence *Blaster*.

Compétences avancées. Il faut dépenser un nombre de points de Personnage égal à *deux fois* le chiffre inscrit avant le "D" pour augmenter une compétence avancée d'un point.

Exemple : un personnage a 2D+2 en *(A) Médecine*. Il lui en coûtera *quatre* points de Personnage pour passer à 3D.

Les compétences avancées couvrant des domaines beaucoup plus complexes, il faut beaucoup plus de temps pour les améliorer. Un personnage est toujours *obligé* de s'entraîner pour les faire progresser.

Ainsi, un personnage disposant d'un professeur doit consacrer une semaine à son entraînement par point de Personnage dépensé. En l'absence de professeur, cette durée est doublée.

Les personnages peuvent réduire leur période d'entraînement en dépensant un point de Personnage supplémentaire par jour en moins (sans que cette période puisse être inférieure à une semaine).

Exemple : pour faire passer une compétence *(A) Médecine* de 2D+2 à 3D, il faut dépenser quatre points de Personnage. Si le personnage concerné dispose d'un professeur — tout individu possédant au moins 3D en *(A) Médecine* — il devra passer quatre semaines à s'entraîner. S'il ne trouve aucun professeur, son entraînement s'étalera sur *huit* semaines.

Apprendre de nouvelles compétences

Compétences et spécialités. Les personnages peuvent apprendre une nouvelle compétence ou spécialité en dépensant suffisamment de points de Personnage pour que le code-dés de celle-ci soit supérieur d'un point à celui de l'attribut dont elle dépend.

Un personnage qui "s'est servi d'une compétence" lors de sa dernière aventure (ou de l'attribut associé en lieu et place de la compétence elle-même) n'a pas besoin de suivre une période d'entraînement.

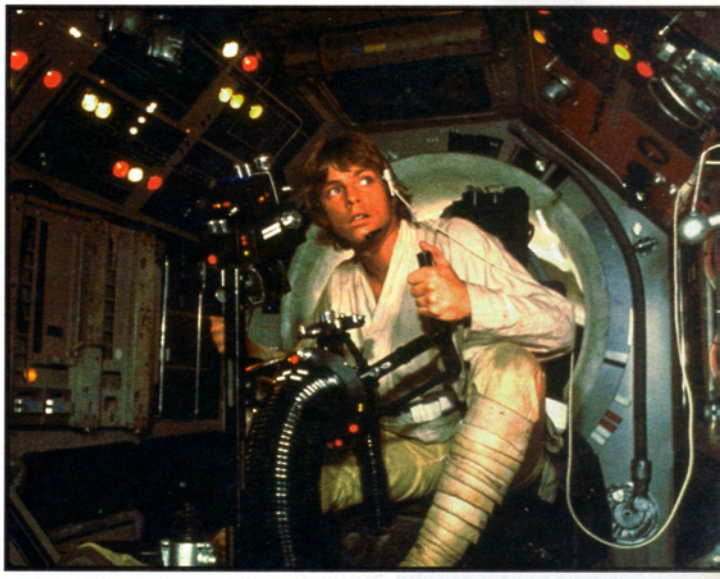
Exemple : Thannik veut apprendre la compétence *Marchandage*, qui est basée sur sa *Perception* (dont le code-dés est 3D). Il dépense donc trois points de Personnage afin d'obtenir *Marchandage* à 3D+1. S'il a "marchandé" au cours de sa dernière aventure, il n'a pas besoin de professeur pour ça. Il est inutile qu'il s'entraîne.

En revanche, s'il n'a pas marchandé au cours de la dernière aventure, il doit s'entraîner. Avec un professeur (toute personne possédant au moins 3D+1 en *Marchandage*), cela lui prendra trois jours. Sinon, il lui faudra six jours pour apprendre seul cette compétence. Il peut, néanmoins, réduire cette durée d'un jour par point de Personnage supplémentaire qu'il dépensera.

Dans le cas des compétences *inhabituelles*, les personnages doivent impérativement se rendre dans des lieux où ils sont susceptibles de trouver un professeur capable de leur enseigner celles-ci. Ainsi, pour acquérir *Pilotage Vaisseau Archaïque*, un personnage devra d'abord se lancer en quête d'un professeur possédant un vaisseau de ce type. Cela nécessitera généralement de se rendre sur un monde très arriéré où de tels engins sont encore employés.

Compétences avancées. Un personnage peut apprendre une compétence avancée s'il possède les compétences préalablement requises et dépense un nombre de points de Personnage suffisant pour avoir 1D en celle-ci (il en coûte généralement deux points de Personnage pour acquérir une compétence avancée à 1D). Utilisez les règles normales des compétences avancées pour déterminer la durée de la période d'entraînement.

Exemple : pour posséder *(A) Médecine*, il faut avoir déjà 5D en *Premiers Soins*. Si tel est bien le cas, un personnage peut acquérir (A) Médecine à 1D en dépensant deux points de Personnage. Il devra en outre s'entraîner pendant deux semaines avec un professeur, ou quatre semaines seul.



Autres caractéristiques

Améliorer les attributs. On peut améliorer un attribut d'un point à la fois. Cela coûte un nombre de points de Personnage égal à dix fois le chiffre indiqué avant le "D".

La durée de l'entraînement est alors égale à une semaine par point de Personnage dépensé quand on dispose d'un professeur. Cette durée est multipliée par deux quand on s'entraîne seul. On est *obligé* de s'entraîner pour améliorer un attribut, mais la durée de l'entraînement peut être réduite d'un jour par point de Personnage supplémentaire dépensé (durée minimum : une semaine).

Quand un personnage augmente d'un point un de ses attributs, toutes les compétences qui dépendent de celui-ci augmentent également d'un point.

Exemple : pour faire passer son attribut *Savoir* de 2D+2 à 3D, Thannik doit dépenser 20 Points de personnage et passer 20 semaines à s'entraîner avec un professeur.

Quand son attribut augmente, toutes les compétences qui lui sont rattachées augmentent également d'un point. Ainsi, *Races Extraterrestres : Wookiees* passe automatiquement de 3D+2 à 4D.

Un attribut ne peut pas être amélioré indéfiniment — personne ne peut progresser constamment. À la fin de sa période d'entraînement, le personnage doit lancer le nombre de dés correspondant à son nouveau code-dés, tandis que le maître de jeu utilise le code-dés représentant le maximum que peut normalement atteindre l'attribut (tel qu'indiqué dans le chapitre quinze "Extraterrestres", page 211 et suivantes).

Si le jet du personnage est inférieur ou égal à celui du maître de jeu, l'attribut augmente effectivement.

S'il est supérieur, l'attribut n'augmente pas et le personnage récupère la *moitié* des points de Personnage dépensés.

Exemple : un personnage humain veut faire passer sa *Dextérité* de 4D à 4D+1. Après s'être entraîné et avoir dépensé 40 points de Personnage, il fait un jet de sa nouvelle *Dextérité* (4D+1) et réalise un score de 17.



Le maître de jeu, quant à lui, constate que la *Dextérité* maximum pour un Humain est normalement de 4D. Il lance donc quatre dés et fait 15.

L'attribut du personnage n'augmente donc pas, et son joueur récupère 20 points de Personnage. Si son jet de dés avait été inférieur ou égal à 15, la *Dextérité* serait effectivement passée à 4D+1.

Déplacement. Les personnages peuvent augmenter leur facteur Déplacement d'un mètre à la fois en dépensant un nombre de points de Personnage égal au facteur actuel.

La durée de la période d'entraînement requise est alors d'une semaine par point de Personnage dépensé, quand un personnage dispose d'un professeur. Dans le cas contraire, cette durée est doublée. On est obligé de suivre un entraînement pour améliorer Déplacement, mais la durée de celui-ci peut être réduite d'un jour par point de Personnage supplémentaire dépensé (durée minimum : une semaine).

Il est impossible d'augmenter son facteur Déplacement au-delà des limites liées à la race.

Exemple : un joueur veut faire passer le facteur Déplacement de son personnage humain de 11 à 12. Il dépense à cette fin 11 points de Personnage et passe 11 semaines à s'entraîner avec un professeur.

Douze étant le maximum que puisse atteindre le facteur Déplacement d'un Humain, il ne lui sera pas possible de l'améliorer à nouveau.

Sensibilité à la Force. Un personnage qui ne l'est pas encore peut choisir de devenir sensible à la Force en dépensant 20 points de Personnage. (Sans qu'il lui soit nécessaire de s'entraîner.)

Il recevra aussitôt un point de Force supplémentaire et devra dès lors se plier aux conditions imposées aux personnages sensibles à la Force. Reportez-vous au chapitre quatre "Les règles", page 84, pour de plus amples informations à ce sujet.

Il est, de toute évidence, beaucoup plus facile de commencer en étant sensible à la Force, que de le devenir en cours de jeu.

Quand un personnage s'est toujours strictement conformé aux idéaux prônés par le code Jedi, le maître de jeu peut éventuellement lui permettre de devenir "sensible" à un coût réduit.

Une fois qu'une telle aptitude a été acquise, il est ensuite impossible de s'en débarrasser.

Talents spéciaux. Les personnages possédant des talents spéciaux peuvent éventuellement les améliorer au fil du temps. Les conditions à remplir pour cela sont indiquées dans les descriptions desdits talents.

Voilà tout ce que vous devez savoir sur la création et l'amélioration des personnages. Si vous avez besoin de comprendre comment fonctionnent certaines compétences, suivez-moi au travers du prochain chapitre, "Attributs et compétences".

Si vous êtes un simple joueur, tout ce qu'il vous faut maintenant, c'est un maître de jeu. En revanche, si vous désirez, vous-même, être maître de jeu, lisez encore "Attributs et compétences", ainsi que la plupart des chapitres suivants. Croyez-moi, c'est beaucoup plus facile que de se taper les 5 947 pages du Manuel d'information des spationautes *que la Marine Impériale a concocté pour nous autres, les voyageurs de la galaxie. Ces règles vous sembleront énormes de prime abord, mais tenez bon… à l'instar de la contrebande, ce jeu est plus amusant quand on le connaît sur le bout des doigts.*



2 Attributs et compétences



Après avoir vu ensemble le processus de création de personnages, nous allons maintenant passer à ce qui constitue vraiment le cœur du jeu : les attributs et compétences. Vous avez grosso modo défini qui est votre alter ego, à quoi il ressemble et ce qu'il est capable de faire. Mais, un personnage est un peu comme un vaisseau spatial… Quand vous fabriquez un vaisseau (ou demandez qu'on vous le fabrique), vous prenez bien soin de préciser ses caractéristiques dans le détail, mais vous ne pouvez pas l'employer tant que vous ne savez pas comment le piloter. Eh bien, de la même façon, vous ne pouvez pas vous servir de votre personnage, tant que vous n'en savez pas plus sur la façon d'utiliser ses talents. Dans ce chapitre, vous allez donc apprendre comment fonctionnent exactement compétences et attributs. Vous serez prêt, ensuite, à relever tous les défis de la galaxie.

Comme dans le chapitre un "Personnages", les éléments que vous devez absolument connaître sont imprimés sur fond coloré. Le reste du texte est essentiellement composé d'explications détaillées sur le fonctionnement de chaque compétence qui seront surtout utiles au maître de jeu. Il y trouvera quelques principes généraux et divers exemples spécifiques lui montrant comment déterminer des facteurs de difficulté en fonction des situations.

Vous avez sans doute déjà compris que les personnages du jeu Star Wars *possèdent six attributs —* Dextérité, Savoir, Mécanique, Perception, Vigueur *et* Technique *— et que de nombreuses compétences sont rattachées à chacun d'entre eux.*

Il vous sera très facile d'utiliser les attributs et les compétences, si vous parvenez à mémoriser la "règle d'or de Star Wars*" :*

Quand le jet de compétence d'un personnage est supérieur ou égal au facteur de difficulté fixé par le maître de jeu, la tâche entreprise est réussie.

Lorsque vous souhaitez que votre personnage accomplisse quelque chose, le maître de jeu assigne un facteur de difficulté à cette tâche. (Tous les tableaux et conseils du présent chapitre sont destinés à le guider dans le choix d'un facteur approprié à chaque situation.) Si vous réalisez alors un tirage supérieur ou égal à ce facteur, votre personnage réussit ce qu'il a entrepris.

Vous connaissez désormais la règle essentielle du jeu.

Descriptions des compétences

Temps requis : combien de temps prend l'utilisation de la compétence considérée. Généralement, un round suffit (notamment pour les compétences de combat), mais l'emploi de certains talents plus complexes, tels que Programmation/Réparation d'Ordinateur, peut exiger plusieurs minutes, heures ou jours. Les indications relatives au temps ne sont que des suggestions, le maître de jeu est libre de modifier les durées en fonction des circonstances.

Spécialités : chaque compétence peut servir de base à plusieurs spécialités susceptibles d'être choisies par un personnage. Chacune est expliquée en détail et accompagnée d'exemples imprimés en *italiques*.

La description de la compétence proprement dite vous explique ce qu'elle permet de faire et propose quelques exemples de facteurs de difficulté et de modificateurs.

Compétences de *Dextérité*

La *Dextérité* représente le sens de l'équilibre et la coordination des mouvements de votre personnage. Les individus qui ont un code-dés élevé dans cet attribut sont de bons tireurs, capables d'esquiver les projectiles qui leur sont adressés. Ils peuvent en outre faire des funambules et des pickpockets acceptables. Les personnages dotés d'une faible *Dextérité* sont plutôt maladroits.

Utiliser des compétences de combat à distance

Plusieurs compétences de "combat à distance" dépendent de la *Dextérité*. Elles permettent d'atteindre un adversaire avec un projectile et fonctionnent toutes de la même façon.

Ainsi, quand un personnage utilise une arme à feu, le facteur de difficulté dépend essentiellement de la distance qui sépare le tireur de sa cible. Plus celle-ci est éloignée, plus le facteur applicable est élevé. (Chaque arme possède des portées différentes, qui sont détaillées dans le chapitre dix-sept "Armes et équipement", page 225 et suivantes.)

Si le jet de compétence est supérieur ou égal au facteur de difficulté, le projectile atteint son but.

Les choses ne sont cependant pas toujours aussi simples, la "cible" pouvant parfois avoir recours à l'*Esquive* (une "compétence de réaction") ou se mettre partiellement à couvert. Pour en savoir plus à ce sujet, reportez-vous au chapitre cinq "Combats et blessures", page 87 et suivantes.

Les compétences de "combat à distance" comprennent : *Arbalète Wookiee, Arc, Arme à Feu, Arme à Feu Archaïque, Arme de Jet, Artillerie Blaster, Blaster, Blaster de Véhicule, Grenade* et *Lance-Projectiles*. (*Canons de Vaisseau* et *Armement des Vaisseaux de Guerre* sont également des compétences de "combat à distance", mais elles sont rattachées à l'attribut *Mécanique*.)

Utiliser des compétences de combat rapproché

La *Dextérité* propose également des compétences de "combat rapproché", telles que *Sabre-Laser* ou *Arme Blanche*. *Combat Mains Nues* est également une compétence de ce type, mais elle est rattachée à l'attribut *Vigueur*.

Un facteur de difficulté de base est assigné à chaque arme de "combat rapproché" (voir le chapitre dix-sept "Armes et équipement", page 225 et suivantes). Pour toucher un adversaire, un personnage doit réussir un jet de compétence supérieur ou égal à ce facteur.

Bien évidemment, comme pour les armes de combat à distance, les choses ne sont pas toujours aussi évidentes, l'adversaire pouvant faire usage d'une "compétence de réaction" ou se mettre partiellement à couvert. Ces détails sont abordés dans le chapitre cinq "Combats et blessures", page 87 et suivantes.

Utiliser des compétences de réaction

La *Dextérité* englobe enfin des "compétences de réaction", qui sont utilisées pour éviter ou bloquer des coups. Si vous effectuez un jet de compétence de réaction lorsque votre personnage est attaqué, le résultat de celui-ci devient alors le facteur de difficulté de l'assaillant.

Il existe plusieurs compétences de réaction : *Esquive, Parade Arme Blanche* et *Parade Mains Nues*. Notez que Sabre-Laser peut également servir à parer des attaques. Les multiples compétences de pilotage d'engins et vaisseaux — rattachées à l'attribut Mécanique — sont également susceptibles d'être employées pour exécuter des "esquives" avec un véhicule.

Réaction totale. Une compétence de ce type peut également être employée pour une "réaction totale." Le personnage effectue son jet de compétence — *Esquive, Parade Arme Blanche, Parade Mains Nues, Sabre-Laser* ou une quelconque compétence de pilotage —, puis il *ajoute* le résultat de son tirage au facteur de difficulté de l'assaillant. Sachez, toutefois, qu'un personnage qui exécuté une réaction totale ne peut pas faire grand-chose d'autre au cours du même round.

Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre cinq "Combats et blessures", page 87 et suivantes.

Arbalète Wookiee

Temps requis : un round.

Arbalète Wookiee est une compétence de "combat à distance" reflétant l'aptitude de son utilisateur à tirer avec une arbalète wookiee. Cette arme requiert une grande force physique et n'est normalement employée que par les Wookiees.

Arc

Temps requis : un round.

Spécialités : un type ou modèle spécifique d'arc — *Arbalète, Arc Long, Arc Court*.

Arc est une compétence de "combat à distance" qui couvre toutes les armes allant de l'arc court à l'arbalète (mais pas l'arbalète wookiee, une arme qui possède sa propre compétence). On ne trouve en principe des arcs que sur les mondes sous développés au plan technologique, aussi cette compétence est-elle relativement inhabituelle.

Arme à Feu

Temps requis : un round.

Spécialités : un type ou modèle d'arme à feu — *Pistolet, Fusil, Mitrailleuse*, etc.

Arme à Feu est une compétence de "combat à distance" permettant de faire usage de toutes les armes qui tirent des balles :

pistolets, fusils, mitraillettes, fusils d'assaut, etc. (Elle n'englobe pas les armes primitives couvertes par *Arme à Feu Archaïque*.)

Arme à Feu Archaïque

Temps requis : un round.

Spécialités : un type ou modèle d'arme à feu archaïque — *Pistolet à Poudre Noire, Arquebuse, Mousquet*, etc.

Arme à Feu Archaïque est une compétence de "combat à distance" qui permet d'utiliser des pistolets ou fusils primitifs : pistolets à poudre noire, mousquets, etc. En principe, seuls des personnages originaires de mondes arriérés au plan technologique peuvent connaître cette compétence.

Arme Blanche

Temps requis : un round.

Spécialités : un type spécifique d'arme blanche — *Épée, Couteau, Hache, Vibro-Lame, Vibro-Hache.*

Arme Blanche est la compétence de "combat rapproché" permettant d'utiliser toutes les armes blanches ou assimilées (à l'exception des sabres-lasers qui sont couverts par la compétence *Sabre-Laser*) : vibro-haches, piques de force, bâtons garderffii, gourdins, baïonnettes, et même des armes improvisées telles que des chaises ou la crosse d'un blaster.

Arme de Jet

Temps requis : un round.

Spécialités : une catégorie spécifique d'arme de jet — *Couteau, Lance, Fronde.*

Arme de Jet est la compétence de "combat à distance" dont on se sert chaque fois qu'un personnage fait usage d'une arme de jet primitive : poignard, fronde, lance, javelot, etc.

Artillerie Blaster

Temps requis : un round ou plus.

Spécialités : un type ou modèle spécifique de canon blaster — *Anti-Infanterie, Anti-Véhicule, D.F.9 d'Armes Golan, Sol/Espace, Sol/Sol.*

Artillerie Blaster est une compétence de "combat à distance" qui permet d'utiliser tous les blasters montés sur affût ou nécessitant plusieurs servants, comme ceux employés par l'Alliance Rebelle au cours de la Bataille de Hoth et les canons à ions fixes employés depuis la surface d'une planète.

Il faut généralement un round pour se servir de cette compétence, mais certains types de canons possèdent une "cadence de tir" susceptible d'influer sur ce facteur. Ainsi, par exemple, le canon laser anti-véhicule employé sur Hoth ne pouvait faire feu qu'un round sur deux (cadence de tir : 1/2), alors que les batteries antipersonnel étaient, elles, capables de tirer deux fois par round (cadence de tir : 2).

"Vous êtes prêts, contrôle ions ?... feu !"

— Contrôleur de la Base Écho

Blaster

Temps requis : un round.

Spécialités : un type ou modèle de blaster à l'échelle des personnages — *Pistolet Blaster, Pistolet Blaster Lourd, Fusil Blaster, BlasTech DL-44, Mini Blaster.*

Blaster est une compétence de "combat à distance" qui permet d'utiliser des armes fondées sur le principe des blasters et suffisamment légères pour qu'un personnage seul puisse les tenir et les transporter. Cette compétence englobe tout ce qui va du tout petit mini blaster aux gros blasters mitrailleurs, en passant par les blasters de sport (comme celui employé par la Princesse Leia dans *La Guerre des Étoiles*), les pistolets blasters, les pistolets blasters lourds (comme le BlasTech DL-44 de Yan Solo) et les fusils blasters des soldats de choc.

Cette compétence ne concerne toutefois pas les blasters sur affût, ceux nécessitant plusieurs servants (voir *Artillerie Blaster*), ceux montés sur des véhicules (voir *Blaster de Véhicule*) ou les armes des vaisseaux spatiaux (qui font appel à *Canons de Vaisseau* ou *Armement de Vaisseau de Guerre*, deux compétences de *Mécanique*).

"Ce sont eux ! Abattez-les !"

— Un soldat de choc

Blaster de Véhicule

Temps requis : un round.

Spécialités : un type ou modèle de blaster monté sur un véhicule — *Canon Blaster Lourd, Canon Laser Lourd, Canon Blaster Léger, Canon Laser Léger, Canon Blaster Moyen, Canon Laser Moyen.*

Blaster de Véhicule est une compétence de "combat à distance" permettant de manier des armes énergétiques montées sur des véhicules, du type speeder ou quadripode. (La compétence à employer est indiquée dans la description de chaque arme.) *Blaster de Véhicule* peut également servir pour tirer avec des armes de vaisseau spatial à l'échelle des speeders ou quadripodes.

"Toutes les troupes vont débarquer pour un assaut en surface. Préparez-vous à attaquer le générateur principal."

— Général Veers

Course à Pied

Temps requis : un round ou plus.

Spécialités : Course d'Endurance, Sprint.

Course à Pied représente la capacité d'un personnage à courir sans perdre l'équilibre, particulièrement sur un terrain accidenté. Le facteur de difficulté dépend du terrain et de la vitesse à laquelle on se déplace. Reportez-vous au chapitre six "Déplacements et poursuites", page 100 et suivantes, pour de plus amples informations.

Esquive

Temps requis : un round.

Spécialités : un type d'arme de combat à distance à esquiver — *Arme Énergétique, Grenade, Lance-projectiles, Arme de Jet.*

Esquive est une "compétence de réaction" utilisée pour éviter toute attaque menée avec une arme de combat à distance : blaster, grenade, balle ou flèche. Le personnage qui l'emploie fait de son mieux pour éviter d'être touché : il se met à l'abri derrière un pan de mur, plonge derrière des caisses, se jette à terre, etc.

Grenade

Temps requis : un round.

Spécialités : un type ou modèle de grenade — *Détonateur Thermal, Grenade Anti-Véhicule*, etc.

Comme son nom peut le laisser présager, *Grenade* est la compétence de "combat à distance" qui permet de lancer des grenades. Un succès signifie que la grenade atteint bien le point visé. Un échec indique qu'elle tombe à un autre endroit.

Cette compétence est également employée pour lancer d'autres objets, comme des pierres ou des cailloux.

Lance-Projectiles

Temps requis : un round ou plus.

Spécialités : un type ou modèle de lance-projectiles — *Lance-Missiles à Concussion, Lance-Grenades, FCI d'Armes Golan, Lance-Fléchettes, Lance-Harpons Énergétiques.*

Lance-Projectiles est la compétence de "combat à distance" permettant d'utiliser des missiles, des lance-grenades, des lance-torpilles à protons portatifs, etc.

Parade Arme Blanche

Temps requis : un round.

Spécialités : le type d'arme blanche utilisé par l'assaillant — *Sabre-Laser, Couteau, Gourdin, Hache, Vibro-Lame.*

Parade Arme Blanche est la "compétence de réaction" permettant à un personnage muni d'une arme blanche de parer une attaque portée avec *Arme Blanche, Combat Mains Nues* ou *Sabre-Laser.* (Il n'est pas possible de parer un tir de blaster, il faut alors avoir recours à *Esquive.*)

Parade Mains Nues

Temps requis : un round.

Spécialités : une discipline permettant de parer ou d'éviter un coup porté sans arme ou avec une arme blanche — *Boxe, Arts Martiaux.*

Parade Mains Nues est une "compétence de réaction" utilisée pour éviter d'être atteint par un assaut de *Combat Mains Nues* ou *Arme Blanche*, quand vous-même n'utilisez aucune arme. Elle permet d'éviter ou de bloquer une attaque en combat rapproché, sans pour autant avoir besoin de reculer.

Pickpocket

Temps requis : un round.

Cette compétence permet de faire les poches à quelqu'un ou d'empocher des objets sans se faire repérer.

Quand un personnage effectue un jet de *Pickpocket*, on fait un jet en opposition de *Recherche* ou *Perception* pour la "victime" afin de déterminer si elle ne remarque rien.

Exemple : Dirk Harness veut essayer de glisser la main dans le sac d'un messager, afin de s'emparer d'un bloc de données contenant d'importants renseignements sur les horaires des patrouilles d'une base impériale voisine. Il a 5D en *Pickpocket* et réussit un tirage de 18. Le maître de jeu, de son côté, effectue un jet de *Perception* pour le messager et fait 7. Ce résultat étant inférieur à celui de Dirk, ce dernier parvient à se saisir du bloc de données sans être remarqué.

Modificateurs :

+5 ou plus au jet de la victime : foule dispersée, peu de possibilités de distraction.

+10 ou plus au jet de la victime : foule très dispersée ou la victime a des raisons de se méfier du pickpocket.

+10 ou plus au jet du personnage : foule très dense. La victime est constamment heurtée par des passants. Diversion importante, comme des échanges de tirs de blaster, un concert bruyant ou un accident.

+5 ou plus au jet du personnage : foule dense, comme on peut en voir à bord d'un transport en commun ou au sein d'un astroport très fréquenté. Pénombre. Diversion mineure, comme des forains ou un accident de speeder se produisant à quelque distance.

La différence entre les deux tirages détermine la qualité du succès du pickpocket. Observez les consignes suivantes...

Le jet du pickpocket est supérieur à celui de la victime de :

21 points ou + La victime s'aperçoit de la disparition de l'objet volé quand le pickpocket est déjà loin.

16 à 20 points La victime s'aperçoit de la disparition de l'objet volé au bout d'une minute environ ; le pickpocket dispose de plusieurs rounds pour se fondre dans la foule.

11 à 15 points La victime s'aperçoit de la disparition de l'objet volé au bout de trois rounds.

6 à 10 points La victime s'aperçoit de la disparition de l'objet volé le round suivant.

0 à 5 L'objet reste accroché aux vêtements de la victime.

Le jet de la victime est supérieur à celui du pickpocket de :

1 à 5 points La victime sent la main du pickpocket fouiller sa poche. Elle peut réagir au round suivant.

6 ou plus Le pickpocket n'arrive pas à retirer la main de la poche de la victime. Cette dernière le remarque aussitôt.

Sabre-Laser

Temps requis : un round.

Sabre-Laser est la compétence de "combat rapproché" qui permet de manier l'arme favorite des Chevaliers Jedi.

Le sabre-laser est une arme très puissante, mais elle peut aussi être extrêmement dangereuse pour un utilisateur inexpérimenté. Quand un personnage porte un coup avec cette arme et réalise un tirage inférieur d'au moins 10 points au facteur de difficulté requis, il se blesse lui-même et doit effectuer un jet de dommages contre sa propre *Vigueur.*

Sabre-Laser peut également être employée comme une "compétence de réaction" afin de parer les attaques de *Combat Mains Nues, Sabre-Laser* et *Arme Blanche.* Les Chevaliers Jedi sont capables de parer les tirs de blasters, mais ils emploient pour ce faire le pouvoir de la Force *Combat au Sabre-Laser.* Il est très, très difficile pour un personnage ne possédant pas ce pouvoir d'en faire autant.

Exemple : Ana Tathis emploie son sabre-laser pour frapper un pirate qui s'apprête à faire du mal à ses amis. Sa compétence en *Sabre-Laser* est de 5D et la difficulté associée au maniement de son arme est "Difficile" (le facteur de difficulté est de 20).

Le joueur d'Ana fait un jet de compétence et réalise un score de 21 — touché ! S'il avait fait 10 ou moins, Ana aurait mal calculé la trajectoire de son arme et se serait infligée à elle-même 5D de dommages.

"C'était l'arme des Chevaliers Jedi. Les nouveaux pistolasers sont bien moins précis. Élégant. Maniable. L'arme noble d'une époque civilisée."

— Ben Kenobi

Compétences de *Savoir*

Les compétences rattachées au *Savoir* reflètent généralement ce que sait un personnage sur un sujet donné : les extraterrestres, les langages, la législation, etc.

Savoir représente à la fois le bon sens et les connaissances académiques. Les personnages dotés d'un code-dés élevé dans cet attribut mémorisent bien les détails et connaissent toutes sortes d'extraterrestres ou de planètes. Ils sont souvent doués pour les langues étrangères et savent se débrouiller avec les formalités administratives.

Savoir est employé chaque fois qu'un joueur veut se faire une idée des connaissances que peut avoir son personnage dans un domaine donné. Le facteur de difficulté dépend alors du type d'information et du domaine considéré.

Observez les consignes suivantes pour déterminer la difficulté d'un jet de *Savoir*. N'oubliez cependant pas de tenir compte des circonstances. Reportez-vous au chapitre quatre "Les règles", page 73 et suivantes, pour de plus amples informations.

- **Très Facile :** connaissance générale à la portée de pratiquement n'importe qui.
- **Facile :** information connue de la plupart des gens.
- **Moyennement Difficile :** connaissance de type "professionnel", à la portée d'un individu moyen s'intéressant au sujet considéré.
- **Difficile :** seul un professionnel peut posséder cette connaissance ; l'homme de la rue aurait bien du mal à en savoir autant.
- **Très Difficile :** une connaissance approfondie et exhaustive d'un sujet. Des professionnels ou des érudits ont normalement besoin de faire des recherches pour arriver à un tel stade de savoir.
- **Héroïque :** seul un tout petit nombre de gens possède de telles informations.

Le maître de jeu devrait en outre modifier la difficulté — et la quantité d'informations obtenue — en fonction des circonstances. Car, si des renseignements "communs" ne nécessitent aucun changement, des détails très peu connus peuvent, eux, être assortis d'un modificateur de difficulté de +10, +20, voire plus.

Des modificateurs seront également susceptibles d'être appliqués en fonction de la situation dans laquelle l'attribut est utilisé — ainsi, il sera beaucoup plus facile de se souvenir quelle coutume emploient les Rodiens pour réclamer un cessez-le-feu dans la douce quiétude d'un vaisseau, qu'au beau milieu d'un échange de coups de feu avec plusieurs féroces chasseurs de primes.

Un jet de compétence de *Savoir* représente, soit ce qu'un personnage parvient à se rappeler au moment où le tirage est effectué, soit l'étendue de sa culture générale. Il n'est donc pas raisonnable de considérer qu'un individu est un expert dans un domaine spécifique uniquement parce qu'il a bénéficié d'un jet de dés favorable à un moment donné. Un tirage élevé pourra néanmoins permettre d'obtenir un renseignement bien précis, ainsi que quelques indices pouvant mettre le personnage concerné sur la voie des autres informations qu'il recherche.

Affaires

Temps requis : de un round à un jour, voire plus.

Spécialités : un domaine ou une structure (compagnie, conglomérat, guilde commerciale) — *Vaisseaux Spatiaux, Armes, Droïds, Systèmes Astronautiques Sienar, Autorités du Secteur Corporatif, Armes Golan.*

Le personnage connaît le monde des affaires et les procédures commerciales. Avec un code-dés élevé dans cette compétence, il peut envisager de monter sa propre entreprise. Il est capable de convaincre un responsable des stocks de lui faire faire une petite visite de ses entrepôts, voire le laisser "emprunter" certaines choses en cas de nécessité.

Il est également en mesure d'estimer le prix de revient de divers biens, ce qui lui permettra d'obtenir des tarifs préférentiels auprès des sociétés et distributeurs. Il possède certainement en outre des amis au sein du monde des affaires, qui pourront occasionnellement lui rendre service quand il se trouvera sur des planètes où leurs sociétés sont influentes.

Un jet d'*Affaires* permet d'obtenir éventuellement des informations sur une société en particulier. Il est ainsi Facile de se renseigner sur la plupart des boutiques, magasins et marchés. En revanche, cela varie de Moyennement Facile à Très Difficile pour apprendre quelque chose sur des usines, manufactures ou services publics, en fonction de la complexité de la structure considérée et des efforts déployés par les employés/propriétaires/cadres pour dissimuler certains détails confidentiels. Un tirage Héroïque permet, de son côté, de connaître le montant des revenus annuels de Jabba le Hutt ou de savoir dans quelles industries Palpatine a investi.



"Nous sommes un petit avant-poste et nous ne nous suffisons pas à nous-mêmes. Et puis j'ai eu des problèmes de ravitaillement de toutes sortes. Des difficultés de main-d'œuvre… Qu'est-ce qu'il y a de drôle ?"

"Toi. Tu t'écoutes ? — tu as l'air d'un homme d'affaires, d'un chef aux grandes responsabilités. Qui aurait cru ça de toi, hein ?"

— Lando Calrissian et Yan Solo

Bureaucratie

Temps requis : d'un round à plusieurs jours.

Spécialités : gouvernement d'une planète ou administration spécifique — *Tatooine, Celanon, Bureau du Commerce, Bureau des Vaisseaux et Services.*

Cette compétence représente ce que sait un personnage sur les administrations et les procédures administratives. Elle s'utilise de deux façons :

D'abord, pour déterminer si un personnage sait ce qu'il peut attendre d'une administration donnée. Ainsi, par exemple, s'il veut obtenir un permis de port d'arme pour son blaster, un jet de *Bureaucratie* réussi lui permettra de savoir quels formulaires remplir, quelles pièces d'identité présenter, qui rencontrer, combien de temps prendront les formalités et s'il existe des moyens d'accélérer la procédure.

Deuxièmement, pour avoir accès aux fichiers d'une administration.

La difficulté dépend alors du type d'information recherchée :

• **Très Facile :** information accessible au grand public. Savoir combien de traites il vous reste à payer sur votre vaisseau.

• **Facile :** information accessible à un large public. Savoir quels vaisseaux se trouvent actuellement à l'astroport.

• **Moyennement Difficile :** information accessible à toute personne remplissant certaines conditions. Savoir quels vaisseaux font l'objet d'une procédure de saisie ou sont surveillés.

• **Difficile :** information relativement confidentielle. Connaître le montant des dettes de quelqu'un. Savoir comment récupérer légalement son vaisseau qui a été confisqué.

• **Très Difficile :** information strictement confidentielle. Savoir à qui il faut verser un pot-de-vin pour récupérer illégalement un vaisseau qui a été confisqué. Obtenir l'autorisation d'effectuer un atterrissage d'urgence en plein milieu d'un carrefour très fréquenté.

Modificateurs :

+5 à +10 au facteur de difficulté : la requête sort de l'ordinaire.

+15 ou plus au facteur de difficulté : la requête est très inhabituelle.

+5 ou plus au facteur de difficulté : l'administration manque de moyens ou ses fonctionnaires ne sont pas motivés.

+10 ou plus au facteur de difficulté : l'administration est très corrompue et n'a aucune envie de rendre le moindre service.

+5 au jet du personnage : l'administration jouit d'un budget suffisant, ses fonctionnaires sont motivés et sont désireux de rendre service aux administrés.

+5 ou plus au jet du personnage : le personnage est bien connu et apprécié. Les fonctionnaires ont de bonnes raisons de l'aider. Exemple : Luke Skywalker demandant à un général de la Nouvelle République de lui prêter main-forte.

Aucun modificateur : le personnage n'est pas bien connu et les fonctionnaires n'ont aucune raison particulière de l'aider — ni de lui refuser leur concours.

+5 à +10 au facteur de difficulté : le personnage est connu pour être un fauteur de troubles, un mauvais plaisant ou un criminel. Ce modificateur s'applique également s'il appartient à une organisation qui a mauvaise réputation.

En réussissant son jet de compétence, un personnage obtient ce qu'il désire (dans les limites du raisonnable), et cela relativement vite (les délais normaux pourront être réduits de moitié). S'il échoue, les formalités prennent le temps habituel... et plus s'il a irrité certains fonctionnaires. Il peut même être arrêté sur la base d'accusations fallacieuses, s'il s'est montré particulièrement désagréable !

N'oubliez jamais que les conséquences d'un jet de *Bureaucratie* réussi dépend toujours du bureaucrate auquel on a affaire. Un vulgaire gratte-papier n'aura pas accès aux mêmes informations qu'un gouverneur impérial. Alors, user de menaces ou de pot-de-vin à l'encontre d'un fonctionnaire de bas étage sera rarement la meilleure façon de connaître l'heure de départ d'un Destroyer Stellaire. S'il ignore une information et n'a aucun moyen de l'obtenir, il pourra tout au plus vous orienter vers quelqu'un susceptible de vous renseigner.

Cultures

Temps requis : de un round à un jour, voire plus.

Spécialités : une planète ou un groupe social — *Corelliens, Famille Royale d'Alderande, Brentaal, Pirates Prexiens.*

Cette compétence représente la connaissance de diverses cultures particulières et de formes culturelles courantes (les civilisations tribales primitives ont ainsi tendance à beaucoup se ressembler). *Cultures* permet à un personnage de savoir comment il est censé se comporter dans certaines situations, au sein d'un groupe social donné. La difficulté du tirage varie en fonction des informations désirées et des cultures considérées (moins elles sont connues, plus les jets sont difficiles). Les connaissances d'ordre culturel englobent les formes d'art, l'histoire, les us et coutumes, les rites de passage et la façon dont sont considérés les étrangers.

Ainsi, par exemple, un visiteur de Tatooine peut effectuer un jet de *Cultures* afin de mieux comprendre la mentalité des fermiers avec lesquels il traite. En fonction de ses questions, le joueur pourra ainsi apprendre que ses interlocuteurs ont un grand besoin de Droïds, qu'ils font souvent du troc avec les bandes nomades de ferrailleurs jawas et que leur calendrier est entièrement organisé autour des périodes de semailles et de moisson.

La race des groupes culturels considérés n'est pas un facteur important pour cette compétence.

"Magnifique ! Nous faisons désormais partie de la tribu."
"C'est exactement ce dont je rêvais."

— Zed-Sispéo et Yan Solo

Érudition

Temps requis : de un round à plusieurs jours.

Spécialités : un domaine d'étude particulier — *Archéologie, Folklore Jedi, Histoire, Géologie, Physique.*

Cette compétence reflète les études universitaires menées par un personnage. *Érudition* représente également sa capacité à trouver une information spécifique par le biais de recherches approfondies. La spécialité choisie correspond généralement à un domaine qui l'a plus particulièrement intéressé. Ce genre de connaissance est enseigné dans les plus grandes université de la galaxie : archéologie, botanique, chimie, géologie, histoire, théories hyperspatiales, physique, etc. Une spécialité peut toutefois être également issue de recherches strictement personnelles.

Érudition correspond au "savoir livresque", pas à des informations acquises sur le terrain. Un personnage peut ainsi connaître sur le bout des doigts les diverses théories relatives à l'hyperespace, sans pour autant être capable de piloter un vaisseau spatial dans cette dimension parallèle (un domaine couvert par la compétence *Astrogation*). Il est également susceptible de connaître les principes physiques qui président au fonctionnement des blasters, mais cela ne fera pas de lui un meilleur tireur.

Le maître de jeu peut décider, dans certaines circonstances, d'accorder quelques avantages limités aux "érudits" — notamment quand ceux-ci ont l'occasion d'appliquer leurs théories à une situation réelle. Ainsi, par exemple, un personnage possédant *Érudition : Tactiques Militaires* (les tactiques vues sous l'angle historique) peut bénéficier d'un léger bonus dans la compétence *Tactique*, quand il réussit un bon jet de sa spécialité.

Les joueurs devraient être entièrement libres de choisir leurs spécialités d'*Érudition* — voire d'en créer de nouvelles, si le maître de jeu le permet. Mais, quand ils détailleront le passé de leur personnage, ils devront alors expliquer comment il a acquis ces connaissances.

À l'instar de bien d'autres compétences de *Savoir*, la difficulté des tirages dépend du type d'information recherché.

Évaluation

Temps requis : un round.

Spécialités : un type de produit ou le marché d'une planète spécifique — *Vaisseaux Spatiaux, Droïds, Kessel, Coruscant.*

Évaluation permet à un personnage d'estimer le prix d'une marchandise en fonction de sa disponibilité, de sa qualité, de

l'économie locale et de divers autres facteurs. Avec cette compétence, on peut également estimer les performances de certains articles, ainsi que l'intérêt des modifications que ceux-ci ont subies.

L'emploi d'*Évaluation* vise généralement à répondre à une question du genre : "Qu'est-ce que ça vaut *vraiment* ?" Les résultats du tirage dépendent toutefois souvent des informations dont dispose le personnage sur l'article considéré. Ainsi, face à un marchand de vaisseaux qui a tendance à exagérer les qualités d'un cargo d'occasion qu'il cherche à vendre, mieux vaut examiner l'engin lui-même pour en estimer la valeur réelle.

• **Très Facile :** savoir qu'un Droïd Astromec coûte dans les 1 000 crédits.

• **Facile :** savoir qu'un cargo neuf équipé d'armes lourdes vaut environ 100 000 crédits. Avoir également conscience du fait qu'il distancera les chasseurs stellaires plus lents que lui, mais ne sera pas de taille à se mesurer à un appareil des douanes.

• **Moyennement Difficile :** estimer la valeur d'un vaisseau de transport modifié et l'intérêt réel des "améliorations" qui lui ont été apportées.

• **Difficile :** connaître le prix à payer à un pilote pour qu'il transporte de la contrebande dans une région très surveillée.

• **Très Difficile :** déterminer combien il faut verser à un as du pilotage pour qu'il accepte de forcer un blocus impérial... en connaissance de cause.

• **Héroïque :** fixer rapidement un prix pour un produit que l'on ne trouve normalement jamais "sur le marché" (la Cité des Nuages, un Destroyer Stellaire, une princesse rebelle que l'on souhaite vendre à l'Empire, etc.). Savoir combien vaut une arme expérimentale impériale.

"Peut-être que ce coucou est moche à voir, mais il en a dans le ventre, et c'est ce qui compte. J'ai apporté tout plein de petites modifications spéciales."

— Yan Solo

Intimidation

Temps requis : d'un round à plusieurs heures, voire plus.

Spécialités : Interrogatoire, Menaces.

Intimidation correspond à l'aptitude d'un personnage à impressionner ou effrayer quelqu'un, soit pour l'obliger à obéir à ses ordres ou à révéler des informations qu'il voudrait tenir secrètes, soit pour le manipuler de quelque autre façon.

Le succès d'une tentative d'*Intimidation* dépend en principe de l'aura, de la gestuelle ou de la puissance de la volonté du personnage. Certains auront recours à la menace, à la torture ou à d'autres choses aussi peu agréables pour arriver à leurs fins.

Il est possible de résister à l'*Intimidation* à l'aide de la compétence *Volonté*.

Modificateurs :

+5 ou plus au jet de l'intimidateur : le personnage menace sa victime de violences physiques (tout en étant armé ou en possédant une force physique supérieure).

+10 ou plus au jet de l'intimidateur : le personnage jouit manifestement d'un ascendant sur sa victime.

+15 ou plus au jet de l'intimidateur : la victime est totalement à la merci du personnage.

+5 ou plus au facteur de difficulté : la victime jouit d'un avantage.

+10 ou plus au facteur de difficulté : la victime est en position de force.

+15 ou plus au facteur de difficulté : la victime ne peut pas imaginer que le personnage puisse lui faire du mal.

"Et maintenant, altesse, je suis sûr que vous allez nous dire où est la base secrète de la Rébellion..."

— Dark Vador

Illégalité

Temps requis : de un round à un jour, voire plus.

Spécialités : une planète ou une organisation criminelle spécifique — *Celanon, Corellia, Gang de Jabba le Hutt, Soleil Noir, Organisation de Tallon Karrde.*

Illégalité représente les connaissances que possède un personnage sur les organisations criminelles et leur mode de fonctionnement. Cette compétence permet d'entrer en contact avec des représentants de la pègre locale, d'acheter des biens et services illégaux ou de trouver une personne prête à exécuter quelque chose d'interdit par la loi.

L'expression "activités illégales" recouvre les délits classiques : jeu, recel d'objets volés, racket, chantage, meurtre commandité et fraude. Mais, du fait du caractère extrêmement répressif des lois impériales, certaines activités qualifiées de "criminelles" peuvent être parfaitement "morales" : libérer des esclaves, fournir des médicaments et des vivres à des réfugiés, faire franchir un blocus impérial à des criminels recherchés (tels que des membres de l'Alliance).



Grâce à cette compétence, on dispose également de renseignements sur les grands patrons du crime — comme Jabba le Hutt et Tallon Karrde — ainsi que sur leurs gangs et leurs activités de prédilection.

La difficulté du tirage dépend de la rareté du bien ou du service désiré, ainsi que des problèmes rencontrés pour contacter un représentant de la pègre :

• **Très Facile :** la chose recherchée est généralement assez facile à trouver dans des circonstances ordinaires. Se procurer un blaster sur une planète où ce genre d'arme est illégal, mais où les lois ne sont pas très strictement appliquées. Trouver un chasseur de primes sur un "monde criminel".

• **Facile :** la chose recherchée est facile à trouver, mais il faut néanmoins faire preuve d'une relative discrétion et/ou se livrer à quelques investigations. Rencontrer un représentant d'une

organisation criminelle bien connue. Engager quelqu'un afin qu'il vole une marchandise.

• **Moyennement Difficile :** tout service présentant des risques considérables ou un bien illégal sur une planète où la réglementation est stricte. Se procurer un blaster sur un monde où ce genre d'arme est soumis à une loi très restrictive. Trouver quelqu'un qui accepte de vous faire quitter une planète alors que vous êtes poursuivi par des Impériaux. Savoir où se cachent les meilleurs contrebandiers, voleurs ou d'autres criminels du même acabit.

• **Difficile :** rencontrer quelqu'un qui possède une compétence très rare ou trouver un bien très onéreux, dangereux et/ou soumis à une réglementation particulièrement sévère. Mettre la main sur des chasseurs TIE volés.

• **Très Difficile :** débusquer un criminel en cavale. Savoir où se procurer un bien dont la simple possession est automatiquement punie de mort. Arranger une entrevue avec Jabba le Hutt... alors que celui-ci ne vous attend pas.

• **Héroïque :** savoir où obtenir un bien tellement rare qu'il est normalement impossible de se le procurer, même dans le meilleur des cas. Trouver un sabre-laser au marché noir.

Modificateurs :

+10 ou plus au jet du personnage : les forces de l'ordre sont pratiquement inexistantes sur la planète considérée.

Pas de modificateur : les forces de l'ordre ne sont pas trop zélées. Les autorités peuvent ne pas prêter attention à certaines activités criminelles, pourvu que ces dernières soient discrètes et ne représentent pas une menace pour l'ordre public ou le gouvernement local.

+10 ou plus au facteur de difficulté : les forces de l'ordre sont très strictes. Le monde est placé sous loi martiale ou ne tolère aucune activité criminelle.

+10 ou plus au facteur de difficulté : le personnage n'est jamais venu sur cette planète auparavant et il n'y connaît personne. Il ne sait rien des usages locaux, ne parle pas la langue indigène ou ignore à qui il faut verser des pots-de-vin.

+1 à +9 au facteur de difficulté : le personnage est déjà venu sur cette planète, mais il n'y connaît personne ; et s'il sait qui contacter, il ignore comment fonctionne la pègre locale.

Pas de modificateur : le personnage sait qui contacter et ce qu'il convient de *ne pas* faire dans la plupart des cas.

+1 à +9 au jet du personnage : le personnage est connu dans le coin et y possède quelques contacts.

+10 ou plus au jet du personnage : le personnage est bien connu et apprécié de la pègre locale. Il a la réputation d'être fiable et digne de confiance (autant qu'un criminel puisse l'être).

+10 ou plus au facteur de difficulté : la pègre se méfie du personnage parce qu'il a dénoncé d'autres criminels ou a collaboré avec la police locale.

Pas de modificateur : le personnage est un autochtone ou vient juste d'arriver et n'a aucune raison d'être suspecté de quoi que ce soit.

+5 ou plus au facteur de difficulté : le personnage est connu et soupçonné de travailler pour une organisation criminelle rivale.

+5 ou plus au jet du personnage : le personnage est connu et a la réputation de travailler pour une organisation criminelle amie ou, tout du moins, "non concurrente".

"Vous croyez qu'on va trouver un pilote, ici, pour nous conduire à Alderande ?"

"Oh, on peut trouver les meilleurs pilotes de l'espace à Mos Eisley. Cela dit, sois prudent, les rixes sont monnaie courante par ici."

— Luke Skywalker et Ben Kenobi

Langages

Temps requis : un round.

Spécialités : une langue spécifique — *Wookiee, Huttesien, Bocce, Ewok.*

La langue universelle de la Galaxie Connue est le "basique". La plupart des gens le connaissent et le parlent couramment, même si ce n'est pas leur langue natale. En fait, presque tout le monde le comprend. Il existe toutefois des régions reculées de l'espace où le basique est encore peu répandu, et certains extraterrestres ne peuvent — ou ne veulent — pas l'employer. Ainsi, par exemple, les Wookiees le comprennent parfaitement, mais ils sont généralement incapables de le prononcer, du fait de la structure particulière de leur bouche. De leur côté, si les Ewoks ne le connaissent généralement pas, ils peuvent l'apprendre très facilement.

La compétence *Langages* permet de déterminer si un personnage comprend d'autres langues.

Chaque fois qu'il essaye de dire quelque chose dans un dialecte qu'il ne parle pas couramment (voir le paragraphe "Spécialités"), il faut augmenter la difficulté de deux niveaux.

La difficulté de base du tirage dépend de la complexité de la langue considérée et de ses similitudes avec le basique :

• **Très Facile :** dialecte issu du basique, faisant appel à de nombreuses tournures de phrases et expressions argotiques courantes.

• **Facile :** langue courante dérivée du basique.

• **Moyennement :** langue courante non dérivée du basique (ex. : huttesien).

• **Difficile :** langage peu connu sans relation avec le basique (ex. : wookiee).

• **Très Difficile :** langage extrêmement rare employé par une culture qui n'a jamais eu de contact avec le reste de la galaxie ou langue "morte" ; que l'utilisateur de la compétence est incapable de prononcer pour des raisons physiologiques.

• **Héroïque :** langage faisant appel à de nombreux concepts qui échappent à la compréhension de l'utilisateur de la compétence. Relèvent de cette catégorie les langues musicales ou faisant appel à une gestuelle complexe.

Modificateurs :

+10 ou plus au jet du personnage : l'idée exprimée est très simple. "Oui". "Non".

+1 à +5 au jet du personnage : l'idée exprimée est simple. "Cela ne me dit rien qui vaille" ou "Landspeeder... seulement 1 500 crédits."

Pas de modificateur : l'idée exprimée est de complexité moyenne. "Nous sommes à court de munitions" ou "Grosse explosion... générateurs faire boum !"

+1 à +5 au facteur de difficulté : l'idée exprimée est d'une complexité supérieure à la moyenne. "Les soldats de choc vont attaquer par cette crête d'ici dix minutes" ou "3 000 crédits pour dix blasters, plus une caisse de packs énergétiques, et je te promets que je ne révélerai à personne les prix que tu m'as consentis".

+6 à +10 au facteur de difficulté : l'idée exprimée est complexe. "Quand les écrans seront coupés, l'Escadron Rouge longera la coque jusqu'aux canons à ions, tandis que l'Escadron Bleu concentrera ses tirs sur la passerelle de commandement. En attendant, essayez de vous protéger mutuellement contre les chasseurs TIE."

+11 à +20 ou plus au facteur de difficulté : l'idée exprimée est très complexe. "D'un point de vue sociologique, la culture des Ithoriens est entièrement fondée sur les métaphores employées



par leur premier grand poète et philosophe, Tiethiagg. Sa capacité à comprendre les relations qui unissent les individus au sein d'un même troupeau a grandement contribué au bien être de la planète tout entière..."

Parler couramment : si un personnage réussit 10 tirages Difficiles (au minimum) pour une langue donnée, on considère qu'il la parle couramment et il n'a dès lors plus besoin de procéder à des jets de *Langages* afin de déterminer s'il la comprend.

Spécialités : un personnage peut, s'il le désire, se spécialiser dans une langue particulière, comme le wookiee, l'huttesien ou le langage des Droïds astromecs. Dès qu'il possède 5D dans cette langue, il est considéré comme la parlant couramment et n'a plus besoin de faire de jets de compétence pour la comprendre.

S'il est confronté à un dialecte qui en est dérivé ou à des mots peu usités, il aura néanmoins la possibilité d'utiliser sa spécialité — avec un facteur de difficulté réduit. Ainsi, par exemple, si un individu parle couramment l'huttesien, il lui sera bien moins difficile de comprendre un dialecte dérivé de cette langue que s'il connaissait seulement le basique.

Note pour le maître de jeu : certains individus, tels que Luke Skywalker ou Yan Solo, connaissent plus de langues que les autres. Yan a bourlingué dans toute la galaxie et parle couramment le wookiee et l'huttesien... entre autres. Luke, quant à lui, vient d'une planète où coexistent au moins trois langages différents — le basique, le jawa et le sabir des hommes des sables.

Si l'un de vos joueurs souhaite que son personnage connaisse plusieurs langues supplémentaires, vous pouvez les lui accorder à un "coût réduit" (ex. : trois dialectes très rares à 5D, pour 1D en compétence de base), surtout s'il trouve une bonne explication à cette particularité. Accorder quelques langages "additionnels" de cette façon ne posera aucun problème, aussi longtemps que le joueur concerné fera un effort pour les "mériter" et que vous veillerez à ce que cela ne risque pas de déséquilibrer votre campagne. Quoi qu'il en soit, si un joueur refuse de se donner le mal de développer le passé et la personnalité de son alter ego, vous ne devriez pas lui accorder une telle faveur.

"Ils parlent un dialecte très primitif... Je crois qu'ils me prennent pour une sorte de dieu."

— Zed-Sispéo

Maintien de l'Ordre

Temps requis : un round.

Spécialités : législation et procédures d'une planète ou organisation spécifique — *Alderande, Tatooine, Empire, Alliance Rebelle.*

Le personnage connaît les procédures et techniques employées par les forces chargées de maintenir l'ordre. Il sait comment traiter avec les autorités — il peut, par exemple, convaincre un fonctionnaire des douanes de ne pas confisquer son vaisseau ou de ne pas l'arrêter pour un délit mineur.

Cette compétence lui permet également de connaître les lois en vigueur. En réussissant un tirage de *Maintien de l'Ordre*, il sait en outre quelle attitude adopter lorsqu'il est confronté à des représentants de l'ordre : coopération, résistance ou tentative de corruption. Cette compétence couvre essentiellement les législations "majeures" — celles de la Nouvelle République et de l'Empire — ainsi que les principes juridiques sur lesquels elles sont fondées. Le facteur de difficulté devra être augmenté sur les planètes possédant des coutumes très particulières ou des dispositifs légaux inhabituels.

Races Extraterrestres

Temps requis : un round ou plus.

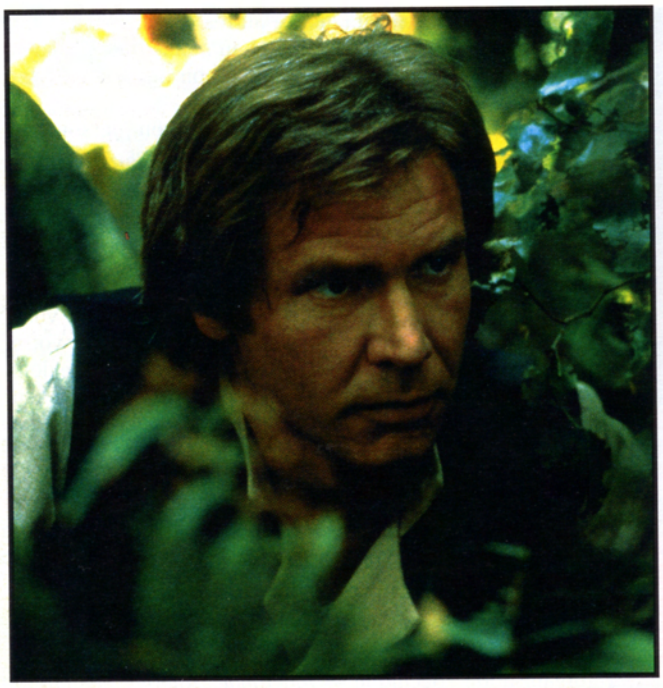
Spécialités : des connaissances concernant une race extraterrestre spécifique — *Wookiees, Gamorréens, Ewoks, Sullustains.*

Races Extraterrestres représente le savoir portant sur toutes les races autres que celle à laquelle appartient le personnage qui l'utilise. Ainsi, pour les Humains elle couvre toutes les espèces non humaines ; pour les Wookiees, toutes les races "non wookiees", etc.

Cette compétence englobe les connaissances relatives aux coutumes, à l'organisation sociale, à l'apparence, aux attitudes, à la philosophie, à l'histoire, à l'art, à la politique, aux talents spéciaux, etc.

"...Un Droïd, ça n'ose pas broyer les bras de son adversaire quand il perd au jeu. Alors que les Wookiees, eux, ils ne s'en privent pas."

— Yan Solo



Survie

Temps requis : un round quand cette compétence est employée afin d'obtenir une information particulière ou de réagir à un danger ; une heure ou plus quand elle sert à chercher des moyens de subsistance.

Spécialités : un type d'environnement — *Volcan, Jungle, Désert, Atmosphère Empoisonnée.*

Cette compétence représente ce que sait un personnage sur la survie dans des environnements hostiles, tels que : déserts, jungles, océans, forêts, ceintures d'astéroïdes, volcans, mondes à l'atmosphère toxique, montagnes, etc.

Survie peut également être utilisée afin d'obtenir des informations d'ordre général du genre : "Qu'est-ce que mon personnage sait à propos de ce type d'environnement ?". Elle fournit alors des indications sur la manière dont il convient d'affronter certains dangers naturels.

Face à une situation périlleuse, si un joueur ignore ce qu'il doit faire, un jet de compétence permet de déterminer si son alter ego, lui, sait comment réagir.

Lorsqu'un individu est confronté à un environnement hostile, un tirage réussi en *Survie* peut éventuellement lui permettre de trouver diverses choses essentielles à sa survie : abri, nourriture, eau, herbes et racines médicinales, etc.

Quand un joueur effectue un jet de compétence, fixez la difficulté en observant les indications suivantes :

• **Très Facile :** le personnage connaît parfaitement le milieu dans lequel il se trouve. Luke sur Tatooine.

• **Facile :** le personnage connaît ce type d'environnement. Leia sur Endor.

• **Moyennement Difficile :** le personnage connaît assez bien ce type d'environnement. Il peut avoir déjà fait un court séjour ici par le passé. Yan sur Hoth.

• **Difficile :** le personnage n'est pas habitué à ce type d'environnement ; il n'y a jamais été confronté auparavant. L'Amiral Ackbar sur Tatooine.

• **Très Difficile :** le personnage n'a jamais été confronté à une telle situation. Leia à l'intérieur d'une Limace Spatiale.

• **Héroïque :** le personnage n'a jamais eu à affronter une telle situation et n'a aucune idée de ce qu'il doit faire. Tout personnage qui ignore où il se trouve.

"Ça va peut-être pas sentir très bon... mais au moins ça va te tenir chaud... le temps que je monte l'abri. Oh... Et dire que je trouvais qu'il puait déjà avant !"

— Yan Solo sur Hoth

Systèmes Planétaires

Temps requis : un round.

Spécialités : un système ou une planète spécifique — *Tatooine, Endor, Hoth, Kessel.*

Cette compétence reflète les connaissances générales que possède un personnage sur divers systèmes stellaires et mondes : géographie, climat, formes de vie, exportations, colonies, technologie, type de gouvernement, etc. La plupart de ces informations proviennent de ses expériences personnelles, de fichiers informatiques et de comptes rendus faits par des voyageurs.

Les personnages qui sont spécialisés dans une planète particulière ont une compréhension plus approfondie de certains détails subtils — bien plus, en tout cas, que ce que l'on peut trouver dans les banques de données classiques. Et si un individu possédant un code-dés élevé en *Systèmes Planétaires* n'ignorera pas que les déserts de Tatooine abritent les Jawas et les Hommes des Sables, un personnage ayant *Systèmes Planétaires : Tatooine* saura en plus que les ferrailleurs jawas jouent un rôle important dans l'économie locale en procurant des pièces de rechange et des Droïds aux fermiers.

La difficulté du tirage dépend de la renommée dont jouit le système considéré :

• **Très Facile :** système très connu dont tout le monde a déjà entendu parler. Coruscant, l'ancienne capitale impériale où siège le gouvernement de la Nouvelle République. Endor *après* la Bataille d'Endor. Alderande. Le système corellien.

• **Facile :** système dont la plupart des gens ont entendu parler, sans savoir grand-chose à son sujet. Kessel et ses mines d'épice. Lianna, la planète sur laquelle est installé le Groupe Sienar Astronautique.

• **Moyennement Difficile :** système dont beaucoup de gens ont entendu parler, sans rien savoir à son sujet. Sullust, la planète d'origine des Sullustains. Kashyyyk, le monde natal des Wookiees.

• **Difficile :** système peu connu dont la plupart des gens n'ont jamais entendu parler ou qui n'intéresse pas grand monde. Ex. : Bespin. Questal.

• **Très Difficile :** système reculé dont le nom n'est connu que de très peu de gens, qui ne savent généralement rien à son sujet. Dantooine. Ord Mantell. Tatooine *avant* que Luke Skywalker ne devienne célèbre.

• **Héroïque :** système dont presque personne n'a entendu parler et qui peut même ne pas figurer sur les cartes spatiales. Système inexploré n'ayant été visité que par quelques négociants stellaires. Dagobah. Hoth. Yavin. Endor avant la Bataille d'Endor.

Modificateurs : les modificateurs applicables dépendent du type d'information désiré. Plus celle-ci est "obscure", plus il est difficile de s'en souvenir :

Pas de modificateur : l'information est très connue ou peut être obtenue par une simple observation superficielle. Tous les

indigènes et la plupart des visiteurs sont au courant de ce fait. Dagobah est un monde marécageux qui n'a pas fait l'objet d'une véritable colonisation. Les deux seules raisons qui peuvent pousser quelqu'un à se rendre sur Tatooine sont l'astroport de Mos Esley et le gang criminel de Jabba le Hutt.

+1 à +5 au facteur de difficulté : l'information n'a rien d'un secret, mais son obtention peut nécessiter quelques observations ou une petite enquête. Tous les indigènes et de nombreux visiteurs sont au courant de ce fait. La Cité des Nuages est équipée de générateurs à répulsion spéciaux. L'économie de Coruscant est entièrement fondée sur son imposante bureaucratie.

+6 à +10 au facteur de difficulté : l'information est relativement peu connue et requiert des observations approfondies. La plupart des indigènes connaissent ce fait, mais ce n'est pas le cas de la majorité des visiteurs. Tatooine abrite des êtres hostiles connus sous le nom d'Hommes des Sables. Les niveaux inférieurs de l'écosystème de Kashyyyk sont particulièrement dangereux.

+11 à +20 au facteur de difficulté : l'information n'est pas très connue. Elle ne peut être obtenue qu'après des observations et enquêtes poussées. Lando Calrissian a détourné une petite partie de la production de gaz Tibanna de la Cité des Nuages afin de fabriquer des cartouches pour blasters. Hoth est infestée de redoutables prédateurs appelés Wampas.

+21 ou plus au facteur de difficulté : seuls quelques rares individus sont au courant de ce fait. L'information en question est confidentielle ou n'a pas fait l'objet d'une large diffusion dans la galaxie. Savoir, avant la Bataille de Yavin, que cette planète abritait la principale base rebelle.

"Bespin... C'est pas tout prêt, mais on peut y arriver."
"C'est bien une colonie minière ?"
"Ouais, la mine de gaz Tibanna. Lando a viré l'administrateur..."
— Yan Solo et la Princesse Leia

Tactique

Temps requis : de un round à plusieurs minutes.
Spécialités : un type d'unité ou d'opération militaire — *Escouades, Flottes, Vaisseaux de Guerre, Assauts Terrestres.*

Tactique représente l'aptitude d'un personnage à déployer et manœuvrer efficacement des troupes. Un tirage permet ainsi de préparer au mieux une opération militaire d'un type particulier : soumettre une planète à un blocus avec une flotte, investir une installation ennemie, attaquer un bunker abritant un turbolaser.

Cette compétence peut également être employée pour déterminer la meilleure attitude à opposer à une manœuvre adverse au cours d'une bataille : que faire quand l'ennemi tente de prendre votre vaisseau en tenaille, comment réagir en cours d'assaut si le défenseur reçoit des renforts, quel comportement doit adopter une unité piégée en terrain hostile.

Mais, si un jet de *Tactique* est susceptible d'indiquer comment on doit agir dans certaines situations militaires, le dénouement de l'affrontement, lui, dépend toujours d'autres tirages de compétence : *Commandement* pour les chefs et les jets de combat des forces en présence.

La difficulté d'un tirage de *Tactique* devrait être fixée en fonction de divers facteurs : combien d'unités sont impliquées, l'environnement (espace dégagé ou champ d'astéroïdes, plaine ou forêt vierge), ainsi que les différences relatives à l'entraînement et à l'équipement des combattants (Destroyer Stellaire contre chasseurs, soldats de choc contre Ewoks, troupes de l'Armée Impériale contre commandos d'élite rebelles).

Quand ils ont recours à cette compétence, les personnages cherchent avant tout à être conseillés sur l'attitude qu'ils doivent adopter. Plus ils réaliseront un tirage élevé, plus les conseils du maître de jeu devraient accroître leurs chances de gagner la bataille. Les "conseils" en question peuvent prendre la forme de rapports sur les stratégies que l'adversaire est susceptible de choisir, de suggestions sur les manœuvres à entreprendre ou (en cas de jet de dés vraiment très élevé) de propositions de tactiques audacieuses et inattendues capables de prendre l'ennemi au dépourvu.

"J'ai reçu des ordres directs de l'Empereur en personne. Il a prévu quelque chose de spécial à leur intention. Nous devons juste nous assurer qu'ils ne s'enfuient pas."
— Amiral Piett

Volonté

Temps requis : un round.
Spécialité : un type d'incitation auquel on peut résister — *Persuasion, Intimidation.*

Cette compétence représente la force de volonté et la détermination du personnage. Elle sert à résister à l'*Intimidation* et à la *Persuasion.*

De plus, lorsqu'un personnage rate un jet de *Résistance*, il peut éventuellement en tenter un second avec sa *Volonté*, mais la difficulté est alors augmentée d'un niveau. S'il le réussit, il arrive à "tenir" par la seule force de son esprit. Il lui faut ensuite exécuter des tirages de *Volonté* en lieu et place de tous les jets de *Résistance* normalement exigés, et leur difficulté sera toujours supérieure d'un niveau à celle requise d'ordinaire. Dès qu'il en rate un ou arrête de produire des efforts, il se retrouve complètement épuisé et doit se reposer deux fois plus longtemps que de coutume. Si le personnage est censé encaisser des dommages parce qu'il a raté un tirage de *Résistance*, la gravité de ceux-ci est augmentée d'un niveau afin de refléter le fait qu'il a poussé son organisme au-delà de ses capacités normales.

"Sa résistance à la sonde mentale est exceptionnelle. Il nous faudra du temps avant de pouvoir lui soutirer quoi que ce soit."
— Dark Vador

Compétences de *Mécanique*

L'attribut *Mécanique* correspond au "sens de la mécanique" et mesure la capacité à piloter des véhicules ou des vaisseaux, en utilisant pleinement leurs équipements de bord. Il représente aussi l'aptitude à monter des animaux tels que les banthas et les tauntauns. Avec un code-dés élevé, un personnage n'aura aucune difficulté à piloter des landspeeders, des voitures des nuages, des chasseurs Ailes-X et des cargos du genre du *Faucon Millenium*. À l'inverse, un personnage doté d'un mauvais code-dés dans cet attribut connaîtra un grand nombre d'incidents mineurs.

La plupart des compétences dépendant de la *Mécanique* servent à piloter des véhicules ou des vaisseaux. En règle générale, les personnages n'ont pas trop de problèmes à se déplacer en terrain dégagé (Très Facile ou Facile). C'est seulement quand ils vont trop vite, entreprennent des manœuvres risquées ou se retrouvent impliqués dans une poursuite que les choses se compliquent.

Les règles concernant les déplacements, poursuites et combats avec véhicules sont détaillées dans le chapitre six "Déplacements et poursuites", page 100 et suivantes. Celles concernant les vaisseaux sont, quant à elles, exposées dans le chapitre sept "Voyages et combats spatiaux", page 114 et suivantes.

Temps requis : un round pour les poursuites et combats. Les voyages peuvent prendre de quelques minutes à plusieurs heures, voire plusieurs jours. (Les personnages peuvent ainsi avoir à effectuer un tirage de *Transports Spatiaux* afin de déterminer si un trajet devant durer trois heures se déroule sans incident. De même, un jet d'*Équitation* permettra de savoir si rien de désagréable ne se passe au cours d'une patrouille à dos de tauntaun.)

Astrogation

Temps requis : une minute quand vous connaissez votre position et désirez emprunter une route fréquentée dont les coordonnées hyperspatiales ont déjà été calculées (un round peut même suffire en cas d'urgence). Quelques heures quand vous connaissez votre position et désirez vous rendre en un lieu où vous n'êtes encore jamais allé (le navordinateur de bord doit calculer ses coordonnées). Un jour quand vous devez déterminer votre position actuelle, avant de calculer les coordonnées de votre destination.

Spécialités : une route commerciale spécifique — *Route de Kessel, Tatooine à Coruscant, Route Commerciale Corellienne.*

Les pilotes de vaisseaux spatiaux effectuent des jets d'*Astrogation* afin de définir la trajectoire à suivre pour se rendre d'un système à un autre. Pour plus détails sur la façon dont est fixée la difficulté de ces tirages, reportez-vous au chapitre sept "Voyages et combats spatiaux", page 123 et suivantes.

"Piloter un engin dans l'hyperespace, c'est autre chose que conduire une moissonneuse-batteuse ! Il suffit d'un millième d'erreur de calcul et la trajectoire passe au travers d'une étoile. Ou bien on frôle une supernova, et là, la balade est terminée, p'tit gars."
— Yan Solo

Canons de Vaisseau

Temps requis : un round.

Spécialités : un type ou modèle d'arme — *Missiles à Concussion, Canons à Ions, Canons Lasers, Torpilles à Protons, Turbolasers.*

Canons de Vaisseau est la compétence de "combat à distance" qui couvre toutes les armes à l'échelle des chasseurs stellaires, y compris les canons lasers, les canons à ions, les missiles à concussion et les torpilles à protons.

Des armes de ce type peuvent être montées aussi bien sur des chasseurs, que sur des vaisseaux de guerre de grande taille. Reportez-vous au chapitre sept "Voyages et combats spatiaux", page 127, pour plus d'informations sur l'utilisation de cette compétence.

"Je l'ai eu ! Je l'ai eu !"
"Bravo, mais n'attrape pas la grosse tête, p'tit gars."
— Luke Skywalker et Yan Solo

Canons de Vaisseau de Guerre

Temps requis : un round.

Spécialités : un type ou modèle d'arme — *Missiles à Concussion, Projecteurs de Puits Gravitationnels, Canons à Ions, Canons Lasers, Torpilles à Protons, Rayons Tracteurs, Turbolasers.*

Canons de Vaisseau de Guerre est la compétence de "combat à distance" qui couvre le maniement de tous les types d'armement dont peuvent être dotés les vaisseaux militaires de grande taille : turbolasers, canons à ions, rayons tracteurs, etc.

Reportez-vous au chapitre sept "Voyages et combats spatiaux", page 127, pour de plus amples informations sur l'utilité de cette compétence.

"Puissance de feu maximale vers l'avant !"
— Amiral Piett

Combinaison Énergétique

Temps requis : un round ou plus.

Spécialités : un type ou modèle de combinaison énergétique : *Armure des Troupes de Choc Spatiales, Exosquelette.*

Une combinaison énergétique est une sorte de scaphandre autopropulsé que l'on équipe de servomoteurs afin d'accroître les performances physiques de son porteur. Ce genre d'engin est souvent employé sur les chantiers de construction ou pour déplacer des marchandises, quand on ne peut (ou ne veut) pas utiliser de Droïds. Sa technologie est à l'origine des scaphandres de combat des soldats d'apesanteur (troupes de choc spatiales) de l'Empire.

Combinaison Énergétique peut être employée — en tant que "compétence de réaction" — pour éviter des tirs ennemis.

Communications

Temps requis : un round.

Spécialités : un type ou modèle d'appareil de communication — *Communicateur, Radio Subspatiale.*

Cette compétence permet d'employer des communicateurs et autres radios subspatiales. S'il est généralement Très Facile de se servir de tels appareils, cette difficulté est accrue quand on tente de décrypter des signaux codés et d'identifier les fréquences employées par l'ennemi.

Communications peut également être employée pour émettre ou recevoir un message dans des conditions difficiles, comme à proximité d'un nuage gazeux, d'un puissant champ magnétique ou d'un gisement métallifère.

"Non. Attendez... je capte un signal très faible."
— Technicien de la Base Écho

Les difficultés suivantes sont à employer quand on tente de trouver une certaine fréquence :

- **Très Facile :** écouter une fréquence connue, répertoriée et ouverte au public. Elle peut être utilisée par des particuliers ou des entreprises pas trop à cheval sur la sécurité.
- **Facile :** écouter une fréquence privée spécifique ou une fréquence gouvernementale à faible niveau de sécurité, comme celle des services d'urgence officiels.
- **Moyennement Difficile :** écouter une fréquence réservée à des transmissions relativement confidentielles (utilisée, par exemple, par le gouvernement local, des hommes d'affaires ou d'autres individus épris de sécurité).
- **Difficile :** écouter un canal secret réservé normalement à certains professionnels (ex. : communications de routine des Impériaux ou des forces de police).
- **Très Difficile :** écouter un canal secret employé par les hauts fonctionnaires gouvernementaux et les Impériaux de rang élevé.
- **Héroïque :** écouter une fréquence top secrète de l'Empire, de la Rébellion ou de la Nouvelle République.

Si le signal reçu est codé, le personnage peut utiliser *Communications* pour effectuer un jet de décodage. Certains appareils de communication ont des codes-dés qui s'ajoutent alors au

jet de compétence de l'émetteur afin d'accroître la difficulté du décodage. Comparez les tirage de celui qui émet et de celui qui reçoit sur la "Table des jets de décodage" afin de savoir quelles informations sont effectivement décryptées.

Il convient de noter que certains messages contiendront parfois des "mots de code" dont les personnages devront deviner le sens par eux-mêmes. Ainsi, par exemple, si la planète Coruscant est appelée "Dewback" dans une transmission, il leur faudra trouver d'une façon ou d'une autre à *quoi* correspond "Dewback".

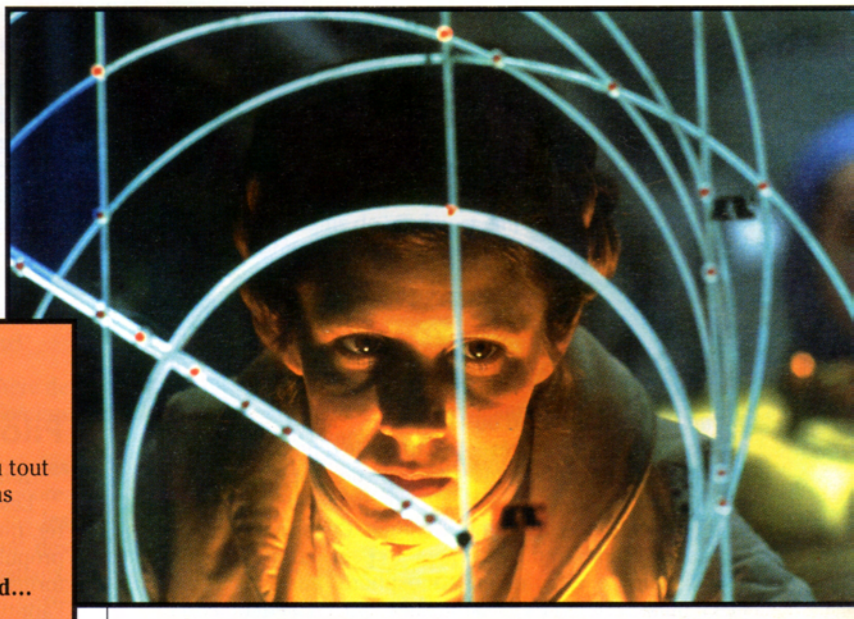


Table des jets de décodage

Le tirage du codeur dépasse celui du décodeur de :	Le décodeur...
6 points	...ne comprend rien du tout
1 à 5 points	... se trompe sur le sens du message
Le tirage du décodeur dépasse celui du codeur de :	**Le décodeur comprend...**
0 à 3 points	...un ou deux passages embrouillés
4 à 6 points	...environ un quart des informations contenues dans le message
7 à 10 points	...environ la moitié des informations contenues dans le message
11 points ou plus	...l'intégralité du message

Écrans de Vaisseau

Temps requis : un round.

Cette compétence représente l'aptitude à faire fonctionner les déflecteurs de tous les vaisseaux à l'échelle des chasseurs stellaires. La difficulté du tirage dépend du nombre d'arcs de tir que le personnage tente de protéger avec les écrans (avant, gauche, droite, arrière).

Reportez-vous au chapitre sept "Voyages et combats spatiaux", page 127, pour plus d'informations sur l'utilisation de cette compétence.

Écrans de Vaisseau peut également — en tant que "compétence de réaction" — servir à éviter les tirs ennemis.

"Augmentez la puissance des écrans déflecteurs avant. Nous y allons."

— Lando Calrissian

Écrans de Vaisseau de Guerre

Temps requis : un round.

Les personnages doivent avoir recours à cette compétence lorsqu'ils utilisent les déflecteurs de vaisseaux de grande taille, qu'ils soient militaires ou civils. Vous trouverez plus d'informations à son sujet dans le chapitre sept "Voyages et combats spatiaux", page 127.

Écrans de Vaisseau de Guerre peut être employée — en tant que "compétence de réaction" — pour bloquer les tirs adverses.

"Monsieur, nous avons perdu les écrans déflecteurs de la passerelle."

— Technicien à bord de l'*Exécuteur*

Équitation

Temps requis : un round ou plus.

Spécialités : un animal de monte spécifique — *Banthas, Dewbacks, Piétineurs Craciens, Tauntauns.*

Équitation permet à un personnage d'employer n'importe quelle monture vivante. À la différence des véhicules, les bêtes n'obéissent pas systématiquement aux ordres, et c'est pourquoi chacune possède un *code d'Indocilité*. Lorsqu'un personnage "chevauche" un animal, il doit réussir un jet de compétence en opposition avec l'Indocilité de la bête. S'il le réussit, cette dernière fait ce qu'il désire. Sinon, reportez-vous à la table ci-dessous.

Le cavalier doit procéder à un nouveau jet en opposition chaque fois que sa monture est confrontée à une situation dangereuse ou susceptible de l'effrayer (ex. : bataille, prédateur féroce, un orage soudain, atterrissage d'un vaisseau, etc.).

Le jet de la monture dépasse celui du cavalier de :

21 points ou plus : l'animal se cabre. Faites un jet en opposition *Vigueur* de la monture/*Dextérité* du personnage. Quand la bête l'emporte, elle désarçonne son cavalier et le piétine si elle n'est exposée à aucune menace directe. Sinon, elle s'enfuit au galop.

16 à 20 points : l'animal se cabre et s'enfuit au galop. Si son cavalier tombe à terre, il n'essaye pas de le piétiner.



11 à 15 points : l'animal refuse d'obéir aux ordres du personnage et s'emballe. Le cavalier reprendra le contrôle de sa monture en réussissant un jet d'*Équitation* supérieur d'au moins 5 points au score obtenu aux dés par la bête.

6 à 10 points : l'animal s'arrête et refuse de bouger pendant au moins un round.

1 à 5 points : l'animal s'arrête et refuse de bouger pendant le reste du round en cours.

"Hé, du calme, ma jolie. Qu'est-ce qui se passe ? Tu as senti quelque chose ?"

— Luke Skywalker

Fusées Individuelles

Temps requis : un round ou plus.

Cette compétence représente l'aptitude d'un personnage à utiliser des fusées individuelles. Ce type de propulseur dorsal permet de se déplacer en générant une poussée produite par la combustion d'un carburant chimique. Comme il ne nécessite pas de comburant extérieur, il peut aussi bien être employé dans le vide, qu'en atmosphère, aussi ténue que celle-ci puisse être. Les personnages qui possèdent *Fusées Individuelles* ne jouissent d'aucun bonus lorsqu'ils utilisent des propulseurs dorsaux classiques qui dépendent de leur propre compétence.

Fusées Individuelles peut être employée — en tant que "compétence de réaction" — pour éviter des tirs ennemis.

Pilotage de Chasseur Stellaire

Temps requis : un round ou plus.

Spécialités : un type ou modèle de chasseur — *Aile-X, TIE/In, Intercepteur TIE, Z-95 Chasseur de Têtes.*

Cette compétence permet de piloter tous les chasseurs stellaires : Ailes-X, Ailes-Y, Ailes-A et TIE. Reportez-vous au chapitre sept "Voyages et combats spatiaux", page 114 et suivantes, pour plus de renseignements.

Pilotage de Chasseur Stellaire peut aussi — en tant que "compétence de réaction" — servir à éviter les tirs ennemis.

"Passez en vitesse d'attaque. On y est, les gars !"

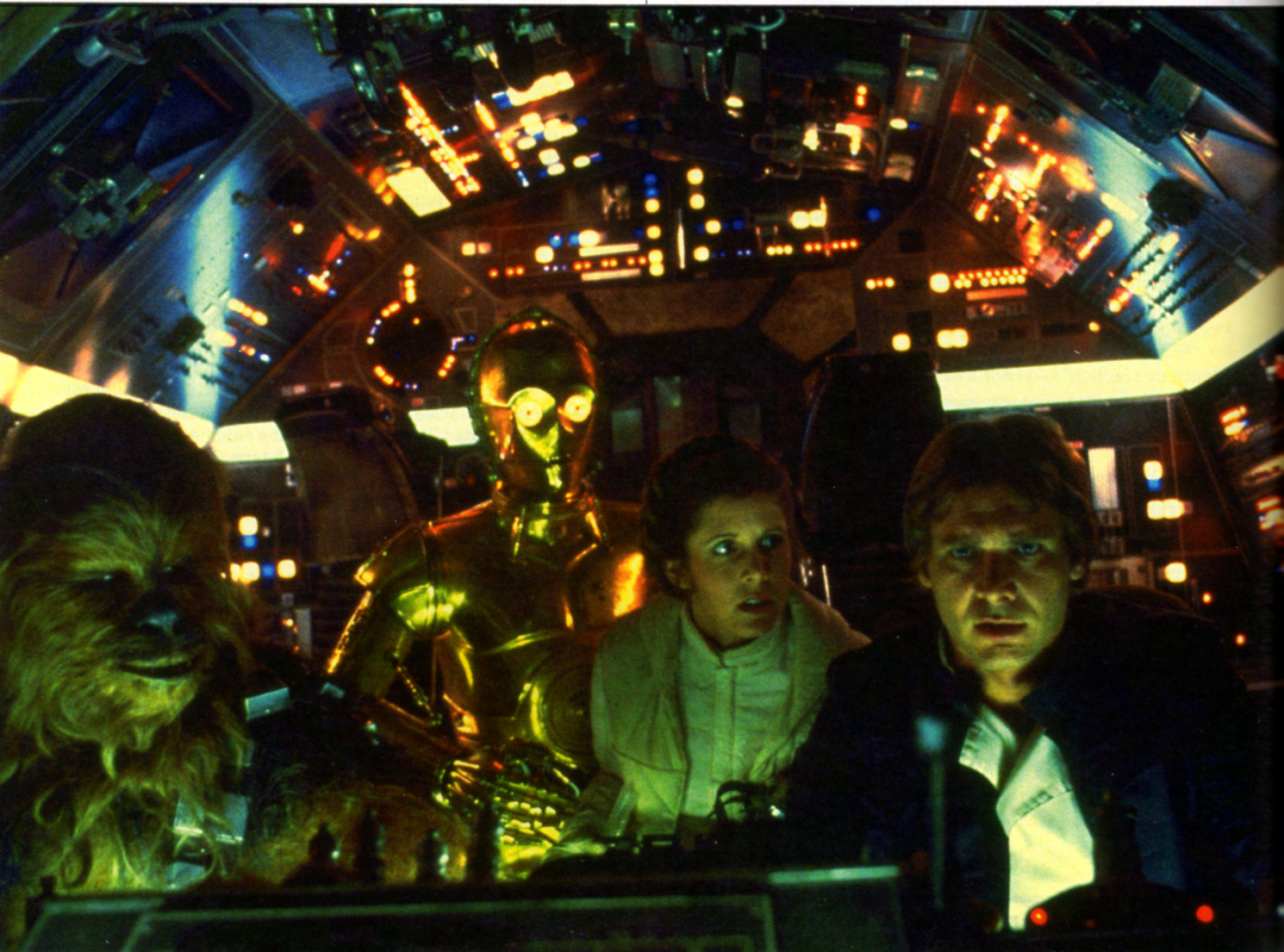
— Red Leader

Pilotage de Fonceur

Temps requis : un round ou plus.

Les fonceurs sont des bolides dangereux et difficiles à piloter, qui combinent un moteur à répulsion classique, avec un propulseur à postcombustion ionique, bénéficiant ainsi de performances époustouflantes. *Pilotage de Fonceur* représente l'aptitude d'un personnage à conduire un de ces engins, qui ne sont guère plus que des moteurs puissants, surmontés d'un siège.

Cette compétence peut aussi être employée pour réaliser une esquive de véhicule (compétence "de réaction") afin d'éviter les tirs adverses.



Pilotage de Quadripode

Temps requis : un round.

Spécialités : un type particulier de "marcheur" (quadripode ou bipode) — *TB-TT, TR-TT*, etc.

Avec cette compétence, un personnage peut conduire un TB-TT, un TR-TT ou tout autre type de quadripode ou bipode.

Pilotage de Quadripode peut également servir — en tant que "compétence de réaction" — à éviter les tirs ennemis.

Pilotage de Vaisseau Archaïque

Temps requis : un round.

Spécialités : un type spécifique ou une classe particulière de vaisseau spatial — *Courrier de Classe* Delaya, *Voiles Solaires Corelliennes, Courrier Lourd de Classe* Coruscant.

Cette compétence permet à un personnage de piloter des vaisseaux primitifs de type *Orion* ou plus rudimentaires encore. Bien que de tels appareils soient rarement employés dans les régions colonisées, il est possible d'en rencontrer sur des mondes qui viennent tout juste d'accéder aux voyages spatiaux.

Pilotage de Vaisseau Archaïque peut être employé pour exécuter une esquive de véhicule — en tant que "compétence de réaction" — afin d'éviter des tirs ennemis.

Pilotage de Vaisseau de Guerre

Temps requis : un round ou plus.

Spécialités : un type ou une classe de vaisseau de guerre — *Destroyer Stellaire Impérial, Destroyer Stellaire Victoire, Frégate Nébulon-B.*

Pilotage de Vaisseau de Guerre permet de diriger de grands vaisseaux militaires tels que les Destroyers Stellaires, les croiseurs de classe *Caraque*, les corvettes corelliennes et les croiseurs mon calamari. Comme le bon fonctionnement de ces engins exige normalement la présence de nombreux hommes d'équipage, cette compétence représente avant tout les réflexes et l'aptitude au travail en équipe de son utilisateur. Le chapitre sept "Voyages et combats spatiaux", page 123 et suivantes, fournit plus de détails sur la manière dont on doit s'en servir.

Pilotage de Vaisseau de Guerre peut être employée — en tant que "compétence de réaction" — pour esquiver des tirs ennemis.

"Nos vaisseaux ont repéré le Faucon Millenium, *Seigneur. Mais... il est entré dans un champ d'astéroïdes et nous ne pouvons pas risquer..."*

"Vos histoires d'astéroïdes ne m'intéressent pas, Amiral. Je veux ce vaisseau, pas des excuses."

— Amiral Piett et Dark Vador

Pilotage de Véhicule à Coussin d'Air

Temps requis : un round ou plus.

Spécialités : un type ou modèle de véhicule à coussin d'air — *Hovercraft de Reconnaissance.*

Cette compétence permet de conduire tous les véhicules se déplaçant sur coussin d'air. Ces engins sont généralement peu maniables, mais on les emploie encore sur de nombreux mondes primitifs ou pour certaines opérations militaires spéciales. Ils peuvent également remplacer les appareils à répulseurs quand ceux-ci sont inutilisables en raison de fluctuations gravitationnelles ou d'autres phénomènes inhabituels susceptibles de perturber leur fonctionnement.

Pilotage de Véhicule à Coussin d'Air peut être employée — en tant que "compétence de réaction" — pour éviter des tirs ennemis.

Pilotage de Véhicule Terrestre

Temps requis : un round ou plus.

Spécialités : un type ou modèle de véhicule terrestre — *Véhicule d'Assaut Compact, Jaggernaud.*

Cette compétence permet de conduire des véhicules terrestres primitifs équipés de roues ou de chenilles : char des sables jawa, engins de transport employés par les Rebelles sur Yavin IV, automobiles, motos et camions. Certains blindés militaires — comme les Jaggernauds ou les Bases de Commandement Mobiles PX-4 — emploient également ce genre de technologie.

Pilotage de Véhicule Terrestre n'est pas d'une grande utilité sur les mondes "modernes" — où les répulseurs sont très répandus —, mais se justifie néanmoins sur des mondes à faible niveau technologique.

Cette compétence peut être employée — en tant que "compétence de réaction" — pour éviter des tirs ennemis.

Propulseur Dorsal

Temps requis : un round ou plus.

Cette compétence représente l'aptitude d'un personnage à se servir d'un propulseur dorsal. Comme ces appareils fonctionnent en mélangeant carburant et air ambiant pour générer leur poussée, ils ne peuvent être employés qu'au sein d'une atmosphère. Les personnages possédant *Propulseur Dorsal* ne bénéficient d'aucun bonus quand ils utilisent des "fusées individuelles", celles-ci dépendant de leur propre compétence.

Propulseur Dorsal peut être employée — en tant que "compétence de réaction" — pour éviter des tirs ennemis.

Répulseurs

Temps requis : un round ou plus.

Spécialités : un type ou modèle de véhicule à répulsion — *Landspeeder XP-38, Speeder des Neiges de Combat de l'Alliance Rebelle.*

Cette compétence permet de conduire des engins à répulseurs (dits "antigravs") courants, tels que les landspeeders, les airspeeders, les speeders des neiges, les T-16 Skyhoppers, les voitures des nuages, les airspeeders, les motos-jets, les esquifs et les barges à voiles.

Répulseurs peut être employée — en tant que "compétence de réaction" — pour éviter des tirs ennemis.

"Luke, je n'ai pas de vecteur d'approche. Je ne suis pas branché."

"Du calme, Dack. Attaque type delta. Vas-y !"

— Dack et Luke lors de la Bataille de Hoth

Senseurs

Temps requis : un round ou plus.

Spécialités : un type ou modèle de détecteur — *Scanner Manuel, Scanner de Diagnostic Médical, Senseur Thermique.*

Avec cette compétence, un personnage est capable d'utiliser des senseurs afin de procéder à des repérages à longue distance, de détecter des formes de vie ou des émissions énergétiques, d'identifier des véhicules, etc. *Senseurs* couvre tous les détecteurs imaginables, depuis les scanners manuels (comme celui employé par Yan Solo sur Hoth), jusqu'aux énormes dispositifs dont sont équipés les vaisseaux de guerre et les bases militaires.

Certains détecteurs accordent des bonus, sous la forme de codes-dés, à leur utilisateur — ceux-ci doivent être ajoutés aux jets de *Senseurs*.

Note : les senseurs peuvent être très utiles pour entretenir le suspense et les personnages devraient, en principe, toujours détecter juste de quoi exciter leur curiosité. Il leur faudra dès lors s'informer par eux-mêmes pour découvrir la vérité. ("Vous détectez des vaisseaux qui sortent du système… mais, vos senseurs ne parviennent pas à les identifier. Leur signature énergétique indique toutefois qu'il pourrait s'agir de chasseurs stellaires. Attendez ! Ils viennent brusquement de changer de plan de vol et ils se dirigent vers vous !")

Ce n'est pas parce qu'il existe un grand nombre de modificateurs applicables à *Senseurs* que vous devez vous compliquer la vie ! Vous pouvez très bien choisir un facteur de difficulté en vous fondant sur votre bon sens. Si le personnage surmonte ce facteur, il détecte quelque chose. Et s'il réussit un *excellent* tirage, il est même susceptible d'obtenir des informations très détaillées.

Un personnage effectue un jet de détection par round, le résultat de ce tirage déterminant ce qui est repéré ou non. Les senseurs peuvent accomplir deux tâches distinctes : *détecter* et *identifier*.

Quand ils détectent une chose, ils ne précisent pas de quoi il s'agit. Ils l'ont repérée, mais ne peuvent l'identifier.

En revanche, quand ils identifient un objet, ils précisent son *type*. ("C'est un transport léger. Le scanner l'identifie comme étant un YT-1 300 corellien. Regardez un peu sa signature énergétique… il est sacrément armé !")

La difficulté de base pour repérer un vaisseau dépend du mode employé pour les senseurs : passif, balayage, recherche ou focalisation. Le vaisseau en question doit aussi se trouver à portée des détecteurs

Mode de fonctionnement	Détection	Identification
Passif	Moyennement Difficile	Très Difficile
Balayage	Facile	Difficile
Recherche	Facile	Moyennement Difficile
Focalisation	Très facile	Facile

Modificateurs :

+1D ou plus au facteur de difficulté : la cible utilise un masque sensoriel.

+5 au facteur de difficulté pour l'identification : la cible utilise des leurres sensoriels (les senseurs perçoivent ceux-ci comme des vaisseaux à part entière, sauf si le personnage réussit son jet). ("Il y a un vaisseau là-bas. Attendez une minute… les senseurs en détectent *deux* maintenant !")

+5 au facteur de difficulté : les senseurs du vaisseau-cible fonctionnent en mode *passif* (reportez-vous au chapitre sept "Voyages et combats spatiaux", page 114).

+15 au facteur de difficulté : le vaisseau-cible évolue avec une *discrétion optimale* (reportez-vous au chapitre sept "Voyages et combats spatiaux", page 114).

+10 au facteur de difficulté uniquement pour l'identification : la cible brouille les ondes sensorielles (reportez-vous au chapitre sept "Voyages et combats spatiaux", page 114).

+10 ou plus au facteur de difficulté : le vaisseau se dissimule derrière une planète ou un autre corps céleste important.

+20 au facteur de difficulté : le vaisseau se dissimule au milieu d'autres objets de grande taille, comme des astéroïdes.

+5 au jet du personnage : repérer un petit corps céleste. Un petit astéroïde.

+10 au jet du personnage : la cible est de la taille d'un vaisseau de guerre.

+10 au jet du personnage uniquement pour la détection : le vaisseau-cible produit un brouillage sensoriel.

+10 au jet du personnage : la cible est un corps céleste de dimension moyenne. Un astéroïde de bonne taille.

+20 au jet du personnage : corps céleste de la grosseur d'une planète ou d'une lune. Vaisseau à l'échelle Étoile de la Mort.

+30 ou plus au jet du personnage : objet stellaire. Une étoile, une nébuleuse, un trou noir.

En réussissant un jet de *Senseurs* supérieur d'au moins 10 points au facteur de difficulté, un personnage parviendra à capter le code transpondeur du vaisseau-cible. Toutefois, si le BoSS (Bureau officiel des Services Stellaires) tient à jour la liste de ces codes, il ne la communique qu'aux autorités appropriées — forces de défense planétaires, astroports et, bien évidemment, Marine et Douanes Impériales. Néanmoins, si les personnages arrivent à se procurer les fichiers du BoSS et à les charger dans leur ordinateur de bord, ils seront dès lors en mesure d'identifier les autres vaisseaux grâce à leur transpondeur. Inutile de préciser que si celui-ci est erroné, l'information obtenue de cette façon n'aura pas grand intérêt…

"Nous devrions réussir à tirer quelque chose de ce bouclier, qu'il fonctionne ou non."

— Lando Calrissian

Observation planétaire : le balayage sensoriel d'une surface planétaire peut, parfois, se révéler relativement difficile. Car, s'il est aisé de repérer des détails géographiques importants — continents, chaînes montagneuses, mers intérieures, etc. — l'activité géothermique, les agglomérations de grande taille, les grandes concentrations de métal et diverses autres sources d'énergie peuvent brouiller notablement les détecteurs. Surtout quand on cherche quelque chose de précis et de petite taille dans une région étendue. Les opérateurs des senseurs sont ainsi parfois obligés de limiter leur champ d'investigation à quelques kilomètres carrés pour trouver des bases militaires, de petites villes et autres détails "mineurs".

La difficulté de base du jet de *Senseurs* dépend de l'étendue de la région soumise à un balayage. On ne pourra jamais observer, en une fois, plus de la moitié d'une planète, la "face cachée" de celle-ci étant inaccessible aux instruments de détection.

La procédure classique veut que l'on soumette d'abord une planète à un balayage global pour déterminer ses caractéristiques essentielles — type d'atmosphère, détails géographiques majeurs, émissions énergétiques signalant la présence de grandes cités — avant de se livrer à des observations sur des surfaces de plus en plus restreintes afin d'obtenir des informations sur certaines particularités intéressantes.

Voici quelques exemples de difficultés pour des balayages opérés depuis l'orbite d'une planète en vue de repérer une chose bien précise — astroport, petite ville, complexe industriel, base de reconnaissance, garnison impériale, usine, etc.

- **Très Facile :** une zone d'un kilomètre carré ou moins.
- **Facile :** une zone de 100 kilomètres carrés ou moins.
- **Moyennement Difficile :** une zone de 1 000 kilomètres carrés ou moins.
- **Difficile :** une zone d'un million de kilomètres carrés ou moins. Une nation de dimension moyenne.
- **Très Difficile :** une zone de 100 millions de kilomètres carrés ou moins. Un petit continent.
- **Héroïque :** la moitié d'une planète.



+5 ou plus au jet du personnage : trouver une importante concentration de formes de vie que l'on connaît (ex. : déterminer si des milliers d'Humains vivent sur une petite portion d'une planète).
+5 ou plus au jet du personnage : repérer une certaine forme de vie quand celle-ci est très différente de la faune qui l'entoure (ex. : trouver un Humain et un Wookiee qui se cachent dans un village noghri).
+10 ou plus au jet du personnage : suivre les traces énergétiques d'un vaisseau en approche.

"Il n'y a aucune indication de ville ou de technologie, mais la présence de formes vivantes est signalée. Il y a de la vie sur cette planète…"

— Luke Skywalker

Transports Spatiaux

Temps requis : un round ou plus.
Spécialités : un type ou modèle de transporteur — *Transport YT-1 300, Transport Moyen Gallofree, Transport Action VI Corellien.*
Transports Spatiaux permet à un personnage de piloter n'importe quel transporteur spatial et vaisseau civil, depuis les petits transports légers (le Faucon Millenium, par exemple, qui est un cargo léger YT-1 300 ayant subi de considérables aménagements) et les appareils de reconnaissance, jusqu'aux paquebots, en passant par les gigantesques porte-conteneurs et autres transports surdimensionnés. Les "transports" en question peuvent aussi bien être à l'échelle des chasseurs, qu'à celle des vaisseaux de guerre.
Transports Spatiaux peut aussi — en tant que "compétence de réaction" — servir à éviter les tirs ennemis.

"Je bats les engins de l'Empire en vitesse pure. Attention, je dis pas les croiseurs, je vous parle des modèles corelliens à double rayon."

— Yan Solo

Modificateurs :

+5 à +20 ou plus au facteur de difficulté : rechercher des ondes énergétiques spécifiques, comme celles dégagées par les vaisseaux spatiaux.

+10 ou plus au facteur de difficulté : détecter un signal particulier parmi d'autres émissions similaires ou de signaux susceptibles de "couvrir" celui que l'on cherche. (Un vaisseau qui survole une région volcanique afin de dissimuler sa "signature énergétique" ; dénicher avec un scanner manuel un Droïd caché dans une usine pleine de robots et d'appareils électroniques.)

+5 ou plus au facteur de difficulté : repérer ou identifier une certaine forme de vie dans une région où la faune est abondante.

+25 ou plus au jet du personnage : rechercher des informations élémentaires : localisation des principaux continents, atmosphère, gravité, composition approximative des masses terrestres.

+10 au jet du personnage : détecter d'importantes sources de chaleur, de lumière ou d'énergie ou, à l'inverse, des zones "neutres", comme des glaciers.

+5 à +15 (selon la taille) au jet du personnage : repérer un élément géographique de grande taille. Chaîne de montagnes, vaste forêt, grand lac ou cité.

Compétences de *Perception*

La *Perception* est l'aptitude d'un personnage à remarquer divers détails dans son environnement et chez les autres. Avec un code-dés élevé dans cet attribut, un individu peut repérer rapidement des objets cachés ou des ennemis en embuscade. Il a également de bonnes chances de convaincre d'autres gens à agir dans son intérêt, de les tromper ou de les escroquer, et de marchander efficacement le prix des biens et services. Les personnages dotés d'une faible *Perception*, quant à eux, ont tendance à se perdre facilement.

Les maîtres de jeu demandent souvent à leurs joueurs d'exécuter des jets de *Recherche* ou de *Perception* afin de déterminer ce que leurs alter ego remarquent dans leur environnement. Plus ce jet est élevé, plus ils voient de choses.

Voici quelques exemples de difficultés pour les tirages de *Recherche* et de *Perception* :

- **Très Facile :** remarquer quelque chose de très visible. Un personnage qui marche dans une artère d'un astroport.
- **Facile :** remarquer un détail évident. L'astroport est bondé de spationautes et d'extraterrestres (Rodiens, Duros et Sullustains).

• **Moyennement Difficile :** trouver quelque chose d'intéressant. L'un des extraterrestres est un Wookiee et un Sullustain porte un manteau trop grand pour lui.

• **Difficile :** remarquer un détail très particulier. Le Wookiee semble accompagner un autre spationaute. Le manteau du Sullustain porte la marque SoroSuub.

• **Très Difficile :** remarquer quelque chose qui nécessite plus qu'un vague coup d'œil. Le Wookiee et le spationaute semblent avoir un différend à propos de la réparation d'un vaisseau. Quelqu'un vous suit.

• **Héroïque :** il faut vraiment observer attentivement pour remarquer ce détail. Le Wookiee a les yeux bleus et le pantalon de son ami spationaute est décoré du liseré rouge typique des Corelliens. Le gars qui vous suit tente de dissimuler un insigne du Bureau de la Sécurité Impériale en dessous de sa veste.

Plusieurs compétences de *Perception* sont de type "relationnel". Elles permettent, en effet, d'influencer les gens que rencontre un personnage. Pour les utiliser, il est fréquemment nécessaire d'effectuer des jets en opposition, l'interlocuteur étant susceptible de résister à leurs effets.

Les conséquences des compétences de ce type ne devraient toutefois pas dépendre entièrement du résultat de jets de dés. Ainsi, par exemple, si un personnage tente d'embobiner un fonctionnaire des douanes, un tirage élevé en *Escroquerie* indiquera bien évidemment un succès, mais le joueur devra encore expliquer ce que son personnage dit pour arriver à ses fins. Mieux il jouera alors le rôle de son alter ego, meilleures seront effectivement ses chances de réussite.

Les compétences relationnelles ne devraient jamais être employées pour tenter d'influencer les personnages des autres joueurs. Pour ce faire, il faudra avoir recours à la discussion et à la négociation directe. Si l'on réduisait les rapports entre joueurs à des échanges de jets de dés, *Star Wars* perdrait son caractère de divertissement "social" pour devenir un simple jeu de hasard. Ce qui serait beaucoup moins drôle.

Commandement

Temps requis : un round.

Spécialités : l'unité commandée — *Escadron Rogue, Troupes de Choc Impériales.*

Commandement représente l'aptitude d'un personnage à convaincre les personnages du maître de jeu et ses propres subordonnés à obéir à ses ordres. Cette compétence ne devrait jamais être utilisée afin de contraindre les personnages des autres joueurs à agir contre leur volonté — ce genre de choses devant en principe se résoudre par de simples échanges verbaux.

Commandement est surtout utile lors des combats, quand, par exemple, un chef d'escouade donne des ordres à ses hommes ou quand un capitaine de Destroyer Stellaire indique à ses canonniers sur quel vaisseau ennemi ils doivent concentrer leurs tirs.

Quand un personnage se sert de cette compétence, le maître de jeu doit déterminer le facteur de difficulté applicable.

• **Très Facile :** les subordonnés ont toutes les raisons d'obéir. (Des soldats de choc qui reçoivent des ordres d'un amiral de l'Empire).

• **Facile :** les subordonnés ont de bonnes raisons d'obéir. (Des Rebelles appartenant à différentes unités qui doivent s'organiser afin de repousser une attaque de l'Empire.)

• **Moyennement Difficile :** les subordonnés n'ont aucune raison de désobéir. (Des passants auxquels on demande de "circuler" après un accident.)



• **Difficile :** les subordonnés se méfient de vous. (Des Ewoks qui vous transportent attaché à un poteau.)

• **Très Difficile :** les subordonnés ont toutes les raisons de se montrer méfiants. (Des soldats de choc qui croient avoir affaire à un agent rebelle.)

• **Héroïque :** les subordonnés n'ont aucune raison de vous écouter. (Des soldats de choc qui remarquent que vous êtes habillé comme un Rebelle).

Commandement sert également à coordonner les activités de nombreux ouvriers, pour, par exemple, fabriquer un vaisseau dans un dock spatial ou accomplir une autre tâche aussi complexe. Reportez-vous à la section concernant les "actions combinées", page 82.

"Évitez l'ennemi ! Groupe Vert, tenez le secteur MV-7."
— Amiral Ackbar

Discrétion

Temps requis : un round.

Spécialités : un type de terrain spécifique — *Jungle, Milieu Urbain.*

Discrétion représente l'aptitude d'un personnage à se déplacer silencieusement, en se dissimulant dans l'ombre ou en agissant de manière à ne pas être remarqué. Pour utiliser efficacement cette compétence, il faut obtenir aux dés un score supérieur au tirage de *Recherche* ou de *Perception* de la personne dont on ne souhaite pas attirer l'attention.

Elle permet par ailleurs de se dissimuler soi-même (pour les objets, il faut avoir recours à *Dissimulation*).

Discrétion sert également à brouiller les pistes quand on veut semer quelqu'un. Ainsi, il sera possible de laisser derrière soi des indices susceptibles de tromper d'éventuels poursuivants, si ceux-ci ne réussissent pas un jet de *Recherche* en opposition.

"Eh ben dis donc, c'est pratique ces compartiments."
"J'y planque de la contrebande, mais je m'attendais pas à me planquer moi-même là-dedans."

— Luke Skywalker et Yan Solo

Dissimulation

Temps requis : un round.
Spécialités : Camouflage.
Dissimulation représente l'aptitude d'un personnage à cacher efficacement toutes sortes de choses : une arme sur soi, des marchandises de contrebande dans ses bagages, des objets dans une pièce, etc.

Pour trouver un objet qui a été caché de cette façon, il faut réussir un jet en opposition de *Recherche* ou de *Perception*. Le maître de jeu doit alors apprécier objectivement la manière dont l'objet en question a été dissimulé afin de déterminer quel modificateur il convient d'appliquer à ce tirage. En effet, en cas de fouille corporelle poussée, le simple fait de réussir un bon score aux dés afin de cacher un sabre-laser à sa ceinture n'est pas d'une grande utilité. Dans ce cas, mieux vaut l'avoir laissé dans un endroit sûr (en principe).

Cette compétence peut également être employée pour dissimuler des objets de grande taille : camoufler un chasseur stellaire quand il est au sol ou cacher l'entrée d'une base secrète installée dans une caverne.

"Commandeur, passez ce vaisseau au peigne fin jusqu'à ce que vous ayez trouvé les plans."

— Dark Vador

Escroquerie

Temps requis : de un round de combat à plusieurs minutes, en fonction du temps qu'il faut au personnage pour présenter l'escroquerie.
Spécialités : une méthode particulière — *Déguisement, Baratin.*
Escroquerie permet de tromper d'autres gens ou, d'une manière plus générale, de les convaincre de faire quelque chose qui n'est pas dans leur intérêt. (Comme il s'agit d'une compétence "relationnelle", vous pourrez souvent avoir recours à une interprétation "grandeur nature" pour simuler certaines situations.)

La difficulté du jet dépend de la victime choisie.

- **Très Facile :** un ami ou un proche qui n'a aucune raison de se méfier.
- **Facile :** un adolescent naïf, une personne crédule.
- **Moyennement Difficile :** un soldat de choc, quand l'escroquerie ne le concerne pas directement.
- **Difficile :** un fonctionnaire des douanes ou un représentant de l'ordre ; un soldat de choc quand l'escroquerie implique pour lui de courir certains risques.
- **Très difficile :** quelqu'un qui n'est pas tombé de la dernière pluie. Jabba le Hutt, un général de l'Empire.
- **Héroïque :** quelqu'un qui n'a vraiment rien d'un "gogo". Un Chevalier Jedi, l'Empereur Palpatine.

Modificateurs :
+10 ou plus au jet de la victime : l'escroquerie vise à amener la victime à faire quelque chose d'illégal ou de très dangereux.
+5 ou plus au jet de la victime : la victime sait que le personnage est un escroc et reste sur ses gardes.
Aucun modificateur : l'escroquerie vise à amener la victime à accomplir quelque chose qu'elle aurait peut-être fait d'elle-même.
+5 ou plus au jet de l'escroc : la victime apprécie l'escroc, mais elle s'en méfie un peu à cause de son comportement inhabituel.
+10 ou plus au jet de l'escroc : la victime apprécie l'escroc. Elle a confiance en lui et n'a aucune raison de se méfier.

On peut résister à une tentative de tromperie en opposant un jet d'*Escroquerie* ou de *Perception* au tirage de l'escroc. Dans ce cas, les modificateurs restent applicables, même si on n'emploie *pas* de facteur de difficulté. Quoi qu'il en soit, pour résister ainsi, encore faut-il soupçonner une escroquerie. Le maître de jeu ne devrait en effet *jamais* poser de questions du genre : "Veux-tu exécuter un jet afin de résister à une tentative d'*Escroquerie* ?"

Notez qu'il vaudra parfois mieux qu'une victime n'ait pas conscience qu'elle a affaire à un escroc. Si un personnage utilise sa *Perception* de 2D pour s'opposer à une tentative d'*Escroquerie* de difficulté *Héroïque*, il facilitera en fait la tâche à son interlocuteur. Cela montre bien qu'aussi stupide et dangereuse que puisse être une proposition, il se trouvera toujours quelqu'un pour l'accepter de son plein gré.

"Non non, c'était juste un pépin de pistolaser. Euh, mais, euh, non non, c'est réparé, faut pas s'inquiéter de tout ça. Tout baigne. Oui, tout va bien ici. Oui, je vous remercie.. Et vous, ça va ?"

— Yan Solo

Falsification

Temps requis : de un round à plusieurs jours.
Spécialités : un type de document contrefait spécifique — *Codes de Sécurité, Scandocs de Bloc de Données, Autorisations de Vaisseau.*

Le personnage peut falsifier des documents électroniques à sa convenance. Avec cette compétence, il peut fabriquer une fausse carte de crédit afin de débiter le compte d'une autre personne, des bons de livraison impériaux visant à faire croire qu'il est habilité à transporter certaines marchandises réglementées, des pièces d'identité de manière à se faire passer pour un inspecteur de la Nouvelle République ou un policier en civil, etc.

Une personne qui examine un document falsifié peut tenter un jet en opposition de *Falsification*, de *Recherche* ou de *Perception* afin de détecter la supercherie. Ce tirage est alors modifié en fonction de la difficulté de la contrefaçon et du fait que le faussaire (et la personne qui examine la pièce) est ou non familiarisé avec le type du document en question.

Modificateurs :
+10 ou plus au jet du faussaire : le faussaire a souvent eu entre les mains des documents de ce type, pas l'examinateur.
+5 au jet du faussaire : le faussaire connaît assez bien ce type de document, l'examinateur le connaît peu.
+3 au jet du faussaire : le faussaire dispose d'un "modèle" auquel il peut comparer son travail.
+3 au jet du faussaire : le faussaire dispose du matériel nécessaire à son entreprise.
+3 à +15 au jet du faussaire : le faussaire est assisté dans son travail par un ordinateur ou un Droïd spécialisé.

Aucun modificateur : les deux personnages connaissent ce type de document aussi bien l'un que l'autre.

+10 ou plus au facteur de difficulté ou au jet de l'inspecteur : l'examinateur a souvent eu entre les mains des documents de ce type, le faussaire jamais.

+5 au facteur de difficulté ou au jet de l'inspecteur : l'examinateur connaît assez bien ce type de document, le faussaire le connaît peu.

+3 au jet de l'inspecteur : l'examinateur dispose d'un "modèle" auquel il peut comparer le document falsifié.

+3 à +15 au jet de l'inspecteur : l'examinateur est assisté dans son travail par un ordinateur, un Droïd ou un instrument d'analyse spécialement conçu pour détecter les faux.

"Nous allons maintenant savoir si ce code valait le prix que nous l'avons payé."

— Princesse Leia

Investigation

Temps requis : de un round à plusieurs jours.

Spécialités : un lieu ou champ d'investigation — *Mos Eisley, Cité Impériale, Maisons, Casiers Judiciaires.*

Investigation représente l'aptitude d'un personnage à trouver et collecter des informations portant sur les activités de quelqu'un d'autre, avant d'en tirer les conclusions qui s'imposent. Cette compétence est notamment utile pour savoir sur quelle planète un individu compte se rendre ou savoir à quelle entreprise "louche" il a pris part. Comme bien d'autres compétences, *Investigation* gagne en intérêt lorsque vous privilégiez le "jeu de rôle" au détriment des simples jets de dés. Le maître de jeu peut ainsi fournir aux joueurs des indices et conseils supplémentaires, au lieu de se contenter de donner directement la solution d'une énigme.

Jeu

Temps requis : de un round à plusieurs minutes.

Spécialités : un type spécifique de jeu de hasard — Sabacc, Bâtons Trin, Warp-Top.

Jeu représente l'aptitude d'un personnage à pratiquer divers jeux de hasard et permet d'augmenter ses chances de gagner. Cette compétence ne concerne que les jeux qui nécessitent un certain sens de la stratégie (comme le sabacc) et qui ne sont donc pas purement aléatoires. Lorsqu'on pratique un tel jeu sans tricher, tous les participants procèdent à des jets de compétence en opposition. Celui qui réalise le meilleur score gagne.

Un personnage peut également employer *Jeu* pour tricher ou repérer un tricheur. Chaque fois qu'un joueur ne respecte pas les règles, les autres ont le droit d'effectuer un jet de compétence en opposition afin de tenter de détecter la supercherie. Ils peuvent répéter ces tirages de "détection", chaque fois qu'il y a tricherie. Si son score est supérieur aux autres, le tricheur remporte automatiquement la partie.

Les modificateurs applicables prennent en compte la participation de "complices" (qui aident le tricheur ou le joueur qui tente de repérer la tricherie), le fait qu'un individu a une meilleure expérience du jeu pratiqué que ses adversaires, etc. Le maître de jeu est invité à envisager toutes les "variations" qu'autorise cette compétence.

Le MJ est également invité à demander aux joueurs de quelle manière ils trichent exactement. Ainsi, s'ils ne parviennent pas à imaginer une méthode plausible, même un jet de compétence élevé ne leur permettra pas de gagner. On peut, en revanche,



considérer que le fait de dissimuler une carte de sabacc dans sa manche ou d'utiliser un jeu biseauté sont deux méthodes acceptables pour tricher.

"Sabacc ! Ce doit être mon jour de chance."

— Lando Calrissian

Marchandage

Temps requis : de une minute à une heure.

Spécialités : un type de marchandise à acheter ou vendre — *Épice, Armes, Droïds, Blocs de Données.*

Un personnage emploie cette compétence afin de discuter le prix de biens qu'il souhaite acheter ou vendre. La difficulté du tirage est souvent déterminée par un jet en opposition effectué par un personnage du maître de jeu.

Le MJ doit commencer par évaluer le prix de l'article considéré sur le marché local, lequel devrait en principe être proche de celui indiqué sur la "Table des prix". Il arrive toutefois qu'en certains lieux, une marchandise soit exceptionnellement coûteuse ou bon marché. De plus, nombre de commerçants n'hésitent pas à pratiquer des marges exorbitantes afin de se conformer aux "pratiques commerciales" de l'endroit ou de tirer parti d'une situation qui est à leur avantage.

Un marchandage devrait être prétexte à une petite scène improvisée opposant acheteur et vendeur, plutôt que de se limiter à de simples tirages. Le maître de jeu pourra néanmoins s'inspirer des résultats obtenus avec les dés afin d'apprécier la prestation du personnage concerné.

Le joueur a toujours la possibilité de refuser d'acheter ou de vendre quelque chose. À l'inverse, lorsqu'un personnage bénéficie d'un tirage particulièrement favorable alors que son joueur ne s'est pas donné la peine de négocier âprement, le maître de jeu est en droit de décider que la vente ne se fait pas.

Pour simuler les discussions, procédez à des jets de compétence en opposition en utilisant les modificateurs applicables, puis reportez-vous à la "Table de marchandage", page suivante, pour savoir ce qui se passe.

Modificateurs :

Aucun modificateur : marchand et client n'ont jamais eu affaire l'un à l'autre.

Table de marchandage

Le jet du vendeur dépasse celui de l'acheteur de :

21 points (ou plus)	Multipliez le prix du marché local par 3
16 à 20 points	Multipliez le prix du marché local par 2
11 à 15 points	Multipliez le prix du marché local par 1,5
6 à 10 points	Multipliez le prix du marché local par 1,25
3 à 5 points	Multipliez le prix du marché local par 1,10

Si la différence entre les deux tirages n'excède pas deux points, le prix proposé est égal à celui du marché.

Le jet de l'acheteur dépasse celui du vendeur de :

3 à 5 points	Multipliez le prix du marché local par 0,90
6 à 10 points	Multipliez le prix du marché local par 0,85
11 à 15 points	Multipliez le prix du marché local par 0,75
16 à 20 points	Multipliez le prix du marché local par 0,65
21 points (ou plus)	Multipliez le prix du marché local par 0,50

+5 ou plus au jet de l'acheteur : acheteur et vendeur entretiennent de bonnes relations. L'acheteur est un client régulier, qui paye rubis sur l'ongle et n'a jamais causé de tracas au vendeur.

+5 ou plus au jet du vendeur : l'acheteur est un "client à problèmes", aussi le vendeur a-t-il tout intérêt à essayer d'obtenir le meilleur prix possible, quitte à ce que la transaction n'aboutisse pas.

+5 ou plus au jet de l'acheteur : l'article considéré est très facile à trouver sur le marché local et son prix a chuté du fait de l'abondance de l'offre.

+5 ou plus au jet du vendeur : l'article n'est pas immédiatement disponible et la demande est forte.

+10 ou plus au jet du vendeur : les marchands locaux se sont mis d'accord pour faire monter artificiellement les prix.

+5 ou plus au jet de l'acheteur : l'article est endommagé. Le vendeur fait semblant de marchander âprement, mais accepte de vendre à bas prix en espérant que son client ne remarquera rien. En réussissant un jet de *Perception*, l'acheteur repère le défaut en question, et le modificateur applicable est alors au minimum de +10 en sa faveur.

+5 au plus au jet du vendeur : le vendeur vante exagérément les "prétendues" qualités de son produit en espérant que l'acheteur le croira sur parole. Si ce dernier réussit un jet d'*Évaluation*, il déterminera dans quelle mesure le marchand exagère.

Corruption : *Marchandage* peut également être employée pour des tentatives de corruption. Il faut alors non seulement proposer un pot-de-vin, mais aussi gagner la confiance de son interlocuteur, afin que celui-ci soit convaincu que le secret de la transaction sera bien respecté. La corruption peut aussi prendre la forme d'un échange de services. Exemple : "Vous savez, si vous me laissez 'racheter' mon blaster (le personnage glisse discrètement une pièce de 100 crédits à l'inspecteur), je pourrai peut-être me débrouiller pour savoir où les contrebandiers à la solde de Jabba livreront la prochaine cargaison d'épice de Kessel. Je suis sûr qu'après avoir confisqué ce chargement, vous serez à l'abri du besoin...".

Il est rare qu'un fonctionnaire n'accepte pas un pot-de-vin de temps en temps... mais encore faut-il lui proposer une somme ou un service susceptible de l'intéresser. Pour cela, procédez à des jets de *Marchandage* en opposition. Si c'est la personne à corrompre qui l'emporte, elle demande plus que ce qui lui était offert au départ pour sa coopération.

La nature et l'importance du pot-de-vin dépendent de la situation. Il faut ainsi verser 100 crédits pour que des petits fonctionnaires locaux acceptent de rendre une arme confisquée... et plusieurs milliers pour qu'ils consentent à annuler la saisie d'un vaisseau. 15 ou 20 crédits suffisent pour obtenir une bonne table dans un restaurant, mais plusieurs centaines sont parfois nécessaires pour obtenir une chambre particulière dans un hôtel de luxe. Les fonctionnaires connus ou très puissants seront généralement plus gourmands que les autres et il faut souvent faire preuve de subtilité à leur égard (en proposant, par exemple, un prêt à taux préférentiel à leur épouse). Gardez toutefois à l'esprit que tout le monde n'est pas vénal.

L'attitude de la personne que l'on souhaite corrompre est naturellement déterminée par l'importance du pot-de-vin offert.

Modificateurs :

+10 ou plus au jet du corrompu : la somme est ridiculement basse (inférieure à la moitié de ce qu'il faudrait raisonnablement proposer). Le corrupteur encourt le risque d'être dénoncé aux autorités.

+5 au jet du corrompu : la somme est peu élevée (inférieure à 90 % de ce qu'il faudrait raisonnablement proposer).

+5 au jet du corrupteur : la somme est supérieure à ce que l'individu à corrompre escomptait.

+10 ou plus au jet du corrupteur : la somme est bien supérieure à ce que l'individu à corrompre escomptait.

Note à propos de la corruption : les soldats de choc *ne peuvent pas* être corrompus. On peut les tromper, les escroquer et, bien sûr, les tuer, mais leur proposer des pots-de-vin reviendrait à essayer d'apprendre à un Rancor à bien se tenir à table...

"L'illustre Jabba vous souhaite la bienvenue et sera heureux de vous donner une prime de vingt-cinq mille."

"Je veux cinquante mille. Pas moins."

— Zed-Sispéo et Boushh

Persuasion

Temps requis : un round ou plus.

Spécialités : une méthode spécifique de persuasion — *Débat, Récit, Séduction, Éloquence.*

Cette compétence est, par certains aspects, similaire à *Escroquerie* et *Marchandage*. Elle permet en effet de convaincre quelqu'un de faire quelque chose, mais sans le tromper (ce serait une *Escroquerie*), ni lui proposer une rémunération (comme pour *Marchandage*).

Il est néanmoins possible de faire miroiter une éventuelle récompense... Ainsi, par exemple, inciter quelqu'un à sauver une princesse détenue par les Impériaux relève bien de la *Persuasion*. Il n'est pas interdit alors de lui promettre "bien plus d'argent que tu n'imagines", sans s'attarder trop sur ce sujet.

Les jets de *Persuasion* sont de même difficulté que ceux d'*Escroquerie* (voir la description de cette compétence). Toutefois...

Si l'orateur *pense* vraiment ce qu'il dit (comme lorsque Luke essaye de convaincre Yan de l'aider à sauver Leia), réduisez la difficulté d'un niveau.

En revanche, s'il tente en fait une "petite escroquerie" (comme Greedo qui assure Yan qu'il le laissera filer en échange de la somme due à Jabba), augmentez la difficulté d'un niveau.

"Je crois que ces Droïds sont de bons éléments. En fait, je voudrais qu'on reparle de ta promesse de me laisser partir avant l'été. Si ces nouveaux Droïds sont rodés, je pourrais transmettre ma demande pour l'Académie."

— Luke Skywalker

Recherche

Temps requis : un round ou plus.
Spécialités : Pistage.
Cette compétence permet de trouver des objets ou des individus dissimulés. Si ceux-ci ont été cachés intentionnellement, on doit tenter un jet de compétence en opposition avec la *Dissimulation* de celui qui s'est chargé de cette tâche. Sinon, la difficulté du tirage est déterminée en fonction des circonstances.
Recherche peut aussi servir à repérer des adversaires, tels qu'un groupe d'extraterrestres, qui ont tendu une embuscade.

Voici quelques exemples de difficultés :

• **Très Facile :** le personnage sait exactement où se trouve l'objet caché.

• **Facile :** le personnage sait à peu près où se trouve l'objet caché.

• **Moyennement Difficile :** le personnage ne dispose que d'informations fragmentaires ou n'a qu'une vague idée de ce qu'il doit chercher.

• **Difficile :** le personnage procède à une fouille sans savoir exactement ce qu'il peut trouver (ex. : des indices sur le lieu d'un crime) ou cherche des objets de petite taille comme des pièces de monnaie.

• **Très Difficile :** le personnage ignore ce qu'il doit chercher, ou l'objet en question est de très petite taille.

• **Héroïque :** l'objet recherché est quasi microscopique.

"Il devait y avoir quelqu'un à bord de la capsule. On voit des traces de pas."
"Ça vient d'un Droïd, ça."

— Soldats de choc sur Tatooine

Compétences de *Vigueur*

La *Vigueur* représente la force physique, l'endurance et la santé. Avec un code-dés élevé dans cet attribut, un personnage est capable de soulever des objets pesants, de se soumettre à des efforts constants pendant de longs jours, tout en manifestant une bonne résistance aux maladies et blessures. Avec une faible *Vigueur*, un individu se fatigue vite.

Combat Mains Nues

Temps requis : un round.
Spécialités : un type de combat à mains nues — *Boxe, Arts Martiaux.*
Combat Mains Nues est la compétence de "combat rapproché" permettant de se battre sans arme. La plupart des animaux disposent de bonnes aptitudes dans ce domaine.
La difficulté de base du jet de dés est en principe Très Facile, sauf si l'adversaire exécute un jet de *Parade Mains Nues.*

Les personnages ont la possibilité de faire des prises à leurs adversaires, plutôt que de simplement les frapper. Ils peuvent ainsi les jeter à terre et immobiliser leurs bras, afin qu'ils soient dans l'incapacité de riposter. Dans ce cas, il faut cependant augmenter de 10 points la difficulté de leur tirage. S'ils réussissent un résultat au moins égal à "sonné", ils immobilisent leur opposant d'une façon ou d'une autre (clé au bras, étranglement, etc.). S'ils le souhaitent, ils peuvent dès lors infliger automatiquement des dommages normaux à leur "victime" à chaque round, aussi longtemps qu'ils la tiennent à leur merci. Celle-ci ne se dégagera qu'en réussissant un jet de *Vigueur* en opposition, avec une pénalité correspondant au nombre de points séparant le résultat obtenu aux dés par l'assaillant du score qu'il lui suffisait d'atteindre pour placer sa prise.

Escalade/Saut

Temps requis : un round.
Spécialités : Alpinisme, Saut.
Utilisez cette compétence chaque fois qu'un personnage tente de grimper à un arbre, un mur ou une falaise, de sauter par-dessus un gouffre ou de bondir de liane en liane.

Voici quelques exemples de difficultés d'*Escalade/Saut* :

• **Très Facile :** emprunter des ponts de corde et des échelles afin de déambuler dans les villages ewoks.

• **Facile :** sauter d'un toit à l'autre quand ils ne sont séparés que de quelques mètres.

• **Moyennement Difficile :** bondir et s'agripper à la rampe d'accès d'un vaisseau sur le point de décoller.

• **Difficile :** franchir un conduit de l'Étoile Noire en se balançant au bout d'une corde tout en tenant une princesse dans ses bras.

• **Très Difficile :** bondir hors d'un puits de congélation carbonique avant que son mécanisme ne se déclenche. Sauter d'un véhicule lancé à pleine vitesse sur un autre pendant une poursuite au travers des forêts d'Endor.

Levage

Temps requis : un round.
Levage représente l'aptitude d'un personnage à soulever un objet pesant et à le porter relativement longtemps. La difficulté du tirage dépend du poids de l'objet en question et du temps pendant lequel il faut qu'on le transporte.

Un personnage exécute d'abord un jet de *Levage* lorsqu'il soulève pour la première fois l'objet. Il lui faut ensuite en effectuer d'autres aux intervalles précisés sur la table ci-après, afin de savoir s'il peut continuer à le porter ou si la fatigue le contraint à le reposer à terre.
S'il rate un de ces jets, il doit aussitôt reposer sa charge et s'il parvient tout juste à surmonter la difficulté indiquée sur la table, il ne peut rien faire d'autre que se concentrer sur son effort et marcher.
S'il réussit un tirage supérieur de plus d'un point au facteur de difficulté supérieur, il a alors le droit de faire autre chose, mais le fait de porter l'objet comptera néanmoins comme une action.
Veuillez noter qu'en cas de jets Héroïques successifs, le facteur de difficulté doit augmenter progressivement (ainsi, par exemple, le premier aura un facteur de 30, le second un facteur de 35, le troisième un facteur de 45, et ainsi de suite).

Poids	Niveau de difficulté
10 kg	Très Facile
50 kg	Facile
100 kg	Moyennement Difficile
200 kg	Difficile
500 kg	Très Difficile
750 kg	Héroïque
1 tonne	Héroïque +10
1,5 tonne	Héroïque +20
2 tonnes	Héroïque +30
2,5 tonnes	Héroïque +40
3 tonnes	Héroïque +50

Augmentez la difficulté en fonction de la durée pendant laquelle le personnage veut porter l'objet :

Durée	Augmentation du niveau de difficulté
1 à 6 rounds	(un jet toutes les 30 secondes)
7 rounds à 3 minutes	+1 niveau de difficulté
Jusqu'à 10 minutes	+2 niveaux de difficulté
Jusqu'à 30 minutes	+3 niveaux de difficulté
Jusqu'à une heure	+4 niveaux de difficulté

Au bout d'une heure, le personnage doit effectuer un nouveau jet de *Levage* ou de *Vigueur* toutes les heures, avec la même difficulté. S'il rate un tirage, il doit se reposer pendant une durée deux fois plus longue que celle pendant laquelle il a porté sa charge.

Natation

Temps requis : de un round à plusieurs minutes ou heures.

Cette compétence représente l'aptitude d'un personnage à ne pas se noyer dans un environnement aquatique — lac, océan, rivière tumultueuse et piscine d'un paquebot de luxe. La difficulté du tirage dépend de "l'eau" elle-même. Ainsi, il est très facile de nager dans une piscine, mais beaucoup moins dans un tumultueux torrent de montagne.

Quand un personnage rate un jet de *Natation*, il commence à couler. Lancez alors 2D au début de chaque round ; si le résultat obtenu est inférieur au nombre de rounds passés sous l'eau, le malheureux se noie et meurt. Un personnage "coulé" peut continuer à accomplir des actions, mais celles-ci sont affligées d'une pénalité de -3D. Il a également la possibilité de tenter de se sauver lui-même une fois par round en réussissant un jet de compétence supérieur d'un niveau à celui qu'il a raté (la pénalité de -3D ne s'applique pas à ce tirage).

Résistance

Temps requis : un tirage de *Résistance* est requis chaque fois qu'un personnage se dépense pendant une longue période.

Les jets de *Résistance* reflètent le fait qu'un personnage pousse son organisme jusqu'à ses extrêmes limites. Le maître de jeu peut y avoir recours de temps à autre, mais doit néanmoins éviter d'en abuser.

Un échec indique que le personnage concerné est "fatigué". Toutes ses actions sont dès lors affligées d'une pénalité de -1D. Pour annuler cette pénalité, il lui faut se reposer pendant un temps équivalant à la durée de son effort.

Même fatigués, les personnages ont quand même la possibilité de continuer à agir. C'est seulement au troisième échec consécutif en *Résistance* qu'ils deviennent complètement épuisés. Ils doivent alors se reposer pendant une période correspondant à *deux fois* la durée de leur effort pour être de nouveau frais et dispos.

Exemple : Platt Okeefe s'est posée en catastrophe et doit maintenant marcher sur un terrain accidenté pour se rendre au village le plus proche. Le maître de jeu décide que son joueur doit effectuer un jet de *Résistance* toutes les heures de temps de jeu (ce qui vient se surajouter à quelques rencontres avec des pillards du désert, des lézards des sables et un gang de bandits équipés de fonceurs). La *Résistance* de Platt est de 4D et le MJ estime que marcher sous un soleil écrasant est une tâche Difficile (avec un facteur de difficulté de 17). La jeune femme rate son premier tirage en obtenant seulement un score de 14. Elle poursuit néanmoins sa progression, avec un modificateur de -1D à toutes ses actions.

Elle rate également son second jet (un malheureux "9") et c'est désormais une pénalité de 2D qu'elle doit supporter. Elle continue encore à marcher, mais quand elle échoue à son troisième tirage, elle s'écroule sur un rocher et s'évanouit, épuisée.

Compétences de *Technique*

Technique est l'abréviation "d'aptitude technique" et représente le don naturel que l'on peut avoir pour démonter, réparer et modifier des appareillages divers. Un personnage possédant un bon code-dés dans cet attribut sera un "bricoleur né" et saura aussi bien réviser un Droïd, que remettre en état un propulseur de landspeeder endommagé ou trafiquer un blaster afin d'allonger sa portée. *Technique* recouvre également les talents d'infirmier et de médecin, l'aptitude à employer des explosifs, ainsi que la capacité à comprendre le fonctionnement des dispositifs de sécurité électroniques. Les personnages peu doués dans cet attribut auront quelques difficultés à changer les packs énergétiques de leurs pistolets blasters.

Utiliser des compétences de réparation

Toutes les compétences de réparation obéissent aux mêmes règles en ce qui concerne le temps requis et la difficulté. Elles sont toutes décrites individuellement ci-après, mais les principes qui leur sont communs ont été regroupés ici pour plus de simplicité.

Temps requis : plusieurs tirages de compétences peuvent être effectués pour remettre en état des véhicules et équipements endommagés. Le premier représente en général 15 minutes de travail. S'il est raté, d'autres jets doivent être effectués à des intervalles plus ou moins longs.

Les appareillages perfectionnés étant extrêmement complexes, ils ont constamment besoin d'être révisés afin de fonctionner avec des performances optimales. Et si des jets de réparation peuvent être effectués afin de procéder aux tâches de maintenance nécessaires, ce type d'activités est tout à fait susceptible d'être exécuté "hors champ" (en dehors des parties) afin de ne pas perdre de temps en cours d'aventure.



Appareillages endommagés : la remise en état de chaque appareillage endommagé d'un véhicule ou vaisseau (propulseurs, écrans, armes, etc.) nécessite un jet de réparation séparé. Un seul tirage ne saurait suffire pour tout réparer, quand plusieurs composants sont hors service. Plusieurs personnages possédant des compétences appropriées peuvent toutefois conjuguer leurs efforts afin de s'occuper de problèmes différents au même moment. Chacun doit néanmoins réussir ses propres jets de dés.

Difficulté des réparations : le niveau de difficulté d'un jet de réparation dépend de l'état dans lequel se trouve l'appareil, le véhicule ou le vaisseau considéré.

Pour déterminer les dommages subis par les véhicules, reportez-vous au chapitre six "Déplacements et poursuites", page 111. Les dommages des vaisseaux sont, quant à eux, abordés dans le chapitre sept "Voyages et combats spatiaux", page 128.

Une fois précisée l'étendue des dégâts, consultez les sections présentées un peu plus loin. Elles correspondent aux différents appareillages et aux différents dommages qu'ils peuvent avoir subis. Les compétences spécifiques utilisables pour les réparations sont indiquées.

Note : comme toujours, les temps, difficultés et coûts des réparations ne sont donnés qu'à titre indicatif et vous pouvez très bien les modifier en fonction de vos besoins.

Propulseurs : les moteurs ioniques, générateurs de répulsion et autres engins qui permettent aux vaisseaux et autres véhicules de se déplacer sont communément désignés par le terme de "propulseurs". Il arrive parfois qu'ils soient détruits lors d'un combat.

Dans ce cas, leur remplacement nécessite un jet de réparation Difficile et une somme équivalent à 35 % du coût originel du véhicule considéré.

Les compétences *Réparation de Chasseur Stellaire, Réparation de Quadripode, Réparation de Véhicule à Répulseurs, Réparation de Transport Spatial, Réparation de Vaisseau de Guerre, Réparation de Véhicule à Coussin d'Air* et *Réparation de Véhicule Terrestre* permettent de remettre en état les propulseurs des engins cités dans leur nom.

Hyperpropulseurs : les appareillages permettant aux vaisseaux d'évoluer dans l'hyperespace peuvent, eux aussi, être endommagés lors d'un combat, empêchant ensuite tout déplacement interstellaire. Leur réparation exige un jet de difficulté Moyenne.

Les compétences susceptibles d'être employées pour réparer les hyperpropulseurs des divers types de vaisseaux sont : *Réparation de Chasseur Stellaire, Réparation de Transport Spatial* et *Réparation de Vaisseau de Guerre*.

Maniabilité (ou "Manœuvrabilité") : quand les éléments permettant de manœuvrer un véhicule sont touchés, l'engin se retrouve dans l'impossibilité de changer de direction. La difficulté de la réparation dépend alors du nombre de "dés" de Maniabilité qui ont été perdus. Les dommages subis influent également sur le coût des pièces de rechange et des outils spéciaux requis (ce coût est exprimé, ci-dessous, en pourcentage du prix originel du vaisseau).

Dés de Maniabilité perdus	Difficulté de réparation	Coût
-1D	Facile	10 %
-2D	Moyennement Difficile	15 %
-3D ou plus	Difficile	20 %

Selon les engins, on emploiera l'une des compétences suivantes pour remettre ces dispositifs en état : *Réparation de Chasseur Stellaire, Réparation de Répulseur, Réparation de Quadripode, Réparation de Véhicule à Coussin d'Air, Réparation de Véhicule Terrestre, Réparation de Transport Spatial* et *Réparation de Vaisseau de Guerre*.

Déplacement ou Vitesse Spatiale : ces facteurs représentent la vélocité d'un véhicule ou vaisseau. Quand les propulseurs encaissent une petite quantité de dommages, l'engin ralentit, ce que traduit la perte d'un certain nombre de "déplacements" (qu'il s'agisse d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial). Pour savoir comment les récupérer, consultez la table ci-dessous :

Déplacements perdus	Difficulté de réparation	Coût
1	Facile	10 %
2	Moyennement Difficile	15 %
3	Difficile	20 %
4	Très Difficile	25 %
5	Le propulseur est détruit et doit être remplacé	

Selon les engins, on emploiera l'une des compétences suivantes pour récupérer les "déplacements" perdus : *Réparation de Chasseur Stellaire, Réparation de Répulseur, Réparation de Quadripode, Réparation de Véhicule à Coussin d'Air, Réparation de Véhicule Terrestre, Réparation de Transport Spatial* et *Réparation de Vaisseau de Guerre*.

Écrans : les vaisseaux spatiaux peuvent perdre des écrans déflecteurs en cours de combat. Les difficulté et coût de leur réparation dépendent du nombre de dés d'Écrans perdus.

Dés d'Écrans perdus	Difficulté de réparation	Coût
1D	Facile	5 %
2D	Moyennement Difficile	5 %
3D	Difficile	5 %
4D ou plus	Très Difficile	10 %

Selon les vaisseaux, on aura recours à l'une des compétences suivantes pour procéder aux réparations : *Réparation de Chasseur Stellaire, Réparation de Transport Spatial* ou *Réparation de Vaisseau de Guerre*.

Armes : les pistolets blasters, turbolasers, canons lasers quadritubes et autres armes similaires peuvent, eux aussi, être endommagés à l'occasion d'un combat. Les personnages doivent alors avoir recours à leurs compétences de réparation pour les remettre en état. La difficulté et le coût de l'intervention dépendent des dommages subis. Le "coût" indiqué ci-dessous correspond à celui de l'arme abîmée, pas à celui du vaisseau.

Dommages	Difficulté de réparation	Coût
Légers	Facile	15 %
Graves	Moyennement Difficile	25 %
Sévères	Très Difficile	35 %
Détruit	Irréparable	

Réparation de Blaster permet de remettre en état de fonctionner une arme à l'échelle des personnages, speeders ou quadripodes. (Cela peut aller du pistolet blaster à la batterie d'artillerie comme le DF.9 d'Armes Golan employé par les Rebelles au cours de la Bataille de Hoth.) Comme son nom l'indique, *Réparation d'Arme de Vaisseau de Guerre* est utilisée pour les vaisseaux de grande taille, alors que *Réparation d'Arme de Vaisseau* concerne les armes à l'échelle des chasseurs stellaires.

Les règles relatives à la réparation des armes s'appliquent également pour les armures. Utilisez la table ci-dessus pour déterminer la difficulté et le coût de la réparation.

Améliorer véhicules, vaisseaux et armes

Au cours d'une campagne de *Star Wars*, il n'est pas rare que les joueurs finissent par s'attacher à leur vaisseau, landspeeder et blaster favoris. Il est alors fréquent qu'ils aient envie que leur

personnage les bricole à l'aide de ses compétences de réparation pour améliorer ainsi leurs performances : vitesse, dommages, écrans, etc.

Augmenter ces caractéristiques implique la prise en compte de nombreux facteurs différents : prix des nouvelles pièces, talent du technicien et compatibilité des modifications avec le matériel. Prenons, par exemple, le *Faucon Millenium* de Yan Solo... Yan a amélioré ses hyperpropulseurs, son armement, ses écrans — pratiquement tous ses équipements ! Mais, si ces modifications lui confèrent quelques avantages indéniables (vitesse, puissance de feu et protection accrues), elles présentent aussi quelques inconvénients : les hyperpropulseurs sont capricieux, le cerveau électronique de bord n'arrête pas de se manifester et l'intérieur du vaisseau est un vrai capharnaüm. Il arrive même que le *Faucon* refuse purement et simplement de fonctionner. Son propriétaire doit alors faire usage de ses outils (ou frapper un bon coup sur le tableau de bord) pour qu'il consente à partir.

Maître de jeu, prenez garde : plus vous laisserez vos joueurs améliorer les véhicules et vaisseaux de leurs personnages, plus ces derniers deviendront puissants. Faites donc en sorte que les jets de modification ratés puissent endommager gravement, voire détruire, les équipements concernés. Et n'hésitez pas à assortir les appareillages modifiés de défauts et problèmes de toutes sortes. Ils pourront être à l'origine d'aventures intéressantes et rééquilibrer le jeu, tout en conférant aux véhicules et vaisseaux un caractère unique.

Exemple : Alain, le maître de jeu, veut confier à ses joueurs un vaisseau de transport léger équipé d'une arme puissante. Cela fait des mois qu'ils le lui réclament et il souhaite maintenant accéder à leur désir. Il a choisi de leur donner un cargo Ghtroc tout cabossé, appelé le *Bantha Boiteux*. Au laser classique qui équipe souvent ce type d'engin, a été ajouté un super laser quadritube. Les joueurs sont contents, mais il y a toutefois un petit problème... Pour équilibrer le jeu, Alain a décidé que le précédent propriétaire du vaisseau a mal monté le laser quadritube. Chaque fois qu'on le met en route, il prive d'énergie l'un des autres appareillages de bord, choisi au hasard (systèmes de survie, manœuvrabilité, moteurs ioniques, hyperpropulseur ou écrans), et celui-ci se coupe automatiquement ! La première fois que les personnages utilisent cette arme — alors qu'ils sont poursuivis par une nuée de chasseurs TIE — les écrans du *Bantha* s'éteignent sans prévenir ! Ils réfléchiront bien, la prochaine fois, avant d'employer leur nouvelle arme... même si elle leur permet de bénéficier d'une meilleure puissance de feu.

Voici quelques principes généraux concernant les modifications apportées aux véhicules, vaisseaux et armes. Ils ne constituent aucunement une liste exhaustive, mais seulement une base de réflexion. Ces notes ont été organisées en fonction des appareillages susceptibles d'être améliorés (comme dans la section "Utiliser des compétences de réparation", page 59) et traitent de la difficulté, des coûts et des compétences utilisables. Pour des règles plus détaillées sur l'amélioration des vaisseaux, veuillez consulter le supplément *Cargos Interstellaires* (publié par Descartes Éditeur).

Limites des modifications : les caractéristiques ne peuvent être augmentées que d'un "point", un niveau de déplacement ou un niveau d'hyperpropulsion à la fois. Ainsi, par exemple, une Maniabilité de 1D devra être portée à 1D+1, puis à 1D+2, avant de passer à 2D.

Les augmentations dont il est question dans les tables proposées ci-après représentent les modifications apportées aux caractéristiques originales, le propriétaire devant remplacer certains éléments de son "bien" par d'autres plus performants.



Avec les règles présentées ici, aucun dispositif ne peut être amélioré de plus de +1D+2 ou 4 déplacements.

Un nouveau jet de réparation peut être tenté chaque mois du temps de jeu. Utilisez les tables ci-dessous pour déterminer sa difficulté et les dépenses qu'il implique. Les coûts sont exprimés sous la forme d'un pourcentage du prix originel de l'objet modifié. Si les personnages demandent à quelqu'un d'autre de procéder aux modifications, n'hésitez pas à doubler — voire tripler — la somme nécessaire.

Armes : les personnages ont la possibilité d'améliorer la précision et les facteurs dommages de certaines armes individuelles (ex. : pistolets blasters) ou d'artillerie (comme celles montées sur les vaisseaux). Attention, dans le cas des armes de vaisseau, les coûts indiqués ci-dessous font référence au prix originel de l'arme, pas du vaisseau.

Amélioration	Difficulté	Coût
+1	Facile	15 %
+2	Moyenne	25 %
+1D	Difficile	30 %
+1D+1	Très Difficile	35 %
+1D+2	Héroïque	50 %

Il est également possible d'accroître les portées des armes :

Portées	Difficulté	Coût
+5%	Facile	5 %
+10%	Moyenne	10 %
+15%	Difficile	15 %
+20%	Très Difficile	20 %
+25%	Héroïque	25 %

Un jet de réparation raté au moment où les modifications sont apportées peut entraîner la destruction de l'arme ou, tout du moins, lui conférer des défauts récurrents (ex. : l'arme se décharge entièrement après un tir).

Réparation de Blaster permet de modifier tous les blasters à l'échelle des personnages, speeders et quadripodes. *Réparation d'Arme de Vaisseau de Guerre* doit être employée pour les appareils à l'échelle des grands vaisseaux spatiaux, tandis que *Réparation d'Arme de Vaisseau* convient pour les armes à l'échelle des chasseurs stellaires.

Les règles de modification des armes s'appliquent également aux armures personnelles.

Déplacement ou Vitesse Spatiale : en améliorant les moteurs d'un véhicule, on peut augmenter sa vitesse de pointe.

Pour améliorer le facteur Déplacement d'un véhicule, utilisez les difficultés et coûts de la table ci-dessous :

Déplacement	Difficulté	Coût
+5	Moyenne	10 %
+10	Difficile	15 %
+15	Très Difficile	20 %
+20	Héroïque	25 %

Pour monter la Vitesse Spatiale d'un vaisseau, utilisez la table ci-dessous (le nouveau facteur Déplacement peut ensuite être trouvé dans la section "Vols atmosphériques", page 129).

Vitesse Spatiale	Difficulté	Coût
+1	Moyenne	10 %
+2	Difficile	15 %
+3	Très Difficile	20 %
+4	Héroïque	25 %

Les personnages qui ratent leur jet de réparation quand ils procèdent aux modifications nécessaires peuvent sérieusement endommager les moteurs de leur véhicule, avec pour conséquence une réduction de leur vitesse et des désagréments du style : pannes récurrentes, déplacements "désordonnés" ou démarrages problématiques.

Selon les véhicules et vaisseaux, on utilisera l'une des compétences suivantes pour améliorer la vitesse : *Réparation de Chasseur Stellaire, Réparation de Quadripode, Réparation de Vaisseau de Guerre, Réparation de Véhicule à Coussin d'Air, Réparation de Véhicule à Répulseurs, Réparation de Transport Spatial, Réparation de Véhicule Terrestre.*

Écrans : on peut accroître la protection dont jouit un vaisseau spatial en montant son code-dés *Écrans*. De telles améliorations traduisent généralement le fait que l'on a ajouté de nouveaux générateurs de déflecteurs... dans la mesure où le générateur du vaisseau le permet.

Amélioration	Difficulté	Coût
+1	Facile	15 %
+2	Moyenne	25 %
+1D	Difficile	30 %
+1D+1	Très Difficile	35 %
+1D+2	Héroïque	50 %

Un jet de réparation raté au moment où les modifications sont réalisées peut court-circuiter définitivement le générateur d'écrans d'un vaisseau (ajoutez +5 à tous les facteurs de difficulté quand les écrans fonctionnent).

Selon les vaisseaux, on utilisera l'une des compétences suivantes pour améliorer les écrans : *Réparation de Chasseur Stellaire, Réparation de Vaisseau de Guerre* ou *Réparation de Transport Spatial.*

Hyperpropulseurs : ces fragiles moteurs peuvent être améliorés afin de raccourcir la durée des trajets en hyperespace. La difficulté et le coût des améliorations dépendent de la puissance de l'ancien propulseur par rapport au nouveau.

Vieux/nouveau	Difficulté	Coût
x4/x3	Facile	10 %
x3/x2	Moyenne	15 %
x2/x1	Très Difficile	25 %
x1/x1/2	Héroïque	35 %

Un jet de réparation raté au moment où les modifications sont réalisées peut éventuellement mettre définitivement hors d'usage le propulseur, ou tout du moins rendre son fonctionnement erratique.

Selon les vaisseaux, on utilisera l'une des compétences suivantes pour améliorer les hyperpropulseurs : *Réparation de Chasseur Stellaire, Réparation de Vaisseau de Guerre* ou *Réparation de Transport Spatial.*

Maniabilité : cette caractéristique peut être augmentée par l'adjonction de nouveaux propulseurs latéraux. Utilisez les difficultés et pourcentages du coût originel indiqués ci-dessous :

Amélioration	Difficulté	Coût
+1	Facile	5 %
+2	Moyenne	10 %
+1D	Difficile	15 %
+1D+1	Très Difficile	20 %
+1D+2	Héroïque	25 %

Un jet de réparation raté au moment où les modifications sont réalisées peut entraîner une perte totale ou partielle de manœuvrabilité, avec des conséquences désagréables probables telles que : commandes inversées (quand on veut tourner à droite, le véhicule vire à gauche) ou allumage déficient des propulseurs latéraux (le véhicule fait des zigzags).

Selon les véhicules, on utilisera l'une des compétences suivantes pour améliorer la Maniabilité : *Réparation de Chasseur Stellaire, Réparation de Quadripode, Réparation de Vaisseau de Guerre, Réparation de Véhicule à Coussin d'Air, Réparation de Véhicule à Répulseurs, Réparation de Transport Spatial, Réparation de Véhicule Terrestre.*

Démolition

Temps requis : de un round à plusieurs minutes.

Spécialités : un type de cible spécifique — *Ponts, Murs, Véhicules.*

Cette compétence représente l'aptitude d'un personnage à poser des explosifs et à les faire sauter afin de produire certains effets spécifiques.

L'explosif le plus courant dans l'univers de la *Guerre des Étoiles* est la détonite, qui se présente sous la forme de "pains" cubiques gros comme le poing, capables de provoquer des dommages de 1D à l'échelle des speeders. Les exemples ci-après concernent un pain de détonite. Chaque pain supplémentaire augmente les dommages de +1D. Si le personnage n'utilise pas un explosif à haute puissance, diminuez les dégâts causés. Car, s'il est souvent bien pratique de fabriquer des bombes avec le matériel disponible sur l'instant (packs énergétiques de blasters, réactifs chimiques, convertisseurs de puissance), celles-ci sont généralement moins efficaces que la détonite.

Lorsqu'un personnage pose une charge, il peut essayer, soit de provoquer des dommages supplémentaires, soit d'obtenir un résultat particulier.

Dommages supplémentaires : utilisez les difficultés détaillées ci-dessous quand un explosif est réglé de manière à causer des dommages supplémentaires. Elles dépendent du matériau dont est constitué l'objet à faire sauter :

- **Très Facile :** une porte en contre-plaqué.
- **Facile :** une porte en bois massif.
- **Moyennement Difficile :** une porte en acier riveté.
- **Difficile :** une porte moyennement blindée, comme une porte anti-explosion.
- **Très Difficile :** un épais blindage, comme la coque d'un vaisseau spatial.

Si le personnage obtient un score supérieur au facteur de difficulté, sa charge cause des dommages supplémentaires en fonction de la table suivante :

Score - facteur de difficulté	Dommages supplémentaires
1 à 5 points	+1D
6 à 10 points	+2D
11 à 15 points	+3D
16 à 20 points	+4D
21 à 30 points	+5D
31 points ou plus	+6D

Ces dégâts s'ajoutent à ceux normalement causés par l'explosif. Le jet de dommages est opposé à la "Vigueur" (ex. : Carrosserie, Coque) de l'objet cible. Reportez-vous au chapitre cinq "Combat et blessures", page 87 et suivantes, pour plus de détails sur ce point.

Si les dommages "pénètrent" l'obstacle, alors la tentative est réussie. Il convient de noter que si on utilise une charge suffisamment importante, il est presque inutile d'effectuer un jet de dommages (sauf pour savoir s'il ne se produit pas un incident imprévu).

Effets spéciaux : un personnage peut aussi essayer d'obtenir un résultat particulier avec son explosif. La difficulté du tirage dépend alors du type d'effet que l'on souhaite produire :

- **Très Facile :** piéger un speeder afin qu'il explose lorsqu'on essayera de le faire démarrer.
- **Facile :** faire sauter le panneau arrière d'un ordinateur en veillant à ne pas laisser de marques visibles.
- **Moyennement Difficile** — piéger discrètement une porte anti-explosion de manière à ce que la mise à feu survienne lorsque l'on ferme le battant en question, provoquant ainsi la destruction de tout ce qui se trouve dans une certaine coursive. Ce genre de chose nécessite cinq minutes de travail.
- **Difficile :** fixer une charge explosive sur une "patte" d'un TB-TT afin que sa détonation endommage les câbles de contrôle et fasse ainsi trébucher le quadripode.

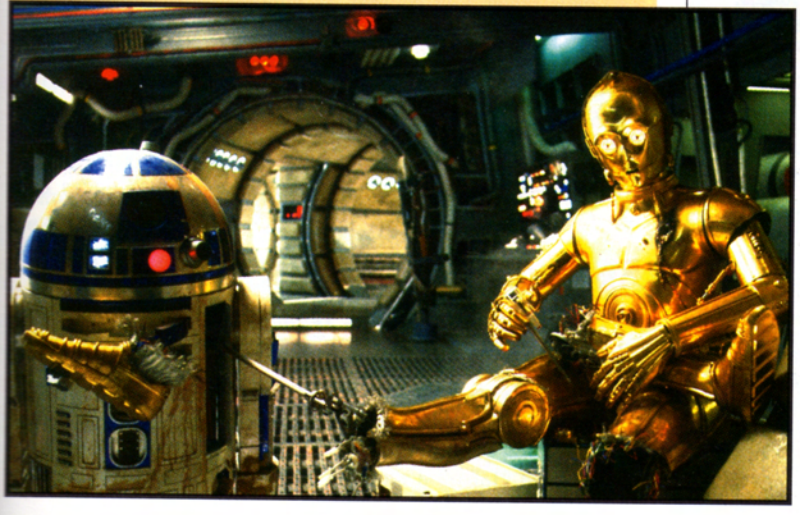
Médecine

Temps requis : de quelques minutes à plusieurs heures.

Spécialités : une discipline médicale spécifique — *Médecine Générale, Chirurgie, Implants Cybernétiques.*

Compétence avancée — requiert au moins 5D en *Premiers Soins*.

Cette compétence englobe plusieurs disciplines médicales complexes, telles que la chirurgie, l'utilisation des cuves à bacta ou la greffe d'implants et de prothèses cybernétiques. Grâce à elle, les personnages sauront également tirer le meilleur parti de diverses méthodes thérapeutiques.



Premiers Soins

Temps requis : un round de combat.

Spécialités : une race de patient — *Humains, Ewoks, Wookiees.*

Cette compétence représente l'aptitude du personnage à administrer des secours d'urgence sur le terrain. Pour plus de renseignements, consultez "Combats et blessures".

Programmation de Droïd

Temps requis : de 15 minutes à plusieurs heures ou jours.

Spécialités : un type ou modèle de Droïd — *Droïd Astromec, Droïd de Protocole, Droïd Sonde.*

Cette compétence permet à un personnage de programmer un Droïd afin qu'il sache exécuter une nouvelle tâche ou qu'il apprenne une nouvelle compétence. Bien que les Droïds soient capables de tirer des enseignements de leurs erreurs et de faire des déductions logiques, il est généralement plus simple et plus rapide d'implanter dans leur mémoire les connaissances que l'on souhaite leur voir acquérir.

Le programmeur doit disposer d'un ordinateur ou d'un bloc de données, qui est connecté directement aux circuits mémoriels du Droïd.

La difficulté du jet et le temps nécessaire à la programmation dépendent de la complexité de la chose à enseigner et peuvent être modifiés par divers facteurs. Ainsi, l'apprentissage d'une tâche Très Facile ne demande qu'une demi-heure de travail, alors que celui d'une autre Très Difficile peut exiger plusieurs jours ou semaines.

Les propriétaires de Droïds ont coutume d'effacer régulièrement leurs mémoires, car les plus intelligents de ces robots — du fait même de leur intelligence et de leurs capacités créatrices — ont tendance à développer une personnalité propre au fil du temps. Cette procédure a pour conséquence d'éliminer toutes les compétences qui ne sont pas directement implantées dans la mémoire "morte" (permanente) du Droïd (en principe ce genre de chose est l'apanage exclusif des fabricants ; si un personnage tente d'implanter une compétence dans la mémoire morte, ajoutez +30 points à la difficulté de la programmation).

Lorsqu'un Droïd est doté d'une nouvelle compétence, celle-ci commence avec un code-dés supérieur de "+1" à celui de l'attribut correspondant. Il peut ensuite l'augmenter en dépensant des points de Personnage ou en achetant des "cartouches de compétence".

Veuillez noter que certaines tâches extrêmement difficiles doivent être programmées en plusieurs étapes de difficulté moindre, mais qui exigent chacune un tirage de *Programmation de Droïd*. Ce processus assez long reflète le fait que le programmeur résout les problèmes qui se posent à lui les uns après les autres.

- **Très Facile :** déplacer des caisses une à une et les empiler correctement.
- **Facile :** patrouiller dans une zone définie à intervalles réguliers en suivant un itinéraire précis et signaler la présence de tout intrus. Procéder à un effacement des circuits mémoriels.
- **Moyennement Difficile :** remplir la fonction de réceptionniste d'hôtel ; traiter les clients avec courtoisie et solutionner les problèmes de service qu'ils signalent.
- **Difficile :** enseigner les rudiments d'une compétence à un Droïd (voir le chapitre dix-huit, "Droïds", page 235).
- **Très Difficile :** modifier des véhicules ou d'autres appareils afin d'améliorer leurs performances, en se

servant de ses capacités de déduction au lieu d'appliquer des "recettes" préétablies.

• **Héroïque :** changer fondamentalement la fonction d'un Droïd. Ex. : apprendre à un Droïd de protocole à se battre efficacement ou reprogrammer la "personnalité" d'origine d'un robot.

Modificateurs :

+5 à +30 au facteur de difficulté : le programmeur n'a jamais eu affaire à ce genre de Droïd (moduler le modificateur en fonction des problèmes que cela peut poser).

+15 (ou plus) au facteur de difficulté : la tâche à programmer n'a aucun rapport avec celles pour lesquelles le Droïd a été conçu.

+10 (ou plus) au facteur de difficulté : le Droïd a une intelligence très faible et n'est pas capable de pensée créative (ex. : Droïd messager, générateur robotisé).

+10 au facteur de difficulté : la tâche à programmer a un vague rapport avec celles pour lesquelles le Droïd a été conçu.

+5 au facteur de difficulté : la tâche à programmer est assez proche de celles pour lesquelles le Droïd a été conçu.

+5 au facteur de difficulté : le Droïd a une intelligence faible et n'a pas été programmé afin d'avoir des pensées créatives (ex. : un Droïd ouvrier).

+5 à +10 au jet du personnage : le programmeur connaît bien ce modèle de Droïd.

+5 (ou plus) au jet du personnage : le Droïd est doué d'intelligence et il est capable de faire des déductions ou de prendre des décisions. (ex. : Droïd astromec ou de protocole).

+5 (ou plus) au jet du personnage : le Droïd a mené une existence "autonome" pendant une longue période.

"Demain, tu iras à l'atelier central avec ce D2-R2 pour qu'on lui efface sa mémoire antérieure. Cette comédie a suffisamment duré. Je l'ai payé, il est à nous."

— Oncle Owen

Programmation/Réparation d'Ordinateur

Temps requis : de un round à plusieurs jours.

Spécialités : un type ou modèle d'ordinateur — *Ordinateurs Portables, Bio Ordinateurs.*

Comme son nom l'indique, cette compétence permet de réparer et de programmer des ordinateurs. Elle englobe également la connaissance des dispositifs de protection informatiques et des techniques permettant de les déjouer. Quand un personnage tente de "pirater" un système informatique afin d'avoir accès à des informations ou à des logiciels protégés, déterminez la difficulté du jet de compétence à l'aide des indications ci-dessous :

• **Très facile :** information accessible au demandeur. Solde du compte en banque de votre personnage.

• **Facile :** information accessible à tout le monde, mais qui nécessite un minimum de recherches. À qui appartient une maison ou un vaisseau.

• **Moyennement Difficile :** information confidentielle. Journal intime de quelqu'un ou solde de son compte en banque.

• **Difficile :** information secrète. Livres de compte d'une corporation ou plans militaires.

• **Très Difficile :** information ultra secrète. Plans de l'appareillage de dissimulation utilisé par la Marine ou itinéraire que doit suivre un Grand Moff.

• **Héroïque :** information que seuls quelques individus sont censés connaître. L'emplacement des caches d'armes secrètes de l'Empereur Palpatine.

Lorsqu'un personnage réussit son tirage, il obtient l'information qu'il recherche. En revanche, si son jet est inférieur à la moitié du facteur de difficulté requis, les systèmes de sécurité détectent son intrusion et donnent aussitôt l'alarme.

"Branche Dédeu. Il devrait pouvoir interpréter le diagramme de l'Étoile Noire."

— Ben Kenobi

Réparation d'Arme de Vaisseau

Temps requis : en général, 15 minutes, puis une heure et ensuite un jour, puis deux jours. Cette durée peut être modulée en fonction des circonstances.

Spécialités : un type ou modèle spécifique d'arme — *Missiles à Concussion, Canons à Ions, Canons Lasers, Torpilles à Protons, Turbolasers.*

Cette compétence représente l'aptitude d'un personnage à remettre en état ou à modifier des armes à l'échelle des chasseurs stellaires. Le coût et la difficulté de la réparation dépendent des dommages qu'a subis l'arme considérée. Voir "Armes" dans la section "Utiliser des compétences de réparation", page 60.

Réparation d'Arme de Vaisseau de Guerre

Temps requis : en général, 15 minutes, puis une heure, un jour et, enfin, deux jours. Cette durée peut être modulée en fonction des circonstances.

Spécialités : un type ou modèle d'arme — *Missiles à Concussion, Projecteurs de Puits Gravitationnels, Canons à Ions, Canons Lasers, Torpilles à Protons, Rayons Tracteurs, Turbolasers.*

Cette compétence permet de réparer les armes à l'échelle des vaisseaux de guerre. Le coût et la difficulté de la réparation dépendent des dommages qu'a subis l'arme en question. Voir "Armes" dans la section "Utiliser des compétences de réparation", page 60.

"Nous ne tiendrons pas longtemps, à cette distance, face à ces Destroyers Stellaires."

"Nous tiendrons en tout cas plus longtemps qu'en face de l'Étoile de la Mort... et nous emporterons quelques ennemis avec nous."

— Amiral Ackbar et Lando Calrissian

Réparation d'Armure

Temps requis : en général, 15 minutes, puis une heure et ensuite deux heures. Cette durée peut être modulée en fonction des circonstances.

Spécialités : Armure de Soldat de Choc.

Cette compétence représente l'aptitude d'un personnage à remettre en état une armure abîmée. Le coût et la difficulté de la réparation dépendent des dommages qu'a subis l'armure. Voir "Armes" dans la section "Utiliser des compétences de réparation", page 60.

Réparation de Blaster

Temps requis : en général, 15 minutes, puis une heure et ensuite deux heures. Cette durée peut être modulée en fonction des circonstances.

Spécialités : un type ou modèle de blaster — *Pistolets Blasters, Artillerie Blaster Sol-Sol, Canon Blaster Lourd.*

Cette compétence représente l'aptitude d'un personnage à remettre en état ou à modifier des blasters (à l'échelle des

personnages, speeders et quadripodes). Le coût et la difficulté de la réparation dépendent des dommages qu'a subis l'arme. Voir "Armes" dans la section "Utiliser des compétences de réparation", page 60.

Réparation de Chasseur Stellaire

Temps requis : en général, 15 minutes, puis une heure, un jour et, enfin, deux jours. Cette durée peut être modulée en fonction des circonstances.

Spécialités : un type ou modèle de chasseur — *Aile-X, TIE/ln, Intercepteur TIE, Chasseur de Tête Z-95.*

Cette compétence représente l'aptitude d'un personnage à remettre en état et à modifier tous les modèles des chasseurs stellaires. Chaque tirage peut remettre en état un appareillage du chasseur considéré. Le coût et la difficulté dépendent de l'importance des dommages et de la nature des éléments touchés. Reportez-vous à la section "Utiliser des compétences de réparation", page 59, pour en savoir plus.

Réparation de Droïd

Temps requis : 15 minutes, puis une heure et ensuite deux heures. Peut prendre parfois plusieurs jours, selon l'importance des réparations.

Spécialités : un type ou modèle de Droïd — *Droïd Astromec, Droïd de Protocole, Droïd Sonde.*

Cette compétence représente l'aptitude d'un personnage à réparer, entretenir et modifier des Droïds. La difficulté du tirage dépend de l'état du Droïd que l'on souhaite remettre à neuf. Les coûts indiqués ci-dessous sont exprimés sous la forme de pourcentages du prix originel du robot.

Le Droïd est	Difficulté	Coût
Légèrement endommagé	Facile	15 %
Gravement endommagé	Difficile	25 %
Sévèrement endommagé	Très Difficile	35 %
Presque détruit	Héroïque	65 %

Comme pour *Programmation de Droïd*, il est généralement possible de décomposer des travaux difficiles en plusieurs tâches de difficulté moindre, qui demandent toutefois globalement plus de temps. C'est pourquoi, lorsqu'un robot n'est pas totalement détruit, il est souvent possible de le réparer en consacrant suffisamment de temps, de patience et d'argent à sa remise en état.

Quand les personnages veulent modifier un Droïd, le maître de jeu apprécie la difficulté et le coût de cette entreprise en fonction des pièces de rechange disponibles, de la complexité de l'amélioration et de la mission originelle du robot. Ainsi, par exemple, il est bien plus aisé de loger un lance-grenades à l'intérieur d'un Droïd de combat de quatrième classe que dans un modèle de première classe, comme un modèle médical 2-1B : sa carrosserie est plus résistante, ses logiciels peuvent facilement contrôler ce type d'arme, etc. Notez que la plupart des accessoires sont livrés avec des logiciels qui doivent être chargés dans les fichiers ou la mémoire morte du Droïd à l'aide de la compétence *Programmation de Droïd.*

"Vous avez des problèmes avec votre Droïd ?"

— Lando Calrissian

Réparation de Quadripode

Temps requis : en général, 15 minutes, puis six heures, un jour et, enfin, deux jours. Cette durée peut être modulée en fonction des circonstances.

Spécialités : un type ou modèle de "marcheur" — *TB-TT, TR-TT.*

Cette compétence permet de réparer les appareillages de bord des quadripodes et bipodes. Chaque tirage peut remettre en état un appareillage du blindé considéré. Le coût et la difficulté dépendent de l'importance des dommages et de la nature des éléments abîmés. Reportez-vous à la section "Utiliser des compétences de réparation", page 59, pour en savoir plus.

Réparation de Transport Spatial

Temps requis : en général, 15 minutes, puis une heure, un jour et, enfin, deux jours. Cette durée peut être modulée en fonction des circonstances.

Spécialités : un type ou modèle de vaisseau de transport — *Transport YT-1 300, Transport Moyen Gallofree, Transport Corellien Action VI.*

Avec cette compétence, un personnage peut remettre en état et modifier tous les modèles de vaisseaux de transport. Chaque tirage peut remettre en état un appareillage du vaisseau considéré. Le coût et la difficulté dépendent de l'importance des dommages et de la nature des éléments abîmés. Reportez-vous à la section "Utiliser des compétences de réparation", page 59, pour en savoir plus.

"Non, non ! Non ! Ce truc va là, et cet autre, là-bas. D'accord ?"

— Yan Solo

Réparation de Vaisseau de Guerre

Temps requis : en général, 15 minutes, puis une heure, un jour et, enfin, deux jours. Cette durée peut être modulée en fonction des circonstances.

Spécialités : un type ou une classe de vaisseau de guerre — *Destroyer Stellaire Impérial, Destroyer Stellaire Victoire, Frégate Nebulon-B.*

Cette compétence représente les connaissances que possède un personnage sur le fonctionnement des vaisseaux de guerre et son aptitude à les réparer. Le coût et la difficulté de la réparation dépendent de l'importance des dommages subis et des appareillages touchés. Reportez-vous à la section "Utiliser des compétences de réparation", page 59, pour connaître les difficultés et coûts associés aux différents appareillages susceptibles d'être endommagés.

"Vous avez entendu ça ? Ils ont coupé le réacteur principal. Nous allons être pulvérisés. C'est de la folie !"

— Zed-Sispéo

Réparation de Véhicule à Coussin d'Air

Temps requis : en général, 15 minutes, puis une heure, un jour et, enfin, deux jours. Cette durée peut être modulée en fonction des circonstances.

Spécialités : un type ou modèle de véhicule à coussin d'air — *Hovercraft de Reconnaissance.*

Cette compétence permet de réparer des véhicules à coussin d'air. Chaque tirage peut remettre en état un appareillage du véhicule considéré. Le coût et la difficulté dépendent de l'importance des dommages et de la nature des éléments abîmés. Reportez-vous à la section "Utiliser des compétences de réparation", page 59, pour en savoir plus.

Réparation de Véhicule à Répulseurs

Temps requis : en général, 15 minutes, puis une heure, un jour et, enfin, deux jours. Cette durée peut être modulée en fonction des circonstances.

Spécialités : un type ou modèle de véhicule à répulseurs — *Landspeeder XP-38, Speeder des Neiges de l'Alliance Rebelle.*

Cette compétence représente l'aptitude d'un personnage à réparer ou modifier des véhicules fonctionnant sur le principe de la répulsion. Chaque tirage peut remettre en état un appareillage du véhicule considéré. Le coût et la difficulté dépendent de l'importance des dommages et de la nature des éléments abîmés. Reportez-vous à la section "Utiliser des compétences de réparation", page 59, pour en savoir plus.

Réparation de Véhicule Terrestre

Temps requis : en général, 15 minutes, puis une heure, un jour et, enfin, deux jours. Cette durée peut être modulée en fonction des circonstances.

Spécialités : un type ou modèle de véhicule terrestre — *Véhicule d'Assaut Compact, Jaggernaud.*

Cette compétence représente les connaissances que possède un personnage concernant le fonctionnement des véhicules terrestres, ainsi que son aptitude à les réparer. Chaque tirage peut remettre en état un appareillage du véhicule considéré. Le coût et la difficulté dépendent de l'importance des dommages et de la nature des éléments abîmés. Reportez-vous à la section "Utiliser des compétences de réparation", page 59, pour en savoir plus.

Sécurité

Temps requis : de un round à plusieurs minutes.

Spécialités : un type ou modèle de dispositif de sécurité — *Verrou Magnétique, Porte Anti-Explosion, Identificateur Rétinien.*

Cette compétence permet de savoir comment fonctionnent les dispositifs de protection mécaniques ou électroniques : serrures, systèmes d'alarme et autres équipements similaires. Elle ne concerne pas les dispositifs de sécurité informatiques.

La difficulté dépend de la sophistication du dispositif considéré :

- **Très Facile :** serrure standard, absence de véritable protection.
- **Facile :** serrure de sûreté employée par les civils.
- **Moyennement Difficile :** serrure d'excellente qualité utilisée dans les installations militaires standard.
- **Difficile :** serrure de coffre-fort, comme on en trouve dans les installations militaires bien protégées.
- **Très Difficile :** serrure de sécurité renforcée comme en utilisent les gouverneurs impériaux, les capitaines de la Flotte, les négociants en marchandises rares et Jabba le Hutt.
- **Héroïque :** si Dark Vador et l'Empereur Palpatine voulaient mettre quelque chose sous clé, c'est ce genre de serrure qu'ils emploieraient.

Autres compétences

Il existe bien d'autres compétences dans la galaxie, mais elles ne sont pas couvertes ici car elles n'affectent pas directement le jeu.

Quand un personnage veut tenter une chose pour laquelle aucune compétence n'est prévue, il suffit que le maître de jeu demande à son joueur un jet d'attribut. Et si celui-ci souhaite pouvoir s'améliorer dans ce domaine, rien n'interdit d'inventer une nouvelle compétence.

Ainsi, par exemple, que faire si un personnage veut devenir un champion de nega-ball, un sport pour lequel il n'existe aucune compétence ? Comme il s'agit pour les participants de courir en tout sens et de viser une petite cible avec un ballon, le maître de jeu décide que le personnage doit faire un jet de l'attribut *Dextérité*. Et s'il y tient vraiment, il peut même avoir la compétence *Nega-Ball*...

Bien évidemment, il existe forcément d'autres personnes qui possèdent déjà cette compétence — notamment les athlètes qui pratiquent ce jeu en "professionnels". Si elle n'est pas prévue par les règles, c'est tout simplement parce qu'elle n'avait aucune importance, tant qu'un joueur n'avait pas envie de la posséder.

Interpréter le système

Star Wars a un système de jeu très souple, qui permet au maître de jeu d'interpréter les règles en fonction des circonstances. Ainsi, par exemple, au lieu d'inventer la compétence *Nega-Ball*, il aurait pu parfaitement choisir d'en utiliser plusieurs qui existaient déjà : *Arme de Jet* quand le personnage lance la balle, *Course à Pied* quand il dribble ses adversaires et *Résistance* pour voir s'il tient le coup jusqu'à la fin de la partie. En fait, ce genre de choix est acceptable aussi longtemps que les joueurs et le maître n'y voient pas d'objection.

Contrôler les compétences

Certains joueurs essayeront peut être de proposer quelques compétences ou spécialités incroyablement puissantes (exemple : *Communications : Codes Secrets Impériaux*). Il sera tout à fait possible qu'elles existent, mais il faudra *vraiment* une très bonne raison pour qu'un personnage les possède. Le maître de jeu reste entièrement libre de refuser toute compétence ou spécialité qu'il estime susceptible de déséquilibrer le jeu. Il a également le droit de les accepter... et de les assortir de complications diverses. Car si vous pouvez accorder à vos joueurs tout ce qu'ils désirent, il faut que vous leur rappeliez qu'ils doivent aussi en accepter toutes les conséquences...

Pour ce qui concerne *Communications : Codes Secrets Impériaux*, par exemple, supposons que l'Empire réalise que le détenteur de cette compétence représente une réelle menace pour ses procédures de sécurité et décide de "l'éliminer." D'accord, le personnage a obtenu la compétence convoitée par son joueur, mais sa vie a brusquement pris un tour beaucoup plus intéressant...

Maintenant vous savez comment fonctionnent toutes les compétences. Si vous voulez simplement être un joueur, vous n'avez pas besoin d'en connaître plus. Il vous suffit d'avoir une petite idée des talents que possède votre personnage.

Si vous voulez être maître de jeu, en revanche, vous n'êtes pas encore au bout de vos efforts. Car si vos joueurs savent comment "diriger" leur personnage — de la même façon qu'un pilote dirige un vaisseau — il vous incombe encore de savoir où vous allez envoyer celui-ci.

Vous allez avoir l'opportunité d'inventer votre propre récit de la Guerre des Étoiles *auquel vos joueurs prendront part. Pour cela, vous avez bien sûr besoin de comprendre comment utiliser les compétences, mais ne vous embarrassez pas de trop de détails et de modificateurs si cela risque de ralentir vos parties. Utilisez la "règle d'or"... Vite, quelle difficulté peut bien avoir le fait de chercher un Humain et un Wookiee qui se cachent dans un village noghri ? Moyenne ? Difficile ? Ouais, ça semble convenir. Faites vos jets de* Senseurs.

Amusez-vous bien et cieux cléments !





Section du Maître de jeu

3 Comment maîtriser des parties



Maintenant que tu sais comment créer un personnage, je vais t'apprendre à maîtriser des parties pour tes amis. En d'autres termes, je vais faire de toi un "maître de jeu", mon gars.

Tu te dis probablement : "Dans quelle galère me suis-je fourré ?" Hé, ce n'est pas si difficile que ça !... Comme il m'est déjà arrivé de devoir semer une meute de Wookiees déterminés à m'arracher les deux bras, je sais de quoi je parle.

Alors, poursuis ta lecture, détends-toi et amuse-toi.

Votre objectif

Votre but est de veiller à ce que tout le monde s'amuse. Aussi longtemps que vos joueurs et vous-même passez un bon moment, rien d'autre n'a vraiment d'importance.

En tant que maître de jeu, vous assumez trois fonctions essentielles :

- Arbitre
- Conteur
- Créateur d'ambiance

Arbitre

En tant qu'arbitre, vous devez bien connaître les règles et être capable de les appliquer en cours de partie. Comme les personnages des joueurs (PJ) peuvent "entreprendre" pratiquement n'importe quoi, les règles vous permettent de déterminer s'ils réussissent ou échouent.

La procédure à suivre comporte trois étapes :

1. Déterminez la difficulté de la tâche entreprise et attribuez-lui un facteur de difficulté.

2. Déterminez quelle compétence doit être employée et demandez au joueur concerné d'effectuer un jet de compétence (ou d'attribut, s'il n'a pas développé celle-ci).

3. Si le résultat du tirage est supérieur ou égal au facteur de difficulté, le personnage réussit ce qu'il tente. Sinon, il échoue.

Les règles sont entièrement sous-tendues par ces principes. Elles sont émaillées de conseils concernant la détermination des facteurs de difficulté en fonction des tâches, ainsi que de nombreux exemples utiles.

Comme dans le chapitre un, "Personnages", les règles les plus importantes sont présentées sur un fond coloré.



Je suis l'Inspecteur des Douanes Impériales Jax Lerrian et je tiens à ce que vous gardiez toujours à l'esprit qu'il est important d'utiliser toutes les règles. Elles sont indispensables pour élaborer une simulation satisfaisante. Vous devez les appliquer toutes !



Mais oui, c'est ça… Écoutez, à qui allez-vous faire confiance ? Cet inspecteur des Douanes Impériales à la chemise empesée ne sait pas de quoi il parle…
Ce jeu est un divertissement… et ses règles n'ont que l'importance que vous leur accordez. Vous pouvez ignorer celles qui ne vous plaisent pas, si vous en avez envie. Amusez-vous et faites en sorte que vos joueurs s'amusent également. Et s'il faut pour cela que vous jetiez le livre de règles au feu, c'est votre affaire. C'est vous le chef, après tout !

La règle d'or de *Star Wars*. Les prochains chapitres vous proposent des règles pour à peu près n'importe quoi — affronter les soldats de choc, piloter des speeders des neiges, combattre des chasseurs TIE, etc. Ne vous embarrassez toutefois pas avec des détails inutiles.

En cas de doute, revenez toujours à la règle d'or de *Star Wars* :

"Choisissez un facteur de difficulté. Si le jet de compétence du personnage est supérieur ou égal à ce facteur, il réussit ce qu'il avait entrepris."

Ne laissez jamais les règles gâcher une bonne histoire. N'utilisez que les règles qui vous intéressent et ignorez celles qui ralentissent le jeu. En fait, ce sont les actes des personnages et l'aventure qui comptent.

Maintenez une bonne cadence en cours de partie. *Star Wars* est censé être un jeu passionnant plein de tirs de blasters qui fusent en tous sens, de vaisseaux qui zigzaguent entre les astéroïdes et de courses de motos-jets au cœur d'épaisses forêts. Faites en sorte que les parties soient aussi échevelées que les films eux-mêmes !

Utilisez votre bon sens. C'est à vous qu'il incombe de juger ce qui est possible ou non en cours de partie. Vous devez donc décider ce qui est "raisonnable" et ce qui "respecte l'esprit de la Guerre des Étoiles", en veillant à ce que personne ne tire indûment parti du système de jeu.

Tous les systèmes de jeu, même celui de *Star Wars*, ont quelques failles que peuvent exploiter les joueurs. À vous de juger ce qui est possible ou non.

Peu importe qu'un joueur affirme qu'il suffit d'un bon jet de dés pour que son Jedi fasse valdinguer des Destroyers Stellaires grâce à la Force. Si vous estimez qu'il a tort — "Si c'était aussi facile, pourquoi Yoda a-t-il dû produire un effort pour faire léviter l'Aile-X de Luke ?" — c'est votre opinion qui compte.

Interprétez les règles. Aucun ensemble de règles ne peut couvrir toutes les situations envisageables. Il sera certainement nécessaire que vous inventiez quelques nouvelles règles pour faire face à vos besoins. N'hésitez pas, si cela contribue à rendre le jeu encore plus amusant et palpitant pour vos joueurs.

Il arrivera parfois que vous deviez "modifier" les résultats des jets de dés afin de préserver l'équilibre du jeu et l'intérêt d'une partie. Les joueurs devraient toujours être récompensés quand ils prennent des décisions intelligentes. Leur réussite ne devrait pas uniquement dépendre des résultats qu'ils obtiennent aux dés, surtout quand ils agissent sans réfléchir.

Ainsi, par exemple, il n'est guère admissible que l'adversaire principal des personnages soit tué dès le début d'une aventure, uniquement parce qu'un joueur a réussi un tirage exceptionnel. Dans ce genre de situation, arrangez-vous pour qu'il soit seulement blessé et parvienne à s'enfuir. Les joueurs auront ainsi l'impression de s'être bien débrouillés et il vous sera ensuite possible de faire revenir leur ennemi (plus décidé à se venger que jamais !) pour une grande scène finale pleine de tension dramatique.

Parfois, à l'inverse, il se peut qu'un joueur ait une excellente idée, mais rate ses tirages. Comme il serait injuste, par exemple, qu'un personnage meure juste à cause d'un mauvais jet de dés, n'hésitez pas, là aussi, à "modifier" les résultats et à récompenser ainsi l'ingéniosité du joueur.

Soyez juste et impartial. En tant qu'arbitre, votre rôle n'est pas de "battre" les joueurs, aussi ne devriez-vous jamais modifier des tirages dans le seul but de les frustrer. L'interprétation des règles devrait avant tout contribuer à rendre le jeu plus excitant.

Soyez un arbitre juste. Si les joueurs n'arrivent pas à mener une aventure à bien, ils doivent être convaincus qu'ils avaient une chance de réussir. Il ne faut pas qu'ils pensent que, de toute façon, les dés étaient pipés.

Traitez tous les personnages, les vôtres comme ceux des joueurs, sur un pied d'égalité. Si vous trichez pour favoriser les vôtres dans une situation donnée, agissez de même pour les alter ego des joueurs s'ils se retrouvent confrontés à un problème similaire.



Chez les contrebandiers, vous finissez toujours par payer vos erreurs. Le jeu fonctionne de la même façon. Si les personnages font quelque chose de vraiment stupide, ils mourront. Leurs successeurs se montreront peut-être un peu plus futés…

Vous avez toujours le dernier mot. Si les joueurs pensent que vous n'avez pas pris la décision qui s'imposait, prêtez l'oreille à leurs récriminations. Vous restez toutefois seul juge de vos actes et quand vous dites quelque chose, cela a valeur de parole d'évangile.

Options du jeu. La section "Options du jeu" vous propose des règles que vous pouvez *choisir* d'utiliser. Elles vous permettront, si vous le désirez, de simuler différemment certaines situations.

Le chapitre quatre "Les règles" présente les principes de base du jeu : tours, comment faire des tirages, comment déterminer des facteurs de difficulté, comment les personnages peuvent dépenser des points de Personnage et des points de Force.

Comme son nom l'indique, "Combats et blessures" explique comment simuler un affrontement, quand, par exemple, les personnages choisissent d'en découdre avec une escouade de soldats de choc de l'Empereur. Bien évidemment, il leur arrivera d'être blessés en cours de combat... vous saurez également comment agir dans ce cas.

Dans "Voyages et combats spatiaux", vous trouverez tout ce que vous devez savoir sur les vaisseaux : comment les acheter, les faire voler... et les détruire.

"Simuler des batailles" vous permettra de lâcher des personnages au beau milieu d'un affrontement de grande envergure — comme ceux de Hoth et d'Endor. Vous verrez, c'est simple et très amusant.

"La Force", enfin, détaille la manière dont les personnages peuvent apprendre à utiliser la Force et, éventuellement, devenir des Chevaliers Jedi.

Conteur

Chaque partie que vous maîtrisez est appelée une "aventure." Considérez les joueurs comme les vedettes de leur propre film de la *Guerre des Étoiles* et vous aurez une meilleure idée de ce que cela signifie. Les aventures sont centrées sur les personnages des joueurs (PJ) et les événements auxquels ils sont confrontés : où ils vont, qui ils rencontrent, ce qu'ils font, etc.

Racontez une bonne histoire. Dans chaque aventure, vous présentez une nouvelle histoire. Dans les scénarios du commerce, tous les détails ont déjà été prévus à l'avance et il ne vous reste plus qu'à imaginer ce qui se produit chaque fois que les joueurs prennent une décision.

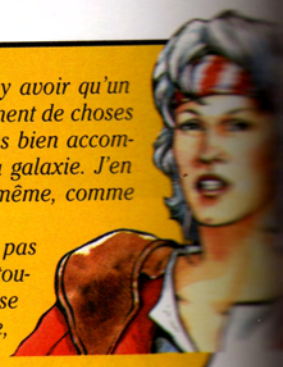
Pour écrire vos propres aventures, vous aurez besoin d'une bonne intrigue et d'une "accroche" susceptible d'amener les PJ dans votre scénario. Il vous faudra prévoir les obstacles que les joueurs auront à surmonter — leurs personnages devront-ils poursuivre des chasseurs TIE impériaux au travers d'un champ d'astéroïdes, vaincre une bande de chasseurs de primes ou s'aventurer dans les profondeurs d'une jungle hostile pour trouver le remède à une maladie mortelle ?

Veillez toujours à ce que votre aventure soit intéressante à jouer. N'oubliez pas que vos joueurs veulent se mesurer à des adversaires redoutables, participer à des courses-poursuites, résoudre des énigmes, déjouer des pièges, rencontrer des extraterrestres et prendre part à des batailles épiques.

Mettez l'accent sur les personnages. Comme dans "Rififi à la cantina", les joueurs doivent pouvoir faire des choix et leurs décisions doivent influer sur le cours du jeu.

Proposez-leur des situations variées et laissez-les décider de ce que font leurs personnages, puis utilisez les règles pour déterminer ce qui se produit. Comme vous êtes le maître de jeu, vous avez lu toute l'aventure par avance et vous connaissez le fond de l'histoire. Vous n'avez donc qu'à imaginer comment réagissent les personnages que vous contrôlez, en fonction des actes des PJ.

Prenez du recul. La galaxie est gigantesque et il s'y passe toujours quelque chose de palpitant ou de dramatique. Arrangez-vous donc, dans vos parties, pour que vos joueurs aient bien conscience qu'ils évoluent au sein d'une civilisation qui englobe des milliers de systèmes stellaires !



Tout à fait exact ! D'accord... il ne peut y avoir qu'un seul Luke Skywalker. Néanmoins, il y a tellement de choses à faire ici ou là... que des héros peuvent très bien accomplir des hauts faits dans un autre coin de la galaxie. J'en sais quelque chose... je me considère, moi-même, comme étant une héroïne de ce type.

Bien entendu, les personnages n'ont pas besoin d'être des héros. En fait, ils devraient toujours être traités comme ils le méritent. S'ils se comportent comme de vulgaires trouble-fête, qu'ils soient traités comme tels !

Ne traînez pas. Les parties doivent être rapides et palpitantes pour rester intéressantes. Sans pour autant qu'elles se transforment en une suite ininterrompue de combats, les joueurs devraient sans cesse être tenus en haleine par quelque chose.

Une liberté illusoire. De nombreux choix s'offrent à nous au cours de notre vie — visiter différents endroits, se rendre chez des amis, monter une affaire, changer de travail, choisir une école, etc.

Il faut que les joueurs aient l'impression que leur personnage jouit de la même liberté. En fait, ils doivent avoir la conviction que l'univers de la *Guerre des Étoiles* est aussi réel que le nôtre. S'ils désirent que leur alter ego se rende quelque part, vous devez pouvoir leur décrire ce qu'ils y trouvent... ou leur opposer un refus *justifié*.

Exemple : les joueurs décident de se rendre sur Bespin. Vous, en tant que maître de jeu, n'avez rien préparé sur ce système. Plutôt que de leur dire simplement que c'est impossible, essayez cette méthode...

"Un inspecteur des douanes vient vous voir et dit : "Eh, il est à vous ce vaisseau en ruine ? Vraiment ? Bien. Parce que je vais devoir le confisquer pour non respect des règlements en matière de sécurité. Regardez-moi ça... des câbles d'alimentation usés jusqu'à la corde. Et ces joints qui fuient ! Qu'est-ce qui est arrivé ? Vous avez laissé des Jawas s'occuper de l'entretien de votre appareil ? Vous feriez mieux de me suivre... et d'emporter avec vous tous les crédits dont vous disposez."

Ainsi, vous distrairez les joueurs de façon crédible, tout en leur proposant un problème intéressant à résoudre.

Improvisation. Vous avez exposé la situation et préparé une superbe aventure, quand, soudain, les joueurs décident de faire quelque chose d'inattendu. Il va vous falloir inventer de nouveaux personnages et de nouvelles scènes dans le feu de l'action. Peut-être parviendrez-vous à ramener les joueurs sur la bonne voie... à moins que vous ne finissiez par mettre sur pied une aventure totalement originale. Ne cédez pas à la panique. Les parties improvisées sont souvent les plus amusantes à jouer et à maîtriser...

Si vous voulez avoir d'autres conseils, reportez-vous à la section "Diriger des aventures".

Vous trouverez également un scénario prêt à jouer dans ce livre : "Les pirates de Prexiar".

Mais, vous pouvez aussi créer vos propres intrigues en suivant les instructions de la section "Concevoir des aventures".

Créateur d'ambiance

Quand vous maîtrisez, vous devez vous débrouiller pour que les joueurs aient la sensation d'être dans un film de la *Guerre des*

Étoiles. Vos parties doivent restituer "l'ambiance" typique d'une galaxie pleine d'extraterrestres, de technologies fabuleuses, de planètes étonnantes et d'autres éléments tout aussi fascinants.

Ayez recours aux cinq sens. Décrivez aux joueurs ce que leurs personnages peuvent voir, entendre, toucher, goûter et sentir. Faites-leur des descriptions évocatrices de telle sorte qu'ils puissent avoir une idée exacte de ce qui arrive à leurs alter ego. Il n'en seront que plus impliqués dans le jeu. Donnez-leur une foule de détails quand cela a de l'importance. En revanche, quand il ne se passe rien de crucial, contentez-vous de descriptions succinctes.

Soyez cohérent. Dépeignez un univers cohérent et rationnel. C'est surtout de cette façon que vous amènerez vos joueurs à croire à la galaxie de la *Guerre des Étoiles*.

Si vous leur dites qu'une base impériale est défendue par cinq miradors, il vaut mieux qu'il y en ait toujours cinq quand ils reviendront. Les choses changent dans l'univers de la Guerre des Étoiles — les gens vieillissent, les gouvernements sont remplacés, des batailles se déroulent —, mais jamais sans *raison*.

Employez des éléments des films. Émaillez vos parties d'extraterrestres, animaux, vaisseaux spatiaux, Droïds et véhicules tirés des films de la saga.

Pourquoi faire du contact des PJ un Humain, quand il peut s'agir d'un Wookiee ou d'un Twi'lek ? (Bib Fortuna, le majordome de Jabba, est un Twi'lek.)

Pourquoi laisser les personnages voler à bord d'un quelconque cargo, alors qu'ils pourraient utiliser un transport YT-1 300, comme le *Faucon Millenium ?*

Servez-vous de gadgets technologiques tels que les blasters, Droïds, vaisseaux et autres airspeeders pour mettre en avant la spécificité de l'univers de la *Guerre des Étoiles*. Arrangez-vous pour que des personnalités connues fassent, de temps à autres, de petites "apparitions" dans vos parties. Les joueurs n'en seront que plus convaincus de jouer dans un film.

Quoi qu'il en soit, ne "banalisez" pas à outrance les éléments des films. Car, s'il est généralement amusant de visiter Tatooine, commencer toutes vos aventures dans la cantina de Mos Eisley peut vite se révéler des plus ennuyeux. Bref, essayez de maintenir un certain équilibre entre détails familiers et nouveautés...

Décors fabuleux. *La Guerre des Étoiles* doit beaucoup de son succès à ses décors fascinants : stations spatiales, mondes exotiques et étranges cités extraterrestres. Alors, ne choisissez pas pour cadre d'une aventure une simple "planète tempérée", quand vous pouvez utiliser un monde aux "tours de cristal hautes de cinq kilomètres".

Inventez de nouveaux "machins". Vous pouvez parfaitement créer de nouveaux objets, comme des Droïds, des vaisseaux spatiaux, des extraterrestres et des planètes, pour rendre vos parties plus intéressantes. Rencontrer des êtres étranges et prendre les commandes d'un nouveau modèle de chasseur stellaire sont des choses qui contribuent grandement au plaisir que peut procurer une partie de *Star Wars*. Prenez garde, toutefois, à ce que vos inventions "s'intègrent" bien à l'univers. Dans ce cas, vos joueurs traiteront vos innovations comme si elles étaient aussi crédibles que les éléments tirés des films.



Personnages mémorables. Si chaque joueur n'interprète qu'un seul personnage, vous, vous devez incarner tous les autres habitants de l'univers : bandits, commerçants, employés, pickpockets, redoutables tueurs qui hantent les cantinas obscures, étranges extraterrestres, Droïds... la liste est sans fin !

Tous ces individus sont appelés "personnages du maître de jeu" (PMJ ou PNJ pour "personnages non-joueurs") et il vous incombe de leur donner vie en parlant en leur nom, en les rendant pittoresques, en connaissant leurs objectifs et en décidant de leurs actions en cours de partie.

Vous trouverez dans les chapitres dix "Diriger des aventures" et onze "Concevoir des aventures" bien d'autres conseils.

La "Section de l'univers" contient, quant à elle, un grand nombre d'informations sur les extraterrestres, les vaisseaux et les Droïds que vous pouvez employer dans vos parties.

Le chapitre treize "La galaxie" vous en dit plus sur l'histoire de l'univers. C'est une véritable mine d'idées d'aventures.

Dans le chapitre quatorze "Personnages du maître de jeu" ont été regroupées les descriptions et caractéristiques de nombreux adversaires "classiques", tels que les soldats de choc, ou alliés potentiels, comme les soldats rebelles. On peut aussi y lire une foule de conseils sur la création de personnages originaux.

"Extraterrestres" vous dit tout ce que vous devez savoir sur les extraterrestres les plus populaires de la saga : Wookiees, Mon Calamariens et Ewoks. Des règles sont également prévues pour vous permettre d'en créer d'autres.

"Créatures" vous indique comment utiliser des animaux tels que les banthas, les tauntauns et le Rancor. Dans ce chapitre, il y a aussi des règles vous permettant d'inventer des bêtes en tous genres.

"Armes et équipement" présente en détail tous les types d'armes — blasters, arbalètes wookiees, sabres-lasers, etc. — et divers matériels que les PJ sont susceptibles d'utiliser.

"Droïds" vous donne de nombreux renseignements sur divers Droïds, comme les astromecs R2, les modèles de protocole 6PO et les redoutables robots assassins.

"Véhicules" s'intéresse aux landspeeders, voitures des nuages, motos-jets, fonceurs, quadripodes et autres véhicules courants.

"Vaisseaux spatiaux" regroupe les caractéristiques et descriptions de certains des vaisseaux les plus répandus dans la galaxie : Ailes-X, chasseurs TIE et Destroyers Stellaires.

"Planètes", enfin, a pour but de vous apprendre à inventer de nouveaux mondes que vous pourrez ensuite utiliser dans vos parties.

Quelques conseils utiles

Il y a quelques facteurs importants que vous devez toujours garder à l'esprit quand vous maîtrisez une partie de *Star Wars*...

• Arrangez-vous pour que les joueurs aient l'impression de jouer dans un film de la saga. Privilégiez action, suspense, extraterrestres, décors exotiques et gadgets technologiques pour restituer une "ambiance" appropriée.

• Ce jeu n'est qu'une version évoluée des divertissements enfantins du style "gendarmes et voleurs". *Incarnez* les adversaires des PJ. *Décrivez* minutieusement les scènes. N'hésitez pas à "en rajouter" et invitez les joueurs à faire de même.

• Le cœur de *Star Wars*, ce sont les aventures, pas les règles. Si ces dernières vous gênent aux entournures, appliquez la "règle d'or" :

"Choisissez un facteur de difficulté. Si le jet de compétence du personnage est supérieur ou égal à ce nombre, il réussit ce qu'il avait entrepris."

• Le jeu de rôle est affaire de coopération. Votre but n'est pas de battre les joueurs. Vous devez tous collaborer afin de donner naissance à une histoire divertissante. Parfois les héros gagnent, parfois ils perdent. Mais, ce qui compte, c'est que tout le monde passe un bon moment.

• Vous avez toujours le dernier mot. Soyez sévère, mais juste. Il ne suffit pas que les joueurs désirent quelque chose, pour qu'ils l'obtiennent automatiquement.

• Ne paniquez pas. Si les joueurs s'engagent dans une direction imprévue, improvisez de nouvelles situations de façon à les ramener dans le bon chemin. Évitez, cependant, d'être trop "manipulateur".

• Il est impossible de tout apprendre en une seule fois. Alors, attachez-vous à raconter une histoire passionnante, sans trop vous préoccuper des détails.

• Tous les maîtres de jeu commettent des erreurs. Sachez reconnaître les vôtres et corrigez-les, quitte à "recommencer" les passages litigieux, si vous pensez que c'est nécessaire. Poursuivez ensuite la partie comme si de rien n'était.



Ça a l'air sacrément compliqué, pas vrai ? En fait, ce n'est pas si difficile que ça. Une fois que tu auras maîtrisé une paire d'aventures, tu te débrouilleras comme un chef. Fais-moi confiance.

Le plus important est d'aborder les choses sous le bon angle. Veille à ce que tes joueurs se sentent comme les personnages d'un film de la Guerre des Étoiles *et en tirent du plaisir. Le reste viendra tout seul.*

Maintenant, passe au chapitre des règles. Jax Lerrian sera ton guide pendant quelque temps, mais ne prends pas tout ce qu'il te dira pour la vérité universelle. Ce n'est qu'une saleté d'Impérial, après tout. N'oublie pas non plus ce que Platt t'a dit à propos des règles qui te semblent vraiment utiles...

4 Les règles



Si vous voulez devenir maître de jeu, il faut d'abord que vous appreniez les règles. C'est là que j'interviens…

Laissez-moi me présenter. Je suis fonctionnaire des Douanes Impériales depuis près de dix ans. Tirog et Platt Okeefe n'aiment pas trop les gens dans mon genre. Mais, vous savez quoi ? Je m'en contrefiche. Je fais mon travail et si quelque hors-la-loi ou contrebandier y trouve quelque chose à redire, mieux vaut pour lui ne pas tomber entre mes mains.

Dans mon secteur d'activité, il ne faut pas faire de sentiments avec des individus de cet acabit, si vous ne voulez pas qu'ils prennent le dessus sur vous. C'est pour ça qu'il y a des règlements. Celui en vigueur au sein des Douanes Impériales ne laisse aucune ambiguïté sur ce que je suis censé faire dans le cadre de ma fonction.

Les règles du jeu remplissent un peu le même rôle pour vous. Elles vous indiquent comment maîtriser une partie de manière à ce que tout le monde soit traité sur un pied d'égalité. Vous avez besoin d'elles pour rester maître du déroulement du jeu.

Maintenant, laissez-moi vous expliquer comment utiliser ces règles. Dans mon travail, je jouis de ce qu'on appelle un "pouvoir discrétionnaire". Même si je joue les intransigeants en prétendant appliquer le règlement à la lettre, quand j'estime que quelqu'un ne mérite pas une sanction trop sévère, je suis libre de ne lui infliger qu'une peine mineure. En revanche, j'applique la loi avec la plus stricte fermeté quand quelqu'un me donne du fil à retordre. Je peux alors prendre prétexte de n'importe quelle infraction bénigne pour appréhender un trouble-fête.

Dans le jeu, vous disposez d'une latitude d'action encore plus grande. D'abord, parce que vous pouvez très bien vous contenter d'appliquer les règles qui vous conviennent. Pourquoi ça ? Tout simplement parce que c'est votre jeu et que vous avez le droit d'en faire ce que vous voulez.

Alors, si vous n'aimez pas certaines règles présentées ici, n'hésitez pas à en inventer d'autres.

Ainsi, quand vous maîtrisez une partie, vous avez toujours la possibilité de choisir celles que vous allez appliquer strictement, celles que vous préférez laisser de côté… et celles que vous définirez en fonction de vos besoins.

Mais, laissez-moi vous dire une bonne chose : vous avez tout intérêt à vous montrer ferme avec les gaillards qui tenteront de détourner les règles de leur but premier, afin d'en tirer un profit personnel.

Mais, revenons à nos moutons… Les règles sont divisées en trois sections principales. La première est intitulée "Jets d'action". Comme vous l'avez déjà vu, les joueurs doivent procéder à des jets de compétence chaque fois que leur personnage entreprend quelque chose. Eh bien, maintenant vous allez apprendre comment déterminer les facteurs de

difficulté applicables à leurs tirages. Vous saurez également ce qui se produit en cas de réussite ou d'échec.

La deuxième section s'appelle "Scènes et rounds". Le concept de "scène" est utilisé lorsque les personnages accomplissent des actes "ordinaires", comme rencontrer un contact dans une cantina ou se rendre sur une planète lointaine à bord d'un vaisseau spatial. À l'inverse, on a recours aux rounds quand les choses deviennent plus "intenses" : lorsque les personnages sont contraints de sa battre ou mènent une course-poursuite échevelée au travers d'une ceinture d'astéroïdes.

Enfin, "Éléments personnels", la dernière section, traite des points de Personnage, des points de Force et de diverses autres petites choses dont les joueurs peuvent faire usage en cours de partie.

Les règles essentielles sont présentées sur fond coloré, le reste du texte étant principalement constitué d'exemples et d'explications que vous n'êtes pas obligé de lire tout de suite.

Jets d'action

Les personnages doivent faire des jets de compétence (ou d'attribut, s'ils n'ont pas développé la compétence considérée) chaque fois qu'ils accomplissent quelque chose d'important comportant un risque d'échec.

Ainsi, les joueurs doivent effectuer des tirages quand leur alter ego tente de tirer sur un soldat de choc, de réparer un vaisseau ou d'extraire des informations d'un ordinateur. En revanche, ils n'ont pas besoin d'avoir recours aux dés quand leur personnage se rend à pied à la boutique du coin.

Le dé libre

Chaque fois qu'un personnage exécute un jet de compétence ou d'attribut, son joueur doit employer un dé d'une couleur différente des autres afin qu'il soit son *dé libre* (attention : ce n'est pas un dé "supplémentaire", sa couleur est seulement différente).

Quand le score réalisé avec ce dé est égal à 2, 3, 4 ou 5, on se contente de l'ajouter normalement au résultat du tirage.

Exemple : Thannik procède à un jet de *Blaster*, une compétence qu'il possède à 5D. Ses quatre dés "normaux" produisent des scores de 1, 2, 5 et 6. Comme il obtient un 2 avec son dé libre (celui dont la couleur diffère), le total de son tirage est 16.

Quand le score du dé libre est égal à 6, ajoutez-le au total, avant de relancer le dé et d'ajouter également le nouveau score réalisé.

S'il s'agit à nouveau d'un 6, ajoutez-le au total et relancez *encore une fois* le dé. Il vous est ainsi possible de le relancer aussi longtemps que vous faites des "6." (Avec de la chance, vous pouvez ainsi atteindre des totaux extrêmement élevés.)

Exemple : Thannik effectue un nouveau jet de *Blaster*. Il fait 2, 4, 5 et 2 avec ses dés "normaux" et 6 avec son dé libre. Il relance ce dernier... et obtient à nouveau 6 ! Il le lance donc encore une fois et réalise un score de 3. Son total, cette fois, est de 28 !

Lors du premier tirage uniquement, si le score du dé libre est égal à 1, le joueur doit en informer le maître de jeu. Celui-ci peut alors choisir entre trois options :

- Additionner ce score à celui des autres dés, comme si de rien n'était.
- Additionner normalement les dés afin de déterminer si le tirage est couronné de succès, mais il se produit alors une "complication" (voir la rubrique "Complications", un peu plus loin).
- Soustraire le dé libre et le dé ayant réalisé le meilleur score du total obtenu.

Exemple : Thannik utilise sa spécialité *Blaster : Pistolet Blaster* de 6D. Il obtient 3, 4, 2, 5 et 3 avec ses dés normaux et 1 avec son dé libre. Le maître de jeu décide alors de soustraire ce dernier et le dé ayant réalisé le meilleur score du total obtenu. Tout se passe donc comme si Thannik n'avait lancé que quatre dés — ceux dont les résultats sont 3, 4, 2 et 3 — et son total final n'est que de 12.

La règle du dé libre s'applique à *tous* les jets de dés du jeu : jets de compétence, d'attribut, de dommages, de *Perception* (pour la détermination de l'initiative), etc.

Quand un joueur emploie simultanément deux codes-dés différents (ex. : *Pilotage de Chasseur Stellaire*, plus code de Manœuvrabilité de son appareil), considérez qu'il n'y a toujours qu'un seul dé libre.

Pourquoi le dé libre existe-t-il ? Ce dé simule, en fait, la versatilité du destin. Parfois, les personnages bénéficieront d'une chance *insolente*... d'autres fois ils échoueront dans toutes leurs entreprises.

Ainsi, par exemple, Luke a été capable de repousser des hordes de soldats de choc alors qu'il se trouvait à bord de l'Étoile Noire. À l'inverse, le redoutable chasseur de primes Boba Fett a terminé sa carrière dans le gosier du Sarlacc. Parfois tout vous sourit, d'autres fois, rien ne va comme il faudrait.

Complications

Les complications rendent la vie d'un personnage... hum, *plus compliquée*. Quelque chose ayant trait au tirage considéré tourne mal — quelque chose d'horriblement ennuyeux — et le personnage va devoir faire face à ce nouveau problème.

Les complications devraient vous servir, avant tout, à pimenter votre histoire. Il ne devrait y en avoir qu'une ou deux par aventure... généralement à l'occasion d'un événement dramatique. Les joueurs se sentiront alors plus impliqués dans la partie et se demanderont certainement : "Et *maintenant*, qu'est-ce qu'on fait ?".

Les complications doivent toujours être raisonnables et équilibrées. Si elles sont susceptibles de représenter un danger pour un personnage, il ne faut pas qu'elles soient de simples "pièges mortels" auxquels il est impossible de se soustraire. En fait, elles constituent des défis supplémentaires qui mettent à l'épreuve l'intelligence et le courage des PJ.

Les complications peuvent également servir à contrecarrer les personnages trop puissants. Ainsi, par exemple, si un PJ est devenu quasi invincible à cause de l'extraordinaire armure de chasseur de primes qu'il porte en permanence, celle-ci peut éventuellement être victime d'un court-circuit.

Les complications doivent toujours être en rapport avec ce que faisaient les personnages au moment où ils ont obtenu un score de 1 avec leur dé libre. Ainsi, s'ils étaient en train de réparer un Droïd, celui-ci pourra brusquement prendre feu, à moins qu'une nouvelle panne exige des travaux supplémentaires.

Voici quelques exemples de complications tirés des films de la trilogie de *La Guerre des Étoiles* :

- Poursuivis par des soldats de choc, Luke Skywalker et la Princesse Leia fuient au travers des coursives de l'Étoile de la Mort. Soudain, ils franchissent une porte et découvrent... un gouffre infranchissable. Luke effectue alors un jet de *Perception* afin de trouver les commandes de la porte, mais celui-ci n'est pas assez élevé pour lui permettre de comprendre comment elles fonctionnent... et il obtient une complication. Sans réfléchir, il tire sur le

panneau de contrôle. L'ennui, c'est que ce dernier permettait aussi d'actionner un pont rétractable.

• Yan Solo se lance à la poursuite d'une escouade de soldats de choc après avoir utilisé son Escroquerie afin de les persuader qu'il était à la tête d'une petite armée. Toutefois, comme il a obtenu un score de 1 avec son dé libre, il est obligé d'affronter une complication : au détour d'un couloir, les Impériaux découvrent qu'ils sont dans un cul-de-sac et n'ont d'autre choix que de faire volte-face et de se battre. Ils se rendent alors compte que Yan est tout seul...

• Dans la forêt d'Endor, Yan essaye d'approcher un éclaireur impérial sans se faire repérer. Il pense que son jet de *Discrétion* est réussi quand — CRAC ! — il marche sur une branche morte et alerte son adversaire. Le craquement distrait alors Yan suffisamment longtemps pour que l'éclaireur ait l'opportunité de tirer le premier.

• Lando Calrissian pilote le *Faucon Millenium* dans l'un des tunnels internes de l'Étoile de la Mort. Le passage se rétrécissant à un moment donné, il est contraint d'exécuter un jet de *Transports Spatiaux*. Il le réussit, mais subit néanmoins une complication. Le *Faucon Millenium* heurte un pylône de soutènement et l'une de ses antennes paraboliques est arrachée, ce qui a pour conséquence de mettre hors d'usage certains de ses appareillages sensoriels.

Faire progresser l'histoire

Paradoxalement, le fait que Yan marche sur une branche morte a eu pour effet de faire progresser l'histoire. Sans cet incident, les Rebelles n'aurait jamais rencontré les Ewoks, qui devaient par la suite désamorcer le piège diabolique tendu par l'Empereur. La flotte de l'Alliance aurait alors été décimée par l'Étoile de la Mort et Palpatine aurait continué à régner sur la galaxie. Bref, le destin de l'univers n'a finalement tenu qu'à un jet de *Discrétion* manqué par Yan Solo !

Créer des complications

Le maître de jeu devrait toujours consacrer quelques minutes à imaginer des complications pour les "scènes clés" de ses aventures. En voici quelques exemples :

• Un soldat de choc est abattu. Malheureusement, lorsqu'il touche terre, une des grenades accrochées à son ceinturon se dégoupille accidentellement alors que la plupart des PJ se trouvent à proximité. Les joueurs n'ont que quelques secondes pour réagir...

• Un PJ commet une "erreur de lecture" tandis qu'il soumet la surface d'une planète à un balayage sensoriel de routine. Il croit détecter une "signature énergétique" indiquant la présence d'un petit avant-poste impérial ou — au contraire — il ne remarque pas ce détail et a la conviction erronée qu'il n'y a aucun danger à se poser sur ce monde.

• Alors qu'un personnage tente de s'approcher discrètement d'un groupe de soldats ennemis, son communicateur émet un "bip" qui révèle sa présence et l'empêche de mener une attaque surprise. Cette complication est idéale pour les joueurs qui oublient toujours de couper les communicateurs de leurs personnages.

• Un pack de blaster se retrouve vide ou est victime d'un court-circuit au plus mauvais moment.

• Un PJ trébuche au cours d'un déplacement et se blesse. S'il se tord la cheville, par exemple, il lui sera ensuite impossible de courir. Cette complication peut avoir des conséquences dramatiques si le personnage se retrouve à découvert en plein milieu d'une fusillade.

• Un PJ marchande âprement le prix d'une arme, quand, soudain, un étranger arrive et accepte sans sourciller de payer la somme demandée par le vendeur. Ce genre de situation est particulièrement recommandé quand l'arme en question est d'une importance vitale pour la suite de l'aventure (parce qu'un code secret de l'Alliance a été implanté dans ses circuits, par exemple).

• Les PJ suivent un individu à l'aide d'une balise sensorielle. Malheureusement, la personne qui les intéresse perd le "mouchard" en cours de route, ou le passe à quelqu'un d'autre, ce qui a pour effet de lancer les joueurs dans une course-poursuite infernale.

• Le véhicule que conduit un personnage se retrouve à court de carburant, ses commandes ne répondent plus ou encore ses armes de bord se bloquent en position "tir automatique" à cause d'un dysfonctionnement informatique.

• Au cours d'un combat au sabre-laser, les deux lames lumineuses des adversaires se "fondent" littéralement l'une dans l'autre et il faut réussir des jets de *Vigueur* en opposition pour les séparer.

• Alors que les PJ tentent de pirater un système informatique, celui-ci semble soudain se bloquer pendant quelques secondes. Il s'agit peut-être d'une anomalie sans importance... mais qui sait ?

Facteurs de difficulté et jets en opposition

Quand les joueurs effectuent des jets de dés, ils essayent toujours d'obtenir un score supérieur, soit à un facteur de difficulté fixé, soit au résultat du tirage d'un autre personnage (ce qu'on appelle un "jet en opposition").

La règle d'or de *Star Wars*. Utilisez cette règle quand vous avez des doutes sur la manière dont il convient de régler une situation :

Choisissez un facteur de difficulté. Si le jet de compétence du personnage est supérieur ou égal à ce facteur, il réussit ce qu'il avait entrepris.

Facteurs de difficulté

Vous devez déterminer un facteur de difficulté, chaque fois qu'un personnage doit exécuter un jet de dés qui ne dépend du résultat du tirage de quelqu'un d'autre. C'est le cas, par exemple, quand il tente de réparer un landspeeder, de courir sur un pont de corde ou de crocheter une serrure.

Déterminez d'abord la difficulté de la tâche envisagée : Très Facile, Facile, Moyennement Difficile, Difficile, Très Difficile ou Héroïque.

Ensuite, choisissez un nombre parmi les facteurs de difficulté associés à la difficulté en question. Si le tirage du personnage est supérieur ou égal à ce nombre, il réussit ce qu'il avait entrepris. Sinon, il échoue.

Difficulté	Facteurs de difficulté
Très Facile	1 à 5
Facile	6 à 10
Moyenne	11 à 15
Difficile	16 à 20
Très Difficile	21 à 30
Héroïque	31 ou plus

Un facteur de difficulté correspondant à une difficulté Héroïque peut avoir n'importe quelle valeur supérieure à 30. Notez que certaines compétences réclament parfois un jet "Héroïque +10" (le

facteur de difficulté sera donc supérieur à 40), "Héroïque +20" (le facteur de difficulté sera supérieur à 50), etc. Les facteurs de difficulté peuvent parfaitement monter ainsi jusqu'à 100... voire plus !

Voici quelques indications utiles pour déterminer la difficulté d'une tâche :

Très Facile — Une chose que n'importe qui devrait être capable de faire la plupart du temps. **Exemple :** *tirer à bout portant avec un blaster. Piloter un landspeeder sur un terrain Très Facile, comme une route carrossable. Savoir que Coruscant est devenue la capitale de la Nouvelle République après avoir été celle de l'Empire.*

Facile — Une tâche un peu plus compliquée, que la plupart des personnages devraient néanmoins, en principe, réussir aisément. **Exemple :** *tirer avec un blaster sur une cible située à courte portée. Piloter un landspeeder sur un terrain légèrement inégal, comme un lac couvert de vaguelettes. Savoir que Coruscant est habitée par des milliards de fonctionnaires et bureaucrates gouvernementaux.*

Moyennement Difficile — Une tâche qui nécessite un minimum de compétence, d'effort et de concentration. Il y aura toujours une chance pour qu'un personnage moyen échoue, alors qu'un autre doté d'une compétence élevée n'aura pas trop de problèmes pour réussir. **Exemple :** *tirer avec un blaster sur une cible située à moyenne portée. Garder le contrôle d'un landspeeder au moment où l'on franchit une grosse ornière ou un autre obstacle du même ordre. Savoir quels sont les quartiers de la Cité Impériale où l'on peut se promener sans crainte la nuit et ceux qu'il vaut mieux éviter.*

Difficile — En principe, seuls des professionnels peuvent mener à bien des tâches de ce genre. Elles requièrent en effet de la réflexion, des efforts... et un peu de chance. **Exemple :** *tirer avec un blaster sur une cible située à longue portée. Piloter un landspeeder à toute vitesse en évitant des obstacles mobiles, tels que des piétons. Savoir où votre personnage peut trouver refuge à la Cité Impériale s'il est pourchassé.*

Très Difficile — Même des experts doivent fournir le meilleur d'eux-mêmes pour mener à bien des tâches de ce genre. Seuls les individus les plus talentueux de la galaxie (comme Luke, Yan ou Leia) peuvent régulièrement réussir de tels exploits. **Exemple :** *tirer sur quelqu'un qui se trouve à longue portée et qui est à couvert. Être capable de piloter un landspeeder à grande vitesse au travers d'un embouteillage, en empruntant les bas-côtés et en exécutant des manœuvres "insensées". Savoir quels bureaucrates de la Cité Impériale peuvent éventuellement accélérer la procédure d'obtention de permis de port d'armes.*

Héroïque — Quelque chose qui est presque impossible à accomplir et qui nécessite à la fois de prodigieux efforts et beaucoup de chance. Même des "héros" ne réussissent pas à tous les coups. **Exemple :** *expédier une torpille à protons dans une petite bouche d'aération après avoir coupé son ordinateur de visée. Traverser à toute vitesse un champ d'astéroïdes avec le* Faucon Millenium.

Toutes les tâches *faciles* ne sont pas identiques... certaines sont un peu plus ardues que d'autres. C'est pour cela qu'à chaque niveau de difficulté est associée une "échelle" proposant divers facteurs possibles. Une fois que vous avez déterminé un niveau de difficulté approprié, il vous faut encore choisir un facteur dans l'échelle correspondante.

Exemple : les générateurs d'écrans d'un Aile-X ont été endommagés lors d'un combat avec un chasseur TIE et le maître de jeu estime qu'il suffit d'un jet Moyen en *Réparation de Chasseur Stellaire* pour les remettre en état — le facteur de difficulté peut donc être compris entre 11 et 15. Les dégâts subis n'étant pas trop importants, le maître de jeu opte pour un facteur de 12.

Un autre Aile-X nécessite également un jet Moyen en *Réparation de Chasseur Stellaire* après avoir frôlé un corps céleste lors d'un voyage dans l'hyperespace. Mais, le maître de jeu estime cette fois que les dégâts subis sont un peu plus importants, aussi choisit-il un facteur légèrement plus élevé de l'échelle moyenne : 15.

Quand vous déterminez les difficultés et facteurs de difficulté, n'hésitez pas à vous reporter aux descriptions et conseils proposés dans le chapitre deux "Attributs et compétences", page 37 et suivantes.

Difficultés aléatoires

Vous pouvez aussi vous en remettre au hasard pour déterminer les facteurs de difficulté, plutôt que de les choisir vous-même.

Commencez par décider du niveau de difficulté approprié : Très Facile, Facile, Moyen, Difficile, Très Difficile ou Héroïque. Puis lancez le nombre de dés correspondant à ce niveau (voir table ci-dessous), avant d'employer la somme de leurs résultats comme facteur de difficulté. N'oubliez pas la règle du dé libre quand vous effectuez un tel tirage !

Difficulté de la tâche	Facteur aléatoire
Très facile	1D
Facile	2D
Moyenne	3D à 4D
Difficile	5D à 6D
Très Difficile	7D à 8D
Héroïque	9D et plus

Exemple : un personnage souhaite remettre en état un skyhopper endommagé. Le maître de jeu estime qu'il s'agit en l'occurrence d'une tâche de difficulté Moyenne et décide de lancer quatre dés afin d'en déterminer le facteur de difficulté. Il obtient des scores de 3, 1 et 6, ainsi qu'un 5 avec son dé libre. Le facteur sera donc égal à 15.

Jets en opposition

Quand deux personnages agissent à l'encontre l'un de l'autre, c'est celui dont le tirage est le plus élevé qui l'emporte. C'est là ce qu'on appelle des "jets en opposition".

(En cas d'égalité, c'est le personnage qui, le premier, a entrepris l'action considérée qui gagne.)

Quelques exemples :

• Deux personnages qui s'affrontent dans une partie de sabacc effectuent des jets de *Jeu* en opposition. Celui qui obtient le résultat le plus élevé gagne la partie.

• Un marchand et un PJ discutent le prix d'un blaster. Au lieu de vous contenter de fixer un facteur de difficulté, vous pouvez, ici, utiliser des jets en opposition de *Marchandage* pour résoudre cette situation. Si le vendeur réalise le score le plus élevé, le prix exigé sera plus élevé que prévu.

• Un personnage tire sur un soldat de choc à l'aide de sa compétence *Blaster*. Sa "cible" tente d'éviter d'être touchée grâce à son *Esquive*. Si le jet de Blaster est supérieur ou égal à celui d'Esquive, le tir porte. Sinon, il n'atteint pas son but (reportez-vous au chapitre cinq "Combats et blessures", page 87 et suivantes, pour plus d'informations à ce sujet).

Modificateurs

Vous pouvez, si vous le souhaitez, avoir recours à un *modificateur*, afin de refléter le fait qu'un des adversaires possède un avantage évident sur l'autre. Cela ne se justifie pas quand il s'agit d'une simple différence de compétence, les codes-dés prenant déjà en compte ce détail. En revanche, des modificateurs vous permettent de simuler des situations où la compétence n'est pas le seul facteur déterminant.

Ajoutez le modificateur choisi au tirage du personnage qui en bénéficie.

Quelques exemples de modificateurs :

• Deux personnages tentent, chacun de leur côté, de pirater une banque de données. Le premier, n'ayant jamais travaillé sur un ordinateur du modèle considéré, effectue un tirage de compétence normal. Le second, en revanche, connaît ce système informatique comme sa poche, aussi bénéficie-t-il d'un bonus de +10 à son jet de dés.

• Deux personnages jouent au sabacc. Comme le premier possède un microprocesseur spécial qui lui permet de tricher, il ajoute par conséquent un modificateur de +15 à son tirage de *Jeu*.

• Les PJ tentent de s'échapper avec *Discrétion* d'une base impériale. Le Moff impérial, qui dirige celle-ci, sait qu'ils se sont évadés et connaît par cœur le plan des installations, aussi profite-t-il d'un modificateur de +10 à son jet de *Recherche* lorsqu'il essaye de deviner quel chemin vont emprunter les Rebelles.

Modificateurs indicatifs

+1 à +5	Le personnage jouit d'un léger avantage.
+6 à +10	Le personnage jouit d'un avantage certain.
+11 à +15	Le personnage jouit d'un avantage décisif.
+16 et au-delà	Le personnage jouit d'un avantage extrêmement important.

Note : vous n'êtes pas obligé de combiner modificateurs et facteurs de difficulté… mais vous *pouvez* ainsi, si vous le souhaitez, justifier le fait qu'un facteur de difficulté soit suffisamment élevé ou faible pour que le jeu reste toujours adapté à vos PJ. Considérez donc les modificateurs comme des biais permettant d'ajuster vos parties aux personnages de vos joueurs.

Les joueurs doivent-ils connaître les facteurs de difficulté ?

Les joueurs doivent-ils savoir les scores qu'il leur faut obtenir avec leurs tirages ? Eh bien, *tout dépend de vous*.

Vous avez tout à fait le droit de leur révéler les facteurs de difficulté que vous choisissez, mais il est parfois bon de les laisser dans l'expectative. Voûs ajoutez ainsi un certain suspense aux situations que vous décrivez dans des termes assez vagues, du genre : "Ça n'a pas l'air très dur" ou "Ça vous prendra quelques minutes, mais ce ne devrait pas être trop difficile".

Si la situation est particulièrement critique ou si vous jugez qu'un joueur mérite d'être aidé, ayez recours à de subtiles allusions. Ainsi, lorsqu'un joueur réalise un tirage qui n'est pas tout à fait assez élevé pour surmonter le facteur de difficulté que vous avez choisi, demandez-lui : "Tu en restes là… ou tu préfères dépenser un point de Personnage ?"

Scènes et rounds

Le jeu de rôle *Star Wars* a recours à deux "sortes" d'unités de temps : les *scènes* et les *rounds*.

Scènes

On emploie les *scènes* lorsqu'il n'est pas indispensable de prendre en compte ce qui se passe à chaque seconde. Le maître de jeu se borne alors à décrire une situation, les joueurs lui disent ensuite ce qu'ils veulent que leurs personnages accomplissent (et effectuent les jets de compétence requis), et il peut alors leur indiquer ce qui se passe et combien de temps cela leur prend.

Une scène permet de simuler aussi bien quelques minutes, que quelques heures, jours, voire semaines.

Une scène peut servir à rapporter une conversation entre deux personnages. Elle peut parfois représenter plusieurs heures de temps de jeu, comme la séquence du film *La Guerre des Étoiles* qui dépeint ce qui se passe à bord du *Faucon Millenium* pendant son voyage vers Alderande.

Quand vous décrivez une scène, vous pouvez vous contenter de dire combien de temps s'écoule. Laissez alors les joueurs vous expliquer ce que font leurs personnages, avant de reprendre le cours du récit.

Exemple : Phil est le maître de jeu, alors que Jérôme interprète Thannik.

Phil : "Tu entres dans la cantina où tu es censé rencontrer ton contact : un chasseur de primes rodien répondant au nom de Reeveid."

Jérôme : "Je vais jusqu'au bar pour commander un verre et je m'installe dans un box en attendant que Reeveid se pointe."

Phil : "Pas de problème. Ta boisson te coûte cinq crédits. Aucune personne présente ne semble te prêter la moindre attention — en tout cas, pas assez pour que cela risque de dégénérer en bagarre. Est-ce que tu as envie de faire quelque chose de particulier ?"

Jérôme : "Non non. Je me contente d'attendre."

Phil : "OK. Environ une demi-heure plus tard, Reeveid franchit la porte…"

Rounds

Dans *Star Wars*, les *rounds* servent à mesurer le temps dans les moments où chaque seconde a son importance. Chacun représente plus ou moins cinq secondes, selon les circonstances.

Les rounds sont surtout utilisés lors des combats, mais on peut également y recourir chaque fois que quelque chose d'excitant se produit. Ainsi, vous pouvez les employer pour simuler les moments cruciaux d'une course-poursuite — du genre de celle menée par Luke et Leia quand ils se sont lancés aux trousses d'éclaireurs impériaux équipés de motos-jets dans la forêt d'Endor — ou quand les PJ disposent d'un temps limité pour désamorcer une bombe avant qu'elle n'explose.

Les rounds sont également employés lorsqu'il est important qu'un personnage agisse avant un autre (ex. : quand un PJ doit s'emparer d'une disquette tombée à terre, avant qu'un chasseur de primes ne s'en saisisse).

Dans *Star Wars*, un round représente approximativement cinq secondes de temps "réel", cette durée pouvant être légèrement modulée en fonction des circonstances.

Chaque round est décomposé en deux phases :

1. Initiative
2. Jets d'actions

Une fois ces deux phase achevées, on passe au round suivant. Cette procédure se poursuivra aussi longtemps que vous le jugerez nécessaire (ex. : jusqu'à la fin d'un combat). Vous pourrez ensuite revenir aux scènes.

1. Initiative

Déterminez combien de camps sont opposés. En général, il y en a seulement deux : les PJ et leurs adversaires. Mais, parfois, il peut y en avoir plus, comme dans le cas d'un affrontement opposant des PJ, des pirates et des soldats de choc.

Dans chaque camp, le personnage qui possède le score le plus élevé en *Perception* effectue un jet de cet attribut. Celui qui obtient alors le score le plus élevé a l'opportunité de choisir si son camp agit en premier ou en dernier lors du round en cours (recommencez les tirages en cas d'égalité).

Il est parfois intéressant d'agir en dernier. En laissant ainsi l'initiative aux autres, on réagit souvent mieux à leurs actes.

Les jets d'initiative ne sont pas considérés comme des "actions" à part entière (voir "Actions multiples", un peu plus loin). Les personnages ne peuvent pas dépenser de points de Personnage ou de Force pour les améliorer, mais les pénalités dues aux blessures s'appliquent néanmoins (consultez le chapitre cinq "Combats et blessures", page 96 et 98, pour savoir comment les blessures peuvent affecter les tirages).

Exemple : Les PJ sont confrontés à une bande de redoutables bandits. Phil est le maître de jeu.

Phil : "Vous vous trouvez au cœur d'un marché à ciel ouvert. Il est prés de midi et le soleil d'un bleu flamboyant vous écrase de ses rayons. Votre environnement baigne dans une étrange lumière vert jaunâtre.

"Il y a quelques instants encore, le marché était bondé, mais tous les chalands ont maintenant disparu. Deux truands se tiennent à une vingtaine de mètres de vous et pointent leurs fusils blasters dans votre direction. Vous apercevez, à une dizaine de mètres derrière eux, un homme de grande taille vêtu d'une longue cape. Il tient un pistolet dans une main et un communicateur dans l'autre. L'inconnu vous interpelle : "Nous vous avons finalement retrouvés. Maintenant, où est le fric ?""

Cev, le personnage d'Alex a 3D+2 en *Perception* — le meilleur code des PJ dans cet attribut. Alex effectue donc le jet d'initiative et obtient un résultat de 14.

L'homme à la cape est le personnage du maître de jeu (PMJ) qui possède la *Perception* la plus élevée : 4D. Phil lance les dés pour lui et fait 15.

Comme c'est Phil qui a réalisé le meilleur score, c'est à lui de décider si les bandits agissent en premier ou en dernier. Il opte pour cette seconde possibilité.

2. Jets d'action

Le premier camp va maintenant agir, en commençant par le personnage possédant la meilleure *Perception*. Son joueur indique d'abord *combien* d'actions il compte entreprendre au cours de ce round et le maître de jeu lui inflige, le cas échéant, une pénalité pour actions multiples. Le joueur peut ensuite exécuter son premier tirage.

L'un après l'autre, dans l'ordre des *Perceptions* décroissantes, les joueurs annoncent le nombre d'actions qu'ils veulent tenter et effectuent leur premier tirage.

(Si les PMJ agissent en premiers, il suffit de savoir combien d'action entreprend chacun d'entre eux, d'infliger les éventuelles pénalités pour actions multiples et de procéder à leurs premiers jets de dés.)

On recommence cette procédure pour chaque personnage du camp adverse (s'il y a plus de deux camps, on passe ensuite au camp suivant, etc.).

Une fois que tout le monde a résolu sa première action, les membres du premier camp entreprennent leur seconde action (à nouveau par ordre de *Perception* décroissante). Les personnages qui ne font rien sont ignorés. On passe ensuite au second camp, afin que ses membres, eux aussi, puissent effectuer leurs seconds jets de dés... et ainsi de suite.

Ce processus se répète jusqu'à ce que tous les personnages de tous les camps n'aient plus d'actions à accomplir.

Chaque action est censée se produire au moment précis de son jet de dés. On considère qu'elle se produit une fraction de seconde après la précédente, et une fraction de seconde avant la suivante.

Les personnages n'ont pas la possibilité de "retarder" leurs actions afin de les exécuter à un moment ultérieur du round en cours.

Quand plus personne n'a d'action à exécuter, on passe au round suivant... ou on revient au système des "scènes".

Points de Personnage et points de Force. Les joueurs peuvent annoncer à tout moment qu'ils utilisent de tels points, mais il ne peuvent pas employer à la fois des points de Personnage *et* des points de Force au cours d'un même round.

Actions multiples. Les personnages ont le droit de tenter de faire plusieurs choses au cours d'un même round — mais plus ils tenteront d'en faire, plus ils auront de chances d'en rater...

Quand un personnage ne tente qu'une seule action au cours d'un round, utilisez son code-dés normal.

Quand un personnage tente deux actions au cours d'un round, appliquez un modificateur de -1D à *tous* ses tirages pendant ce round.

Quand un personnage tente trois actions, réduisez tous ses jets de -2D.

Quand un personnage tente quatre actions, réduisez tous ses tirages de -3D... et ainsi de suite.

Exemple : Phil a déjà décrit la scène aux joueurs. Comme le personnage d'Alex a la *Perception* la plus élevée de son camp, c'est lui qui agit en premier.

Phil : "Les bandits brandissent déjà leurs blasters. Que faites-vous ? Alex, que fait Cev ?"

Alex : "Je parie qu'ils ont mis la main sur ces caisses de blasters que nous transportons pour le compte de la Rébellion ! Je n'entreprends qu'une seule action... je cours vers le bâtiment le plus proche pour me mettre à l'abri."

Phil : "Il y a une porte à dix mètres de toi, tu y arrives sans difficulté."

Alex : "Après avoir couru avec héroïsme, je me dissimule dans l'encoignure de la porte."

Phil : "Pas de problème. Jérôme, que fait Thannik ?"

Jérôme : "Je connais cette engeance ! J'entreprends deux actions. D'abord, je tire sur leur chef. Ma spécialité *Blaster : Pistolet Blaster Lourd* est de 6D..."

Phil : "Attention. Comme tu tentes deux actions, je dois t'imposer une pénalité de -1D. Tu ne lances donc que cinq dés."

Jérôme : "C'est pas grave." *(Il lance les dés.)* "Je fais 17..."

Phil : "Comme ta cible se trouve à environ quinze mètres, cela correspond à une portée moyenne... et donc à une difficulté Moyenne. Tu touches ! Fais le jet de dommages !"

Jérôme : "Super !" *(Il lance les dés.)* "Mon blaster inflige 5D de dommages... 14 !"

Phil : *(Il fait un tirage de Vigueur pour le chef des bandits et obtient un résultat de 9.)* "OK, il est blessé ! Il tombe à terre et lâche son pistolet. Annie, que fait Rhen ?"

Annie : "Le môme a eu une excellente idée. Je cours me mettre à couvert."

Paul : "Moi aussi !"

Phil : "Vous y arrivez facilement tous les deux."
Jérôme : "OK. Maintenant, je fais feu sur le bandit de gauche !"
Phil : "Pas encore. C'est au tour des méchants de passer à l'action, maintenant. Le chef aurait normalement dû agir en premier, mais comme il est blessé, il ne peut rien tenter jusqu'à la fin du round. Le truand de gauche va te tirer dessus, Thannik !"
Jérôme : Eh ! Pourquoi moi ?"
Phil : "Peut-être parce que tu leur tires dessus !"
Annie : "Nous autres, on se tient à l'écart de tout ça !"
Jérôme : "Est-ce que je peux essayer d'éviter le tir ?"
Phil : "Ouais... attends une seconde."

Compétences de réaction. Quand un personnage est attaqué, il peut réagir en essayant d'éviter tirs et coups. Les compétences de réaction les plus utilisées sont : Esquive, Parade Arme Blanche et Parade Mains Nues.

Un personnage *peut* très bien attendre d'être attaqué avant d'annoncer qu'il recourt à une compétence de réaction.

Il peut alors choisir, soit de remplacer une de ses actions non encore résolues par sa réaction, soit de la traiter comme une action *supplémentaire*.

Le tirage de compétence de réaction reste efficace jusqu'à la fin du round et remplace les facteurs de difficulté normalement applicables. (Même quand ces facteurs sont en principe plus élevés — il arrive que l'on fasse exactement ce que l'on ne devait pas faire.)

(Les compétences de réaction ne sont employées qu'à l'occasion des combats. Reportez-vous au chapitre cinq "Combats et blessures", page 87, pour en savoir plus à leur sujet.)

Exemple : (Nous sommes en plein "round de combat", aussi y a-t-il des esquives et des jets de dommages... deux concepts détaillés dans le chapitre cinq "Combats et blessures", page 87 et suivantes)

Phil : "Jérôme, tu veux que Thannik utilise son *Esquive*. Tu peux décider que ce jet remplace l'action qu'il te restait à exécuter ou qu'il constitue une action supplémentaire. Dans ce deuxième cas de figure, tous tes tirages seront affectés d'un modificateur de -2D."

Jérôme : "Ce sera une action supplémentaire. Mon *Esquive* est de 6D."

Phil : "Avec le malus de -2D, elle tombe à 4D."

Jérôme : *(Il lance les dés.)* "Je fais 15."

Phil : *(Il lance lui aussi des dés.)* "Le truand n'obtient qu'un score de 12. Son tir passe en sifflant au-dessus de ton épaule gauche ! Tu sais, tu as eu raison d'esquiver. Autrement, Thannik aurait encaissé ce tir. Le bandit de droite tire à son tour... Un 14. Ça ne suffit pas pour battre ton jet d'*Esquive*. Le second tir soulève un peu de poussière à tes pieds."

Jérôme : "Génial ! *Maintenant* j'entreprends ma seconde action. Je tire sur le bandit de gauche. Ma compétence est normalement de 6D, elle est donc réduite à 4D." *(Il jette les dés.)* "Un 13. Est-ce que je touche ?"

Phil : "Le truand essaye d'esquiver." *(Il lance des dés.)* "Il obtient 15 et se jette sur le côté. Ton tir ne fait que lui frôler la tête. Tes adversaires ne tentent aucune autre action pendant ce round..."

Jérôme : "Ça ne s'est pas si mal passé, après tout !"

Phil : "Pas si vite. Cev, tu n'as pas fait attention à la porte contre laquelle tu t'es réfugié, n'est-ce pas ? Eh bien, il s'avère qu'elle donne sur un bar très mal famé. Au moment où tu te retournes pour observer la fusillade, tu sens une main ferme te saisir par l'épaule. Une voix aux accents métalliques susurre alors à ton oreille : "Ne bouge pas, mon petit, et il ne t'arrivera rien". La lumière se reflète sur le canon d'un blaster. Tu remarques soudain plusieurs blasters pointés dans votre direction."

Annie : "Dans quoi nous sommes-nous encore fourrés ?"
Phil : "Vous allez le savoir... dès le prochain round !"

Conseils pour le maître de jeu

Bien que les règles concernant les rounds soient relativement spécifiques, elles ont avant tout été conçues pour rendre le jeu plus amusant. Vous allez trouver ci-dessous des trucs et options que vous *pouvez*, si vous le voulez, employer dans le cadre de vos parties.

Vous pouvez décider d'en employer certains tout le temps, et d'autres seulement occasionnellement. Vous pouvez même ne pas y avoir recours du tout. Faites comme vous l'entendez.

Accélérer le jeu. Pourquoi ne pas asseoir les joueurs autour de la table par ordre de *Perception* décroissante de leurs personnages ?

Vous pouvez aussi décider de commencer, de temps à autre, par le personnage avec la *Perception* la plus faible, histoire que ce ne soit pas toujours les mêmes qui agissent en premier.

Ne laissez pas la possibilité à un joueur d'hésiter quand il doit décider ce qu'il entreprend. S'il se fait prier, comptez jusqu'à trois à haute voix... et s'il n'a rien choisi une fois que vous avez fini, considérez que son alter ego n'est pas arrivé à prendre une décision et qu'il ne fait rien pendant ce round. Passez aussitôt au joueur suivant.

(Ne soyez pas trop sévère avec les nouveaux joueurs : laissez-leur une chance de se familiariser avec le jeu. Il serait également malvenu qu'un PJ se fasse tuer juste après que son tour a été "sauté"...)

Faites la part belle au jeu de rôle. Il est généralement bon de combiner jeu de rôle et jets de dés afin de simuler une situation.

Un plan brillant qu'un joueur élabore et présente en interprétant son personnage devrait toujours compter plus qu'un mauvais tirage.

À l'inverse, si un joueur se montre incapable d'incarner correctement un personnage qui possède une compétence élevée, les jets de dés sont plus déterminants pour ce qui concerne la réussite des actions entreprises.

Vous pouvez récompenser des joueurs pour leur ingéniosité et leurs talents de comédiens en leur allouant des modificateurs favorables. En revanche, s'ils insistent lourdement pour accomplir une action irréfléchie, pénalisez-les avec un malus qui reflétera leur manque de jugeote.

Interpréter les tirages. Les résultats obtenus aux dés peuvent vous indiquer le degré de réussite (ou d'échec) d'un personnage. Ne vous embarrassez pas de trop de détails et contentez-vous de suivre les indications ci-dessous.

Si un tirage est à peine supérieur au facteur de difficulté — moins de cinq points de différence —, considérez que le PJ réussit avec peine ce qu'il avait entrepris. Par contre, si la différence entre score et facteur de difficulté s'élève à quinze points ou plus, la réussite est littéralement "spectaculaire".

De même, un échec dû à un tirage à peine inférieur au facteur de difficulté — de un à cinq points — ne sera pas catastrophique, alors qu'un jet de dés inférieur d'au moins quinze points à ce qu'il aurait fallu obtenir représente un ratage complet, susceptible d'entraîner quelques autres problèmes ! (Ce genre d'échec peut s'apparenter à une "complication".)

Actions gratuites. On appelle *actions gratuites*, celles qu'un personnage peut accomplir automatiquement dans la plupart des circonstances. Très simples, ces actions ne requièrent ni jets de dés ni trop d'efforts. À partir du moment où quelque chose exige un minimum de concentration, ça *ne* peut *pas* être une action gratuite.

Quelques exemples d'actions gratuites :

• Déterminer l'initiative à l'aide d'un jet de *Perception*.

• Crier une ou deux phrases à quelqu'un dans un couloir.

• Jeter un simple coup d'œil dans une pièce. Dans ce genre de situation, le maître de jeu peut éventuellement autoriser les joueurs à faire un jet de *Recherche* ou de *Perception* afin de déterminer s'ils remarquent quelque chose d'inhabituel ou de pas trop évident.

• Prendre quelque chose sur un comptoir. (Bien évidemment, ce genre d'action peut s'avérer relativement difficile au beau milieu d'un combat ; il *ne* s'agit alors *pas* d'une action gratuite !)

• Marcher très lentement sur un terrain Moyennement Difficile, Facile ou Très Facile. C'est ce qu'on appelle un "déplacement précautionneux" ; reportez-vous au chapitre six "Déplacements et poursuites", page 101, pour plus d'informations.

• Effectuer un jet de *Vigueur* afin de résister aux dommages infligés par un adversaire. Ce genre de jet n'est jamais soumis aux pénalités dues aux actions multiples ou aux blessures, bien que le code-dés de *Vigueur* puisse néanmoins être affecté, entre autres, par certaines maladies spéciales.

• Faire un jet de *Contrôle* (compétence de la Force) ou de *Perception*, afin de résister aux effets des pouvoirs mentaux. Sauf cas exceptionnel, les codes-dés employés pour ces tirages ne sont jamais diminués.

Actions sans jet. Il arrive souvent que des personnages entreprennent des *actions sans jet,* c'est-à-dire qui ne requièrent pas de jet de compétence, tout en étant suffisamment complexes pour être considérées comme des actions à part entières (et donc être susceptibles de diminuer tous les codes-dés des tirages de compétence et d'attribut pour le reste du round en cours).

Quelques exemples d'actions sans jet :

• Recharger une arme.

• Extraire des informations élémentaires d'un bloc de données.

• Piloter un véhicule à vitesse très réduite sur un terrain Moyennement Difficile, Facile ou Très Facile. C'est ce qu'on appelle un "déplacement précautionneux" ; reportez-vous au chapitre six "Déplacements et poursuites", page 101, pour plus d'informations.

• Toute action nécessitant une certaine concentration, mais pas de jet de dés.

Combien de temps cela prend-il ? Faire feu avec un blaster ne dure qu'une fraction de seconde, alors que programmer un Droïd ou réparer un vaisseau spatial peut prendre des heures… voire des jours. Alors, comment savoir combien de temps nécessite une action ?

Le temps requis pour utiliser les diverses compétences est précisé dans leur description (voir chapitre deux "Attributs et compétences", page 37 et suivantes). Ainsi, lorsqu'il est indiqué "un round", cela veut dire que l'emploi de la compétence en question prend un round. Certaines compétences — comme *Blaster*, par exemple — peuvent être employées plusieurs fois au cours d'un même round.

D'autres — comme *Premiers Soins, Programmation/Réparation d'Ordinateur* ou *Répulseurs* — ne prennent qu'un round également, mais elles exigent une telle concentration que le personnage ne peut rien faire d'autre en même temps. (Un PJ pourra *éventuellement* essayer de faire autre chose, mais cela sera très difficile et vous devriez alors ajuster les facteurs de difficulté pour en tenir compte.)

Il est parfois indiqué une durée variable, du genre "de un round à cinq minutes" ou "de un round à deux heures". À vous d'estimer le temps nécessaire pour accomplir la tâche considérée.

Faites appel à votre bon sens. Ainsi, par exemple, réparer une durite sur un landspeeder ne pourra prendre qu'une minute ou deux, alors que plusieurs jours seront nécessaires pour remplacer un générateur de répulsion. En règle générale, une tâche simple et banale ne prendra pas longtemps, mais il en ira tout autrement pour des travaux complexes. Assurez-vous seulement que si le personnage se retrouve ensuite dans une situation similaire, la durée que vous choisirez alors ne sera pas trop différente.

Tâches à jets multiples. Vous pouvez également avoir recours aux *tâches à jets multiples* : des actions dont la résolution exige plusieurs jets de dés, au lieu d'un seul. Chaque tirage correspond alors à une étape distincte de la tâche entreprise et peut représenter quelques minutes, heures ou jours de temps de jeu. (Encore une fois, c'est à vous de choisir librement une durée appropriée.)



Quand une tâche vous paraît trop difficile pour vos personnages, n'hésitez pas à la décomposer en plusieurs actions distinctes et plus faciles. Les PJ auront alors plus de chances de réussir, mais cela leur prendra aussi nettement plus de temps.

Exemple : Drebble tente de réparer un propulseur ionique gravement endommagé au cours d'un combat. Phil décide que Stéphane — qui interprète Drebble — doit pour cela réussir les tirages suivants :

• Un jet Moyen en *Réparation de Chasseur Stellaire* pour régler les cellules de conversion. Cela demande une heure de travail.

• Un jet Facile en *Réparation de Chasseur Stellaire* pour déconnecter la chambre à fission des amortisseurs alluviaux et préparer ces derniers au montage d'une nouvelle chambre. Cela prend quinze minutes.

• Drebble n'ayant pu mettre la main sur une chambre à fission de rechange, il est néanmoins parvenu à trouver un modèle à peu près équivalent. Il lui faut réussir un jet Moyen en *Réparation de Chasseur Stellaire* pour l'adapter correctement au propulseur du vaisseau. Cela prend deux heures.

Préparation. Un personnage qui accepte de consacrer deux fois plus de temps que nécessaire à l'accomplissement d'une tâche bénéficie automatiquement d'un bonus de +1D à son jet de dés. Il ne peut toutefois rien faire d'autre pendant ce temps-là.

À vous de juger s'il est possible de "se préparer" à l'exécution d'une tâche donnée. En cas de doute, demandez au joueur concerné comment il justifierait l'obtention d'un bonus.

Blaster se prête particulièrement bien à une préparation permettant de viser une cible pendant un round supplémentaire. Cette règle s'applique en outre aisément à des tâches techniques de longue durée comme la réparation des vaisseaux et des Droïds — elle représente alors le fait que les PJ prennent un peu de temps pour "étudier" des manuels techniques afin que leur travail soit parfait.

Bien entendu, il serait invraisemblable d'avoir recours à une préparation pour de nombreuses autres tâches liées à des compétences telles qu'*Esquive, Parades, Répulseurs, Transports Spatiaux, Pilotage de Chasseur Stellaire*, etc. Mais si, en principe, il n'est pas possible de "préparer" un jet en *Survie, Dissimulation, Résistance* ou *Natation*, il arrive néanmoins qu'un bonus de ce genre puisse se justifier.

Exemple : Drebble tente d'utiliser sa compétence *Réparation de Droïd* qui est à 3D+2. Normalement, il en a pour deux heures de travail, mais s'il consacre quatre heures à sa tâche (sans rien faire d'autre), il aura alors droit de faire un jet à 4D+2.

Se dépêcher. Si vous n'y voyez pas d'objection, les personnages peuvent choisir de se dépêcher quand ils tentent des actions qui prennent normalement plus d'un round (celles qui durent un round ou moins ne peuvent pas être "accélérées").

Ils ont ainsi la possibilité de réduire de moitié le temps nécessaire pour exécuter les tâches en question, mais leurs joueurs doivent aussi *diviser par deux* les codes qu'ils emploient.

Vous êtes totalement libre de décider si une tâche se prête ou non à ce genre de chose. Dans certains cas — ex. : réparer rapidement un vaisseau —, il sera tout à fait envisageable que les PJ se dépêchent. Dans d'autres, ce sera plus discutable… En cas de doute, demandez aux joueurs concernés comment ils comptent "se dépêcher"…

Exemple : Drebble tente de réparer un couplage de puissance défectueux sur le cargo Ghtroc de Thannik en utilisant sa compétence *Réparation de Transport Spatial* qui est à 6D. Il s'agit d'une tâche de difficulté Moyenne qui nécessite une heure d'efforts. Conscient qu'il est important que ses compagnons et lui-même décollent le plus rapidement possible, Drebble va se dépêcher. Il tente donc de terminer son travail en seulement une demi-heure, mais sa compétence est réduite à 3D.

Alterner entre scènes et rounds. Pour maintenir le suspense de vos parties, il vous faut absolument savoir alterner efficacement entre scènes et rounds. Ainsi, par exemple, que faire si les PJ ne disposent que de dix minutes pour atteindre une piste de décollage avant que le réacteur du bâtiment dans lequel ils se trouvent n'explose ? Cette situation pourrait clore en beauté n'importe quelle aventure, mais il vous faudrait aussi 120 rounds pour la simuler avec précision ! Vos joueurs risqueraient d'éprouver quelque lassitude si vous optiez pour cette solution…

Utilisez plutôt une combinaison de scènes et de rounds pour faire progresser l'action à une cadence raisonnable. Les scènes vous permettent de décrire les PJ en train de courir dans les couloirs ou de monter les escaliers à toute allure. Il vous suffit de dire aux joueurs combien de temps cela leur prend et — éventuellement — de leur demander d'exécuter des jets de *Course à Pied* pour vérifier qu'il ne se produit rien d'imprévu (un mauvais tirage signifiant, par exemple, qu'un personnage trébuche sur quelque chose, ce qui a pour effet de ralentir tout le groupe ; un *très* mauvais jet assorti d'une complication indiquant que le PJ en question s'est tordu la cheville ou s'est perdu en chemin).

Une fois ceci défini, vous pouvez avoir recours à des "événements" — joués round par round — pour simuler les moments les plus cruciaux. Voici quelques exemples :

• Les PJ se précipitent vers un turbo ascenseur… et découvrent qu'il est hors service. Sans doute quelques jets en *Sécurité* ou *Technique* suffiront-ils pour le remettre en route… S'ils échouent, en tout cas, il leur reste ensuite peu de temps pour filer… trop peu, peut-être.

• Une explosion préliminaire expédie une énorme boule de feu dans les cages d'ascenseurs. Si les personnages se trouvent justement dans un ascenseur à ce moment-là, ils doivent faire un arrêt d'urgence et sortir *au plus vite !* Il leur faut pour cela réussir des tirages de *Levage* ou de *Vigueur* afin d'ouvrir les portes, ou un jet d'*Escalade* pour emprunter l'écoutille de secours. Il ne leur reste plus ensuite qu'à grimper le long de la cage d'ascenseur (à l'aide, par exemple, d'une corde équipée d'un grappin magnétique), tandis que la boule feu embrase tout ce qui se trouve en dessous d'eux.

• Une fois que les personnages se retrouvent dans la relative sécurité d'un palier, la boule de feu déclenche les dispositifs anti-incendie de l'immeuble. Une mousse étouffante et très glissante commence à se répandre dans tous les couloirs, ralentissant la progression des fuyards en direction du toit.

• Les adversaires des personnages — Droïds de sécurité, soldats de choc, etc. — peuvent leur avoir tendu une embuscade sur le chemin.

• L'adversaire principal peut même faire une ultime apparition, histoire de compliquer encore un peu plus les choses… Il est susceptible, par exemple, d'attendre que les PJ aient atteint la piste de décollage pour détruire leur vaisseau et s'enfuir à bord de son speeder personnel. Un personnage doit alors tenter, en désespoir de cause, un bond prodigieux afin de s'accrocher au véhicule de l'ignoble individu et d'en prendre le contrôle (au terme d'un combat se déroulant à plus de 800 kilomètres à l'heure). Ensuite, il ne lui restera plus qu'à revenir chercher ses camarades !

• Au fait, quel temps fait-il dehors ? Un orage terrifiant — accompagné d'éclairs et de vents violents — peut certainement ajouter un peu de piment à toute opération de sauvetage.



Employer les scènes pour planter le décor d'une situation, et les rounds pour en simuler les "événements" les plus marquants, peut accroître considérablement le suspense d'une partie en mobilisant constamment l'attention des joueurs.

Ce principe vaut également pour les poursuites (voir chapitre six "Déplacements et poursuites", page 100 et suivantes) et la participation des PJ à des batailles telles que celles de Hoth ou de Yavin (voir chapitre huit "Simuler des batailles", page 130 et suivantes).

Tirages secrets. Parfois, vous aurez besoin de savoir si un personnage remarque quelque chose, sans pour autant que les joueurs puissent se douter qu'il y a "anguille sous roche". (Ex. : les personnages sont en train de foncer têtes baissées dans une embuscade...)

Avant le début de la partie, procédez à plusieurs tirages pour chaque code-dés possible (1D, 2D, 3D, 4D, etc.) et reportez leurs résultats sur une feuille de papier.

Notez également les codes-dés des attributs et compétences des PJ.

Quand vous voulez savoir si un personnage a repéré un détail anormal, comparez l'un des "tirages préalables" à son code-dé en *Perception* ou *Recherche*. Si le tirage est supérieur ou égal au facteur de difficulté, considérez qu'il a détecté quelque chose. Sinon, continuez comme si de rien n'était. Barrez les "tirages préalables" au fur et à mesure de leur utilisation. De cette façon, les PJ seront traités équitablement, sans que vous ayez à éveiller les soupçons des joueurs.

Actions combinées. Plusieurs personnages peuvent, s'ils le désirent, coopérer afin d'accomplir plus efficacement des tâches données. C'est ce qu'on appelle des *actions combinées*.

Ces actions combinées peuvent aussi bien être employées lors des combats (ex. : plusieurs soldats de choc qui tirent sur un même personnage) que dans des situations où plusieurs PJ joignent leurs efforts (ex. : une équipe de mécaniciens qui révise un landspeeder ou un groupe de Rebelles qui construit un pont de corde pour traverser un précipice).

Les personnages qui exécutent de telles actions doivent le faire de leur plein gré, d'autant qu'ils n'ont que le droit de faire des jets de compétences de réaction (ex. : *Esquive, Parade Mains Nues* ou *Parade Arme Blanche*) lorsqu'ils collaborent avec leurs compagnons.

Dans un groupe qui œuvre de concert, le personnage qui possède la compétence *Commandement* (ou la *Perception*) la plus élevée est considéré comme étant le "chef". Le nombre de "D" de sa compétence *Commandement* correspond au nombre maximum d'individus qu'il peut diriger.

Exemple : Threll, un officier rebelle, a une compétence *Commandement* de 8D+2. Il ne peut donc pas diriger plus de huit personnages pour des actions combinées.

Le chef effectue un jet de *Commandement* afin de voir si ses "subordonnés" parviennent à œuvrer ensemble. Quand le chef se contente de superviser (il ne met pas la main à la pâte), il utilise son code-dés normal pour ce tirage. En revanche, s'il participe à l'effort commun, on considère qu'il accomplit deux actions en même temps et sa compétence *Commandement* est alors réduite de -1D.

Vous avez tout intérêt à bien réfléchir quand vous fixez le facteur de difficulté d'un jet de *Commandement*. Voici quelques éléments dont vous devriez tenir compte :

- Quelle est la complexité de la tâche entreprise ? (Plus elle sera facile, moins le facteur de difficulté sera élevé.)
- Quelle précision est requise ? (S'il est aisé de "bricoler quelque chose à la va-vite", il est nettement plus difficile de coordonner les efforts de plusieurs personnes quand la tâche à accomplir exige une grande précision — ex. : lorsqu'il faut que des composants soient ajustés au millimètre près.)
- Combien d'individus conjuguent leurs efforts ? (En règle générale, plus ils sont nombreux, plus il est difficile de coordonner leurs actions.)
- Quelle est la compétence ou l'expérience des personnages impliqués ? (Des individus très compétents ou qui ont déjà accompli des tâches du même genre par le passé seront mieux à même de savoir ce que l'on attend d'eux. À l'inverse, des néophytes risquent d'avoir quelque difficulté à comprendre ce qu'ils doivent faire, surtout si la tâche entreprise est relativement complexe.)
- Quelles sont les relations qui unissent les personnages ? (S'il s'agit de Rebelles qui ont vécu plusieurs aventures ensemble, ils n'auront, en principe, aucune difficulté à collaborer. Des gens qui ne se connaissent pas, quant à eux, rencontreront certainement quelques problèmes. Et des individus qui ne se supportent pas auront sans aucun doute beaucoup de mal à unir leurs efforts.)
- Combien de temps faut-il pour mener à bien la tâche entreprise ? (Si les personnages doivent absolument finir leur travail dans des délais précis, il faut que la difficulté soit légèrement augmentée, afin de tenir compte du fait qu'il est difficile de coordonner avec une totale efficacité les actes d'un groupe d'individus. Si les personnages doivent "se dépêcher" — ex. : en accomplissant en une heure ce qui se fait normalement en deux heures — la difficulté du jet de *Commandement* s'accroît nettement. En revanche, s'ils peuvent se permettre de prendre tout leur temps, la difficulté peut être diminuée dans des proportions significatives.)

Très Facile. La tâche n'est pas trop compliquée ou n'exige aucune précision. Les personnages sont très compétents et sont souvent amenés à collaborer.

Facile. La tâche est relativement facile ou requiert un minimum de précision. Les personnages sont compétents et leur collaboration ne pose pas de problème particulier.

Moyennement Difficile. La tâche exige pas mal d'efforts ou de précision. Les personnages ne sont pas très compétents ou ont rarement travaillé ensemble.

Difficile. La tâche est ardue ou réclame une grande précision. Les personnages ne sont pas vraiment compétents ou ont très rarement travaillé ensemble.

Très Difficile. La tâche est extrêmement ardue ou requiert une précision absolue. Les personnages sont incompétents et n'ont jamais travaillé ensemble (ils peuvent même ne pas s'apprécier).

Héroïque. La tâche est d'une incroyable complexité ou exige un degré de précision quasiment impossible à atteindre. Les personnages sont totalement incompétents, ne s'aiment pas et/ou ne parlent pas la même langue.

Vous pouvez également modifier la difficulté en fonction d'autres facteurs, comme les conditions météorologiques (il est nettement plus difficile de travailler sous une pluie torrentielle que par beau temps) ou tout autre variable susceptible d'influer sur la capacité du chef à coordonner efficacement ses subordonnés. Pour les tâches Très Faciles, vous pouvez éventuellement accepter qu'il exerce son autorité sur un plus grand nombre d'individus que ne lui permet normalement le nombre de "D" de sa compétence *Commandement*.

Exemple : Threll supervise les activités d'un groupe de huit soldats rebelles, occupé à réparer un camion speeder qui est tombé en panne au beau milieu de la jungle.

Comme il se contente de superviser les opérations (il ne travaille pas lui-même), il utilise son code-dés normal pour son jet de *Commandement*.

Il faut réparer le système de refroidissement du camion (comme ils n'ont pas de pièces de rechange, les Rebelles sont obligés de se débrouiller avec les moyens du bord) et recalibrer son générateur de répulsion. Cela représente une tâche relativement difficile. Aucun des personnages n'a vraiment d'expérience dans le domaine des speeders, mais tous se connaissent depuis longtemps et ont déjà travaillé ensemble. Le maître de jeu estime donc que le jet de *Commandement* est Moyennement Difficile et lui attribue un facteur de difficulté de 12.

Threll obtient un tirage de 27. Il parvient donc à coordonner ses hommes.

Quand le jet de *Commandement* est réussi, le "bonus d'action combiné" est égal +1D par groupe de trois personnages qui coopèrent (ajoutez un "+1" pour un personnage supplémentaire et un "+2" pour deux personnages supplémentaires).

Exemple : comme Threll dirige huit soldats rebelles, il peut espérer un bonus d'action combinée égal à +2D+2 (+2D pour les six premiers personnages, +2 pour les deux soldats "supplémentaires").

Quand le jet de *Commandement* se solde par un échec, il peut quand même y avoir un bonus d'action combinée, mais il est moins important. Retirez -1D *au bonus* par point de différence entre le tirage et le facteur de difficulté (le bonus ne peut, évidemment, pas être inférieur à 0D).

Exemple : Threll a réussi à diriger ses huit soldats, ce qui lui vaut un bonus d'action combinée de +2D+2.

Le facteur de difficulté de son jet de *Commandement* était de 12. S'il avait obtenu un score de 11 aux dés, la différence entre son tirage et le facteur aurait été égale à 1... et le bonus n'aurait donc été que de +1D+2. S'il avait fait 10 (2 points en dessous du facteur requis), le bonus aurait été de +2.

Avec un jet inférieur ou égal à 9, il n'aurait eu aucun bonus du tout.

Le bonus d'action combinée est attribué au subordonné qui possède la compétence la plus élevée.

Exemple : Threll a donc obtenu un bonus de +2D+2. Remettre en état un speeder en panne relève de *Réparation de Répulseurs* (ou de l'attribut *Technique*). Le code-dés le plus élevé possédé par un soldat dans cette compétence est 4D+1.

Ce subordonné bénéficie donc du bonus et peut donc tenter un jet de 6D+3 pour réparer le camion.

Quand un groupe de personnages exécute une action combinée lors d'un combat, le bonus peut éventuellement être divisé entre le jet "pour toucher" et le jet de dommages. De même, si la tâche entreprise requiert plusieurs jets de compétence, le bonus peut être divisé entre ces différents tirages.

Exemple : après avoir réparé le camion, Threll et ses hommes poursuivent leur périple au travers de la jungle. Quelques heures plus tard, ils repèrent sans être vus un éclaireur impérial à moto-jet.

Threll décide que ses hommes vont lui tendre une embuscade. Il faut qu'ils l'abattent du premier coup, pour qu'il n'ait pas le temps de prévenir ses compagnons à l'aide de son communicateur.

Threll dirige huit de ses hommes afin qu'ils adressent un tir combiné à l'éclaireur. Son jet de *Commandement* est de difficulté Moyenne et Threll le réussit, obtenant ainsi un bonus de +2D+2.

Le meilleur tireur parmi ses subordonnés à 6D en *Blaster* et utilise un fusil blaster qui fait 5D de dommages. Il y a de fortes chances pour qu'il atteigne l'Impérial, mais il tient néanmoins à ajouter +1D à sa compétence... juste au cas où.

Si son tir est réussi, l'éclaireur encaisse 6D+2 de dommages (5D, plus le reste du bonus d'action combinée, soit 1D+2).

Éléments personnels

Les personnages peuvent employer des points de Personnage et des points de Force en cours de partie. Ils sont également susceptibles de se voir infliger des points du Côté Obscur s'ils commettent des mauvaises actions...

Points de Personnage

Ces points sont des manifestations mineures de la Force et représentent l'aptitude qu'ont certains individus à aller jusqu'au bout de leurs limites. S'ils sont prodigués en bien plus grand nombre que les points de Force, ils sont aussi beaucoup moins puissants. Il n'y a aucune limite au nombre de points de Personnage que l'on peut posséder.

Ils peuvent être dépensés en cours de partie afin d'améliorer un jet de compétence ou d'attribut, chaque point ainsi consommé permettant d'ajouter +1D au code-dés considéré.

Si les dés supplémentaires obtenus grâce à des points de Personnage font des scores de 1, 2, 3 4 ou 5, contentez-vous de les ajouter au total du tirage. Si leur résultat est un "6", ajoutez-le également, avant de relancer le dé concerné et d'ajouter le nouveau score réalisé au total du tirage. Continuez à agir de cette façon aussi longtemps que vous faites des 6.

Un joueur peut attendre de voir le résultat d'un jet de compétence ou d'attribut, puis décider ou non de dépenser des points de Personnage. Il doit toutefois consommer ceux-ci avant que quelqu'un d'autre n'entreprenne une action.

(Attention : on ne peut pas dépenser des points de Personnage *et* des points de Force au cours d'un même round ou d'une même scène.)

Reportez-vous au chapitre un "Personnages", page 35, pour savoir comment utiliser des points de Personnage afin d'augmenter des compétences de manière permanente.

Exemple : Thannik marchande âprement le prix d'un nouveau Droïd. Comme il n'a pas amélioré sa compétence *Marchandage*, son code-dés est le même que celui de son attribut *Perception*, soit 3D. Il lance les dés et fait 1, 2 et un second "2" avec son dé libre. Ce qui donne un total de 5.

Jérôme décide que ce n'est pas suffisant, aussi dépense-t-il un point de Personnage. Il lance encore un dé, et fait 6. Il relance donc ce dé et obtient cette fois un 4. Le résultat final de son tirage est donc 14 (5 + 6 + 4).

Phil procède ensuite au tirage de *Marchandage* du vendeur. Jérôme ne peut dès lors plus dépenser d'autre point de Personnage. Il devra se contenter de son résultat de 15.

Le nombre de points de Personnage que l'on peut dépenser est soumis à certaines limitations :

- Deux pour améliorer un jet de compétence ou d'attribut.
- Deux pour accroître les dommages d'une attaque. (On considère souvent cela comme une mauvaise action.)
- Cinq pour améliorer un jet de spécialité.
- Cinq quand on utilise *Esquive, Parade Arme Blanche* et *Parade Mains Nues*, ou quand on emploie *Sabre-Laser* pour parer ou une compétence de pilotage pour éviter un tir adverse.
- Cinq pour améliorer un jet de *Vigueur* lorsque l'on résiste à des dommages.
- On ne peut pas se servir de ses propres points pour modifier un jet d'un autre personnage.
- Au cours d'une scène, on peut dépenser des points de Personnage uniquement pour une action "continue". Le bonus est annulé dès que l'on fait autre chose.

Exemple : Thannik essaye de réparer un cargo endommagé. Phil annonce à Jérôme que cela va lui prendre deux heures. Comme sa compétence en *Réparation de Transport Spatial* n'est que de 2D, Jérôme décide de dépenser un point de Personnage pour améliorer son tirage. Phil lui accorde cette possibilité, pour autant que Thannik ne fasse rien d'autre que travailler sur le vaisseau.

Points de Force

Les points de Force représentent le fait qu'un personnage a recours à toutes les ressources de sa compétence, de son talent et de sa chance pour accomplir quelque chose. Ils constituent des manifestations courantes et "subconscientes" de la Force. Car si les joueurs les dépensent en connaissance de cause, leurs personnages, quant à eux, essayent seulement de faire de leur mieux.

Tous les PJ commencent avec au moins un point de Force et les personnages du maître de jeu les plus importants (comme les chefs rebelles, les adeptes de la Force et les adversaires les plus puissants) en possèdent également.

Un joueur peut dépenser *un* point de Force par round ; tous les codes-dés de ses compétences, attributs et talents spéciaux sont alors doublés jusqu'à la fin du round en question.

Tous les codes-dés qui ne relève pas directement du personnage lui-même — dommages des armes, *Coque* des vaisseaux, etc. — ne sont, quant à eux, *pas* doublés.

On ne peut pas dépenser des points de Personnage et des points de Force au cours d'un même round.

Exemple : Thannik fait feu avec son pistolet blaster, qui inflige 4D de dommages, en utilisant sa compétence *Blaster : Pistolet Blaster* à 6D. Comme Jérôme a déclaré qu'il sacrifiait un point de Force, il lance 12D pour déterminer s'il touche sa cible. Si tel est bien le cas, l'arme de son personnage ne causera, de toute manière, que 4D de dégâts.

- Les personnages "non sensibles à la Force" ne peuvent pas posséder plus de cinq points de Force.
- Les personnages sensibles à la Force peuvent en posséder un nombre illimité.

Armes blanches. Les armes blanches posent problème puisque leurs dommages dépendent souvent en partie de la *Vigueur* de celui qui les manie. En ce qui les concerne, doublez la *Vigueur*, mais sans pour autant doubler tous leurs dommages

Exemple : Thannik possède une *Vigueur* de 3D+2 et utilise une vibro-hache (dommages : VIG+2D). Si Jérôme dépense un point de Force juste avant que Thannik ne parvienne à porter un coup avec son arme, les dommages infligés par celle-ci sont de 6D+4 (la *Vigueur* doublée), auquel on ajoute le bonus normal de l'arme, soit +2D.

- Un point de Force peut être employé au cours d'une scène uniquement pour une action "continue." Le bonus est annulé dès que le personnage concerné entreprend quelque chose d'autre. (Rappel : il n'est pas possible de dépenser un point de Personnage au cours de la même scène.)

Exemple : Thannik *Recherche* une disquette égarée dans une pièce. Le maître de jeu déclare que cela lui prendra cinq minutes. Jérôme décide de doubler les 4D de compétence de son personnage en dépensant un point de Force. Ce "bonus" est automatiquement annulé si Thannik se retrouve pris dans une fusillade trois minutes à peine après avoir commencé sa fouille.

Un personnage qui dépense un point de Force pour "voler au travers d'un champ d'astéroïdes" n'aura ses codes-dés doublés que pendant le *premier round*, puisqu'il ne s'agit pas en l'occurrence d'une action "continue".

Récupérer des points de Force

C'est la manière dont les points de Force sont employés qui détermine s'ils sont récupérés en fin d'aventure.

Faire le mal. Quand un personnage dépense un point de Force pour commettre une mauvaise action, il le perd définitivement. *De plus*, il reçoit un point du Côté Obscur (voir "Points du Côté Obscur", page suivante).

Quelques exemples de mauvaises actions :

- Abattre un innocent désarmé.
- Infliger des blessures sans nécessité.
- Tuer, sauf si l'on est en position de légitime défense ou si l'on agit afin de protéger quelqu'un d'autre.

• Employer la Force sous l'emprise de la colère et de la haine.

(Les personnages sensibles à la Force reçoivent des points du Côté Obscur chaque fois qu'ils font le mal, car ils sont beaucoup plus susceptibles d'être influencés par la Force sous toutes ses formes. Ils doivent donc se montrer extrêmement prudents dans leurs actes s'ils ne veulent pas finir consumés par le Côté Obscur.)

Ne pas être héroïque. Quand un personnage utilise un point de Force pour commettre un acte qui n'est pas particulièrement héroïque — même s'il ne s'agit pas à proprement parler d'une "mauvaise action" — il ne le récupère pas en fin d'aventure.

Quelques exemples d'actes peu héroïques :

• Mentir ou tromper pour son profit personnel.

• Éviter le danger de façon non héroïque.

• Sauver sa propre peau de façon non héroïque.

• Acquérir de la puissance, des richesses ou tout autre bénéfice personnel.

Être héroïque. Quand un personnage dépense un point de Force afin de se comporter de manière héroïque, il le récupère en fin d'aventure.

Quelques exemples d'actes héroïques :

• Risquer sa vie au nom du Bien.

• Faire des sacrifices pour aider les autres.

• Prendre de grands risques pour soutenir l'Alliance/Nouvelle République ou combattre l'Empire.

• Combattre les forces du Mal (ex. : les caïds de la pègre ou toute autre faction qui sert le Côté Obscur).

Être héroïque au moment dramatiquement approprié. Chaque fois qu'un personnage dépense un point de Force quand il se comporte de manière héroïque au moment *dramatiquement approprié*, non seulement il le récupère en fin d'aventure, mais il en gagne aussi un *nouveau*.

Sont considérés comme des moments *dramatiquement appropriés* tous ceux où il est vital pour la suite de l'aventure que les PJ réussissent quelque chose. Ce sont des scènes clés, au cours desquelles les PJ se retrouvent acculés et où des jets de dés peuvent décider du tour que prendront les événements.

Quelques exemples :

• Vaincre un adversaire plus puissant que soi.

• Sauver une cité de la destruction.

• Empêcher la mort de millions d'innocents.

Dans la plupart des cas, ces instants critiques interviennent lors des situations-clés des aventures.

Dans le film *La Guerre des Étoiles*, par exemple, le moment où Luke fait exploser l'Étoile Noire peut être considéré comme "dramatiquement approprié", à l'instar de la scène du *Retour du Jedi* où il rencontre l'Empereur et refuse de succomber au Mal. En revanche, celle où il affronte le Rancor au palais de Jabba ne mérite pas d'être qualifiée ainsi.

Tous les PJ n'auront pas forcément un moment dramatiquement approprié dans chaque aventure. Tous les scénarios n'en comportent pas forcément. Néanmoins, ils seront récompensés chaque fois qu'ils saisiront une opportunité de se comporter en héros.

Faire le Bien. Comment des personnages sans points de Force peuvent-ils en récupérer ? En se comportant en héros, quels que soient les risques ! En effet, si le maître de jeu estime qu'un PJ se montre héroïque à un moment dramatiquement approprié, il peut lui attribuer un point de Force en fin d'aventure. (Il est même envisageable que la Force lui accorde un tel point *en cours* d'aventure.)

Points du Côté Obscur

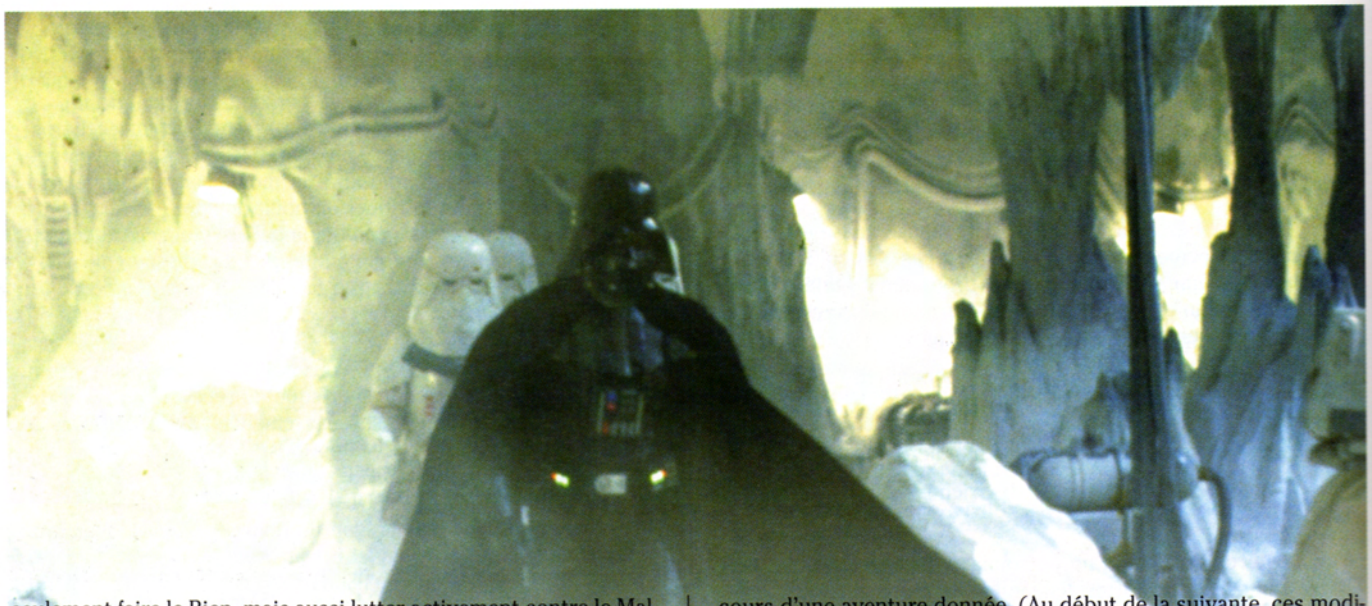
En tant que maître de jeu, vous devez toujours prévenir un joueur quand son personnage risque de recevoir un point du Côté Obscur en raison de ses agissements. Laissez-lui alors la possibilité de modifier ses intentions. (S'il persiste dans son erreur, il n'aura pas le droit de se plaindre si son alter ego se fait ensuite consumer par l'Obscurité.)

Lorsqu'un personnage reçoit un point du Côté Obscur, lancez 1D. Si le résultat de ce jet est *inférieur* au nombre total de points du Côté Obscur qu'il possède, il bascule aussitôt du Côté Obscur. (Reportez-vous à la section "Personnages du Côté Obscur", page 151.)

Expiation. Un personnage peut, s'il le désire, se libérer de l'influence corruptrice du Côté Obscur en expiant ses fautes. Il doit alors se plier à un long et difficile processus au cours duquel il lui faut se montrer pur et sérieux en toutes circonstances. Il doit au plus vite méditer sur ses mauvaises actions passées et renouveler son serment d'obéir aux règles du Côté Lumineux de la Force.

Pour expier, il doit se plier strictement aux préceptes du code Jedi (même s'il n'est pas sensible à la Force). Il lui faut alors non





seulement faire le Bien, mais aussi lutter activement contre le Mal. Son joueur aurait tort de prendre ces exigences à la légère, car son alter ego est obligé de mettre un point d'honneur à se conduire de manière irréprochable.

Un personnage doit expier pendant deux aventures pour avoir une chance de perdre un point du Côté Obscur. Passé ce délai, si son joueur l'a interprété correctement, vous avez le droit de lui retirer un de ces points. Mais attention : si vous estimez qu'il ne s'est pas comporté correctement (si, par exemple, vous avez été contraint de lui répéter à maintes reprises que son personnage ne devait pas faire le Mal), le PJ n'est pas purifié et il conserve tous ses points.

Tentations. Vous avez tout intérêt à soumettre un personnage qui tente d'expier à diverses tentations. Tandis qu'il réfléchit à ses erreurs passées, on peut le pousser vers le Côté Obscur en lui faisant des suggestions du style : "Tu sais, si tu tues ce misérable, tu n'auras plus à te préoccuper de ce qu'il pourrait faire plus tard" ou "Il te serait *tellement* facile d'obtenir les informations que tu désires en torturant ton prisonnier". (Les tentations peuvent être encore plus subtiles, le Côté Obscur étant maître dans l'art de la séduction.)

Vous incarnez ainsi littéralement l'Obscurité, qui, par de sombres murmures, tente d'empêcher la rédemption de celui qui a commencé à s'engager sur la voie des ténèbres. Et si le personnage concerné opte pour une action *manifestement mauvaise*, il reçoit aussitôt un autre point du Côté Obscur sans en être averti au préalable.

Faire appel au Côté Obscur. Les personnages, qu'ils soient ou non sensibles à la Force, peuvent faire appel au Côté Obscur, particulièrement lorsqu'ils sont en colère, agressifs, désespérés ou "déséquilibrés" d'une quelque autre manière.

Ils reçoivent automatiquement, chaque fois, un point du Côté Obscur, que leur tentative soit ou non couronnée de succès. De toute façon, comme ils se sont abandonnés à la colère, la peur et la haine, les "bénéfices" qu'ils peuvent en retirer sont négligeables.

Il est aisé de faire appel au Côté Obscur... dans un premier temps, tout du moins. Pour les personnages sensibles à la Force, c'est une tâche Facile. Pour les autres, elle est Moyennement Difficile. Si l'acte envisagé n'a *pas* pour but de faire souffrir d'autres êtres, la difficulté est augmentée de deux niveaux (elle est donc Difficile pour les personnages sensibles, Très Difficile pour les autres).

Ajoutez +3 au facteur de difficulté chaque fois qu'un personnage recommence à faire appel au Côté Obscur au cours d'une aventure donnée. (Au début de la suivante, ces modificateurs seront automatiquement annulés.)

Pour faire appel au Côté Obscur, un PJ effectue un jet de *Contrôle* (compétence de la Force) ou de *Perception*.

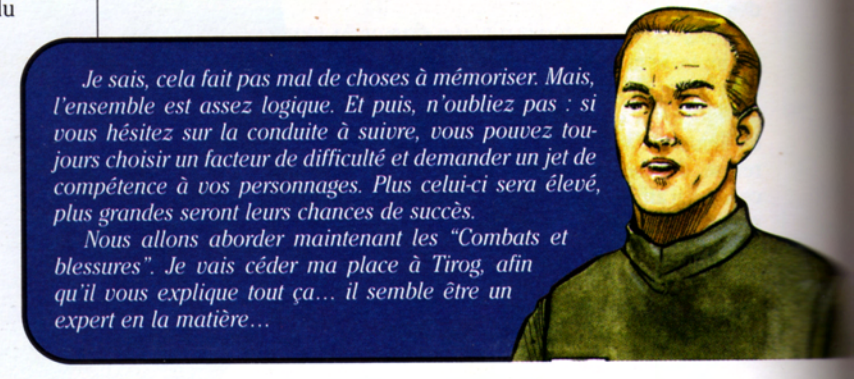
S'il réussit ce jet, il gagne un point de Force, qu'il doit *immédiatement* dépenser... et il peut le faire même s'il en a déjà sacrifié un au cours du même round.

Cette possibilité n'est pas offerte aux personnages qui refusent de croire à l'existence de la Force (la plupart des soldats et officiers de l'Empire, entre autres).

Faveurs. *Rares* sont les individus "favorisés" par le Côté Obscur. Mais, si ces faveurs se manifestent généralement de manière capricieuse, elles peuvent néanmoins être importantes. Il arrivera ainsi qu'un personnage reçoive, sans raison apparente, des points de Force offerts par l'Obscurité. Pour que cela soit possible, il faut que le "bénéficiaire" soit un être *très* puissant et profondément mauvais (comme l'Empereur) ou quelqu'un que le Côté Obscur aimerait compter dans ses rangs (comme Luke à la fin du *Retour du Jedi*).

Ces "points gratuits" s'évanouissent sans causer d'autre désagrément, si on ne les utilise pas immédiatement. En revanche, les personnages qui s'en servent reçoivent automatiquement un point du Côté Obscur. (Nul doute que certains joueurs protesteront en prenant excuse qu'ils les ont employés pour faire le Bien. Ce n'est pas une raison suffisante... la fin ne justifie pas forcément les moyens.)

Ces points de Force sont généralement proposés à des personnages désespérés et dont la vie est menacée, au moment où ils sont les plus vulnérables.



Je sais, cela fait pas mal de choses à mémoriser. Mais, l'ensemble est assez logique. Et puis, n'oubliez pas : si vous hésitez sur la conduite à suivre, vous pouvez toujours choisir un facteur de difficulté et demander un jet de compétence à vos personnages. Plus celui-ci sera élevé, plus grandes seront leurs chances de succès.

Nous allons aborder maintenant les "Combats et blessures". Je vais céder ma place à Tirog, afin qu'il vous explique tout ça... il semble être un expert en la matière...

5 Combats et blessures



"Ça, on peut dire que j'ai eu ma part de combats. S'il y a quelqu'un dans le coin qui sait se battre, c'est bien moi. Et vous avez tout intérêt à m'écouter, parce que quand les tirs de blasters commenceront à fuser en tous sens, vous devrez savoir quoi faire… si vous ne voulez pas finir à six pieds sous terre.

"Il n'y aucune marge d'erreur permise. Il n'y a pas non plus de place pour les minables ou les couards. Il vaut mieux pour vous savoir utiliser un blaster. Dans ma profession, un blaster est votre meilleur — votre seul — ami.

"Mais, avant de poursuivre, deux conseils…

"Primo. Évitez d'être touché. Ouais, je sais, ça paraît évident… mais vous seriez étonné de voir comment on peut rapidement oublier ce détail dans le feu du combat. Alors, gardez toujours à l'esprit qu'il faut absolument esquiver les tirs et parer les coups. Peu de gens sont capables d'encaisser des pruneaux et de continuer à agir normalement…

"Deuzio. Préparez-vous en cas de blessure. Emmenez avec vous un medpac ou deux… voire trois… histoire de ne pas rendre votre dernier soupir sur le champ de bataille. Essayez aussi de savoir où se trouve la cuve à bacta la plus proche et informez-en vos amis.

"C'est vrai, c'est pas joyeux-joyeux. C'est ça la guerre, fiston."

Combat

Soldats de choc et troupes rebelles échangent des tirs de blasters, tandis que des explosions secouent les coursives du vaisseau de la Princesse Leia…

Luke Skywalker, sabre-laser au poing, se lance à l'assaut des suppôts de Jabba…

Les combats jouent une part importante dans la trilogie de la *Guerre des Étoiles*. Les règles qui suivent ont pour but de vous aider à simuler des affrontements palpitants.



Les combats sont en principe décomposés en rounds de cinq secondes (voir "Les règles", page 77). Chaque attaque obéit aux principes élémentaires suivants :

- On détermine le facteur de difficulté pour toucher.
- L'attaquant effectue son jet de compétence.
- S'il réalise un résultat supérieur ou égal au facteur de difficulté, son attaque porte et il inflige des dommages à l'adversaire (voir la section "Dommages", page 96).

À l'instar du reste du jeu, les combats doivent toujours être rapides et excitants. Les tirs de blasters volent en tous sens... et, si les règles vous autorisent à mesurer la portée des tirs au mètre près, n'hésitez pas à "simplifier" un peu les choses, de façon à maintenir un rythme de jeu soutenu.

Utilisez votre bon sens pour estimer les distances et les facteurs de difficulté. Si vous vous montrez juste et cohérent — et si les affrontements sont palpitants — vos joueurs vous pardonneront facilement vos petites erreurs et hésitations. (S'il s'en trouve un pour contester l'une de vos décisions, écoutez ses critiques, mais n'oubliez pas que c'est vous qui avez toujours le dernier mot : c'est pour ça que vous êtes maître de jeu !)

Les combats peuvent être de deux types : "à distance" ou "rapprochés".

Combat à distance

Comme son nom peut le laisser présager, le combat à distance englobe toutes les armes susceptibles d'être employées à une certaine distance : blasters, grenades et détonateurs thermaux, arbalètes wookiees, pistolets, arcs... même les lances et les couteaux de lancer.

Une compétence spécifique existe pour chacune de ces armes. (Sauf indication contraire, utilisez l'attribut *Dextérité* quand une compétence n'a pas été améliorée.)

- *Blaster* pour les blasters.
- *Arbalète Wookiee* pour les arbalètes wookiees.
- *Arme à Feu* pour les armes à feu primitives (comme les mitraillettes).
- *Grenades* pour les grenades et détonateurs thermaux.
- *Arme de Jet* pour les couteaux de lancer, les frondes, les lances et autres armes du même ordre.
- *Lance-Projectiles* pour les lance-grenades et les armes similaires.
- *Blaster de Véhicule* pour les gros blasters montés sur les véhicules.
- *Artillerie Blaster* pour les pièces d'artillerie.

En cas de doute, consultez la description de l'arme considérée. Elle indique la compétence et la spécialité appropriées.

Les descriptions des armes de combat à distance proposent un code-dés de dommages et plusieurs "portées" (exprimées en mètres). Chaque arme possède, en effet, des portées différentes, aussi n'oubliez jamais de les consulter quand les hostilités commencent. Voici, par exemple, ce qui est indiqué pour un pistolet blaster.

Pistolet blaster. 4D, 3-10/30/120.

(Le pistolet cause 4D de dommages, reportez-vous à la section "Dommages", page 97, pour en savoir plus.) Les portées indiquées sont : "courte", "moyenne" et "longue".

Pour ce qui concerne ce pistolet blaster, tout ce qui se trouve entre trois et dix mètres est à "courte portée". (En deçà de trois mètres, on dit que la cible est à "bout portant".) Tout ce qui se trouve entre onze et trente mètres est à "moyenne portée". Enfin, toute cible qui se situe entre trente-et-un et cent-vingt mètres est à "longue portée". (Un pistolet blaster ne peut rien atteindre au delà de cent-vingt mètres.)

- Tirer sur une cible à bout portant est une tâche Très Facile.
- Tirer sur une cible à courte portée est une tâche Facile.
- Tirer sur une cible à moyenne portée est une tâche Moyennement Difficile.
- Tirer sur une cible à longue portée est une tâche Difficile.

Comme toujours, une fois que vous connaissez la difficulté applicable, vous devez encore choisir un facteur de difficulté adéquat. Si le jet du tireur est supérieur ou égal à ce nombre, la cible est atteinte et l'on doit ensuite procéder à un jet de dommages (voir la section "Dommages", page 96).

Exemple : Thannik tire avec un pistolet blaster (dommages : 4D) sur un soldat de choc situé à 27 mètres de lui. Pour cela, il fait appel à sa spécialité *Blaster : Pistolet Blaster* de 6D. Comme 27 mètres correspond à une portée moyenne pour son arme, son tirage est Moyennement Difficile. Le maître de jeu choisit 16 comme facteur de difficulté... le tir atteint le soldat ! Thannik doit maintenant effectuer un jet de dommages pour savoir s'il blesse l'Impérial.

Les facteurs de difficulté peuvent être affectés par les compétences de réaction et divers autres modificateurs (voir "Modificateurs de combat", page suivante).

Estimation des portées. Plutôt que de calculer précisément la portée des tirs à chaque round, vous pouvez vous contenter d'approximations :

• Les cibles très proches — situées à moins de trois mètres — sont à "bout portant" (Très Facile).

• La plupart des combats à l'intérieur d'un bâtiment se déroulent à "courte portée" (Facile). Si les adversaires s'affrontent aux deux bouts d'une très grande pièce, la portée applicable aux fusils blasters sera toujours "courte" (Facile), mais les pistolets blasters, quant à eux, feront certainement feu à "portée moyenne" (Moyennement Difficile).

• La plupart des combats en extérieur se déroulent à "portée moyenne" (Moyennement Difficile). Il arrive cependant que les pistolets blasters, pour leur part, soient alors employés à "longue portée" (Difficile), alors que les fusils blasters sont toujours à "portée moyenne" (Moyennement Difficile).

• Les affrontements à grande distance se déroulent généralement à "longue portée" (Difficile).

Combat rapproché

Le combat rapproché se prête à l'utilisation d'armes telles que : sabres-lasers, vibro-lames, vibro-haches, etc. La plupart des assauts se résolvent avec la compétence *Arme Blanche* (ou l'attribut *Dextérité*). Les sabres-lasers, quant à eux, utilisent la compétence *Sabre-Laser* (ou l'attribut *Dextérité*).

Une difficulté spécifique est assignée à chaque arme blanche : Très Facile, Facile, Moyennement Difficile, Difficile, Très Difficile ou Héroïque. (Le maître de jeu doit, ici aussi, préciser le facteur de difficulté applicable.)

Si le jet de l'attaquant est supérieur ou égal au facteur de difficulté requis, le coup porte et l'on doit procéder à un jet de dommages.

Exemple : Thannik attaque un soldat de choc avec une vibro-lame. Comme il n'a pas amélioré sa compétence *Arme Blanche*, il va utiliser le code-dés de son attribut *Dextérité*, soit 4D.

La difficulté spécifique de la vibro-lame est "Moyenne" ; le maître de jeu choisit un facteur de difficulté égal à 12. Thannik rate son coup !

Le combat rapproché inclut également les coups portés sans arme : toute attaque au cours de laquelle l'assaillant utilise ses mains nues (ou ses griffes, etc.). Si le personnage en question n'a pas amélioré sa compétence *Combat Mains Nues*, il doit employer le code-dés de son attribut *Vigueur*.

Les tirages de *Combat Mains Nues* sont, en principe, Très Faciles. Quand leur résultat est supérieur ou égal au facteur de difficulté fixé par le maître de jeu, le coup porte et l'on doit procéder à un jet de dommages.

Exemple : Thannik préfère ne pas insister avec sa vibro-lame parce qu'elle est trop difficile à manier.

Il lâche donc son arme et envoie un crochet au soldat de choc. Son jet de *Combat Mains Nues* étant Très Facile, le maître de jeu choisi un facteur de difficulté de 5.

Comme Thannik n'a pas encore amélioré sa compétence *Combat Mains Nues*, il utilise son code-dés de *Vigueur*, soit 3D+2, et obtient un score de 9.

Crac ! Le poing de Thannik s'écrase sur le casque de son adversaire. (Maintenant, quant à savoir s'il lui fait le moindre mal...)

Les facteurs de difficulté peuvent être affectés par les compétences de réaction et divers modificateurs (voir "Modificateurs de combat", page suivante).

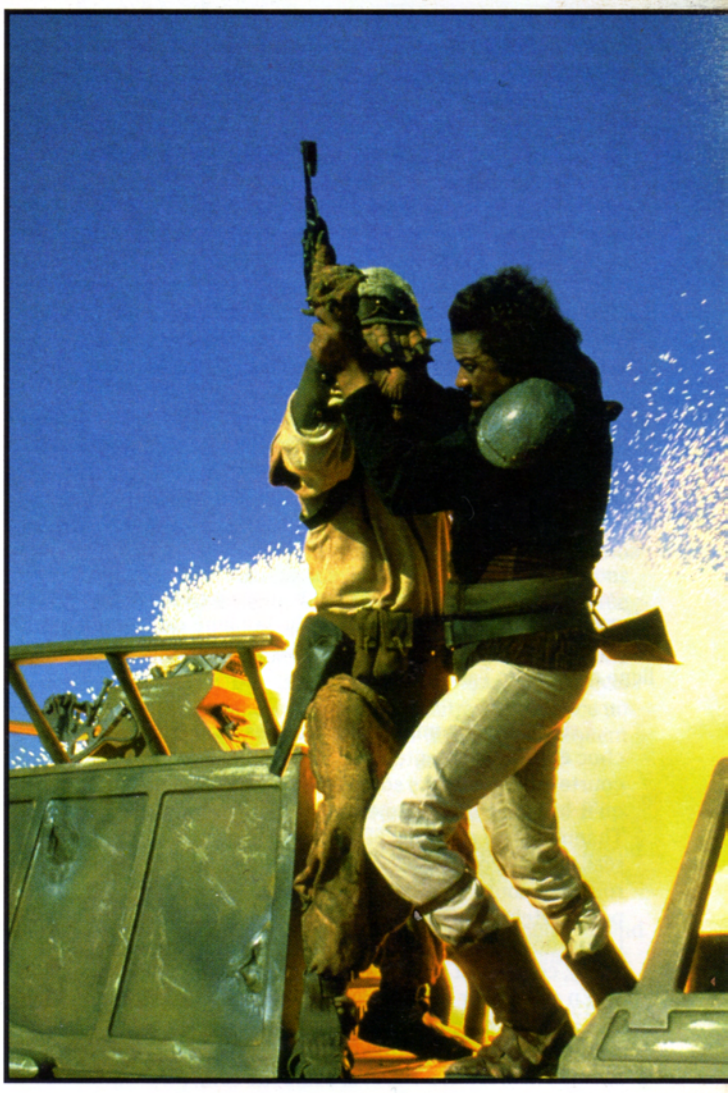
Compétences de réaction

Bien entendu, il n'est pas interdit d'essayer d'éviter les tirs et les coups de vibro-hache que l'on vous adresse. Pour cela, il faut avoir recours à une "compétence de réaction". (Comme cela est précisé dans le chapitre quatre "Les règles", page 79, ces compétences peuvent être employées à tout instant.)

Voici les différentes compétences de réaction et ce qu'elles permettent de faire :

• *Esquive.* Permet d'éviter toute attaque à distance : tir de blaster, balle, projectile, grenade et autres. (Un personnage qui n'a pas cette compétence doit utiliser sa *Dextérité*.)

• *Parade Arme Blanche.* Quand quelqu'un attaque un personnage (avec *Arme Blanche* ou *Combat Mains Nues*) muni



d'une arme blanche (couteau, vibro-hache... voire une chaise ou une bouteille en cas d'urgence !), il est possible d'employer *Parade Arme Blanche* afin d'éviter ou de bloquer le coup. (Un personnage qui n'a pas cette compétence doit utiliser sa *Dextérité*.) Quand un personnage se défend de cette façon contre un adversaire qui n'a ni arme, ni griffes acérées, il bénéficie d'un bonus de +5 à son jet de dés.

• *Parade Mains Nues.* Quand quelqu'un attaque un personnage (avec *Combat Mains Nues* ou *Arme Blanche*) qui n'a pas d'arme, celui-ci peut utiliser *Parade Mains Nues* pour bloquer ou éviter le coup. (Un personnage qui n'a pas cette compétence doit utiliser sa *Dextérité*.) Si l'assaillant utilise une arme blanche ou possède des griffes acérées, il bénéficie automatiquement d'un bonus de +10 à son tirage.

• *Sabre-Laser.* Quand quelqu'un attaque un personnage (avec *Combat Mains Nues*, *Arme Blanche* ou *Sabre-Laser*) qui est muni d'un sabre-laser, celui-ci peut utiliser sa compétence Sabre-Laser (ou son attribut Dextérité) pour bloquer ou éviter le coup.

• *Répulseurs* (ou toute autre compétence de pilotage de véhicule). Quand un personnage pilote un véhicule quelconque, il peut éventuellement exécuter une "esquive de véhicule" afin d'éviter un tir ennemi. Pour cela, il lui faut alors effectuer un tirage de sa compétence de pilotage ; le plus souvent il s'agira de *Répulseurs*, mais certains types d'engins sont associés à une compétence spécifique. (Si le personnage n'a pas de compétence de pilotage, il doit utiliser sa *Mécanique* à la place.) Les combats impliquant des véhicules sont expliqués dans le chapitre six "Déplacements et poursuites", page 100 et suivantes.

• *Pilotage de Vaisseau de Guerre, Transports Spatiaux ou Pilotage de Chasseur Stellaire.* Quand un personnage pilote un engin spatial, il peut exécuter une "esquive de vaisseau" afin d'éviter un tir ennemi. Il lui faut alors faire un tirage dans la compétence appropriée (qui dépend obligatoirement de la *Mécanique*). Les combats spatiaux sont expliqués dans le chapitre sept "Voyages et combats spatiaux", page 114 et suivantes.

Quand un personnage fait un jet de compétence de réaction (n'oubliez pas d'appliquer, le cas échéant, les pénalités pour actions multiples), le résultat de celui-ci remplace automatiquement le facteur de difficulté de l'attaquant. (Cela vaut pour *toutes les attaques du même type* portées à l'encontre de ce personnage jusqu'à la fin du round en cours.)

Note : un mauvais code-dés dans une compétence de réaction pourra avoir comme effet de faciliter la tâche de l'attaquant. Eh oui, il peut arriver que l'on se place par inadvertance juste dans la ligne de mire de l'adversaire !

Exemple : Thannik se fait tirer dessus par un soldat de choc et décide de tenter une *Esquive*. Comme l'ennemi est à courte portée, ses tirs sont Faciles et le maître de jeu estime qu'il lui suffit normalement d'un 8 pour toucher sa cible. Thannik lance alors les 6D correspondant à son *Esquive* et réalise un score de 27. L'Impérial doit, jusqu'à la fin du round en cours, réussir des tirages supérieurs ou égaux à 27 pour l'atteindre. Quoi qu'il en soit, si quelqu'un tente entretemps de porter un coup de poing à Thannik (*Combat Mains Nues*), cela lui est toujours Très Facile (facteur de difficulté : 5). En effet, pour bloquer une attaque de ce type, il faudrait que le PJ effectue un jet de *Parade Mains Nues*.

Un round plus tard, trois soldats de choc s'apprêtent maintenant à faire feu sur Thannik. Leurs tirs sont, respectivement, Faciles (facteur de difficulté : 6), Faciles (facteur de difficulté : 8) et Difficiles (facteur de difficulté : 17). Thannik exécute une *Esquive* et obtient un score de 14. Les trois soldats doivent donc réaliser des tirages supérieurs ou égaux à 14 pour le toucher.

Réaction totale. Quand un personnage choisit d'exécuter une "réaction totale", son jet de compétence de réaction — *Esquive, Parade Arme Blanche, Parade Mains Nues, Sabre-Laser*, esquive de véhicule ou de vaisseau — doit être la *seule* action qu'il entreprend au cours de ce round.

Il peut alors *ajouter* le résultat de ce tirage au facteur de difficulté des attaques dont il fait l'objet jusqu'à la fin du round.

Exemple : Thannik se fait tirer dessus par trois soldats de choc : deux à portée moyenne (Moyennement Difficile ; facteur de difficulté : 13) et un à courte portée (facile ; facteur de difficulté : 8). Le PJ décide d'exécuter une *Esquive* totale et fait un tirage de 27. Les soldats situés à moyenne portée doivent dès lors obtenir des scores de 40 ou plus pour le toucher, tandis qu'un 35 suffit à celui qui se trouve à courte portée.

Malheureusement, un peu plus tard au cours du même round, un bandit attaque Thannik avec une vibro-hache : une attaque d'*Arme Blanche*, Moyennement Difficile, avec un facteur de difficulté de 12. Le PJ ne peut pas effectuer de *Parade Arme Blanche*, parce qu'il fait déjà une *Esquive* totale. Il ne lui reste plus qu'à espérer que le nouvel assaillant se montrera maladroit...

Modificateurs de combat

Plusieurs petites règles peuvent éventuellement être mises en œuvre lors des combat...

Dégainer une arme. Quand un personnage sort son arme de son étui, cela compte pour une action (-1D à toutes les autres actions exécutées au cours du même round).

Régler une arme pour paralyser. La plupart des blasters ont deux réglages possibles : normal ou paralysie. Un personnage peut passer d'un réglage à l'autre en cours de round, mais cela compte aussi pour une action (-1D à toutes les autres actions exécutées au cours du même round). Reportez-vous à la section "Dommages", page 96, pour les règles concernant les dommages normaux et paralysants.

Ordinateur de visée. Certaines armes de grande taille — canons blasters, armes de véhicules ou de vaisseaux — ont une caractéristique *Ordinateur de Visée*. Quand un personnage utilise une telle arme, il doit ajouter cette caractéristique à son jet d'attaque.

Exemple : Thannik fait feu avec le blaster d'une moto-jet. (Il devrait normalement employer *Blaster de Véhicule*, mais comme il n'a pas amélioré cette compétence, il utilise à la place sa *Dextérité* de 4D). Le code-dés de l'Ordinateur de Visée du blaster étant 2D, le PJ lance 6D en tout pour essayer de toucher sa cible !

Les combats sont dangereux !

Dans *Star Wars*, les combats sont relativement meurtriers et, pour s'en sortir vivant, le mieux est généralement de ne pas se faire toucher.



Quand quelqu'un tire sur votre personnage, vous avez intérêt d'envisager une *Esquive*. Et si un adversaire se jette sur vous avec une vibro-hache, il vous est conseillé de faire une *Parade*.

Comme dans les films, les personnages atteints par un tir sont généralement sérieusement blessés, voire tués. Vous voilà prévenu !

Munitions. La plupart des armes de combat à distance possèdent une caractéristique *Munitions* qui indique combien de fois on peut faire feu avec elles, avant d'être obligé de les recharger. Sauf indication contraire, recharger une arme prend un round.

Cadence de tir. Certaines armes ont aussi une caractéristique *Cadence de Tir*. Quand ce n'est pas le cas, cela veut dire que l'arme considérée peut être employée autant de fois qu'on le désire pendant un round. Si la Cadence de Tir est un nombre entier (ex. : 2 ou 4), celui-ci indique le nombre de tirs que l'on peut exécuter au cours d'un round. S'il s'agit d'une fraction, cela signifie que l'arme ne peut pas faire feu à chaque round.

Exemple : un blaster mitrailleur avec une Cadence de Tir de 3 peut être employé trois fois par round. Un canon laser avec une Cadence de Tir de 1/2 ne peut tirer qu'une fois tous les deux rounds. Une arme quelconque avec une Cadence de Tir de 1/5 ne fait feu qu'une fois tous les cinq rounds.

Rayon de déflagration. Certaines armes possèdent un rayon de déflagration. Cela veut dire qu'elles peuvent affecter tout ce qui se trouve dans ce rayon.

Exemple : Un canon blaster inflige 4D de dommages et son rayon de déflagration est de cinq mètres. Toute chose se trouvant à moins de cinq mètres du point atteint par les tirs de ce canon encaisse donc 4D de dommages.

Certaines armes possèdent parfois plusieurs rayons de déflagrations. Ceux-ci reflètent le fait que plus on s'éloigne du point de déflagration, moins les dommages infligés sont importants.

Exemple : une grenade à fragmentation standard a les caractéristiques suivantes... Dommages : 5D/4D/3D/2D ; rayon de déflagration : 0-2/4/6/10. Quand elle explose, elle inflige donc 5D de dommages à quiconque se trouve à moins de deux mètres d'elle, 4D de dommages à quiconque se trouve entre deux et quatre mètres, 3D à quiconque se trouve entre quatre et six mètres, et 2D à quiconque se trouve entre six et dix mètres.

Les rayons de déflagration pouvant avoir une importance considérable, vous voudrez peut-être déterminer avec précision où aboutit réellement un tir manqué. Pour cela, utilisez les règles de "déviation des grenades" proposées un peu plus loin.

Tirs précis. Si un personnage souhaite atteindre une cible bien précise (un membre ou l'arme qu'un adversaire tient dans sa main), ajoutez +1D au facteur de difficulté si celle-ci mesure entre 10 et 50 centimètres, +4D si elle fait entre 1 et 10 centimètres et +8D si sa taille est inférieure à un centimètre.

Exemple : Thannik emploie sa compétence *Blaster* pour tirer sur un soldat de choc se trouvant à moyenne portée (Moyennement Difficile ; facteur de difficulté : 12). Il décide d'essayer de le désarmer en visant son pistolet. Comme celui-ci mesure environ 30 centimètres de long, le tir précis ajoute +1D au facteur de difficulté. Le maître de jeu lance un dé et obtient un score de 4. Thannik doit par conséquent réussir un tirage de *Blaster* supérieur ou égal à 16.

Grenades et détonateurs thermaux

Quand un PJ lance une grenade, il doit indiquer quel endroit il vise. Vous devez alors déterminer le facteur de difficulté applicable en fonction de la distance.

Ajoutez un modificateur de +5 ou +10 à la difficulté, quand un personnage ne voit pas l'endroit où il lance sa grenade (ex. : parce qu'il la jette par-dessus un mur).

Si le tirage de *Grenade* est supérieur ou égal au facteur de difficulté, la grenade atteint le point visé. S'il est inférieur, reportez-vous à la section "Déviation des grenades", ci-après.



L'explosion des grenades peut être commandée par un détonateur à contact ou un dispositif à retardement. Dans le premier cas, la déflagration intervient quand la grenade heurte quelque chose. Dans le second, l'explosion se produit au terme d'un laps de temps spécifié. Si ce délai est inférieur à cinq secondes, on considère, dans le jeu, que la grenade explose à la fin du round au cours duquel elle est lancée.

Déviation des grenades. Quand un personnage rate son lancer, sa grenade n'atterrit pas à l'endroit visé.

Utilisez d'abord un dé afin de déterminer dans quelle direction la grenade a dévié de la trajectoire prévue (voir "Schéma de déviation des grenades", ci-contre).

Vous devez aussi savoir à quelle distance de la cible elle tombe. À bout portant ou courte portée, elle tombe à 1D mètres de la cible. À moyenne portée, elle atterrit à 2D mètres. À longue portée, elle tombe à 3D mètres.

Exemple : un groupe de cinq soldats de choc se tient à 20 mètres de Thannik. Celui-ci estime qu'une grenade pourrait certainement régler ce problème rapidement. Vingt mètres correspondent en l'occurrence à une portée moyenne (Moyennement Difficile ; facteur de difficulté : 14). Thannik procède à un jet de *Dextérité* (puisqu'il n'a pas amélioré la compétence *Grenade*) et obtient un score de 11. Raté !

Le maître de jeu détermine maintenant où atterrit la grenade. Il se sert d'abord de 1D pour savoir dans quelle direction sa trajectoire a dévié et fait 4... le lancer de Thannik était un peu court. Comme la cible se trouve à portée moyenne, la longueur de la déviation est égale à 2D mètres. Le maître de jeu obtient un score de 7 avec deux dés. La grenade est donc tombée sept mètres trop court, soit à 13 mètres de Thannik.

La grenade possède toutefois un rayon de déflagration de 10 mètres et les soldats de choc se trouvent à une distance comprise entre 6 et 10 mètres de son point d'explosion. Ils encaissent donc tous 2D de dommages. Heureusement pour lui, Thannik se trouve à plus de 10 mètres du point d'explosion...

Esquiver les grenades. Les personnages peuvent *Esquiver* les grenades. Cela signifie alors qu'ils tentent de se jeter à terre afin de n'encaisser aucun dommage.

Exemple : Thannik décide de lancer une grenade sur deux soldats de choc situés à 16 mètres de distance, une portée moyenne (Moyennement Difficile ; facteur de difficulté : 13). Il fait un jet de *Dextérité* et obtient un score de 17. La grenade atterrit exactement là où il le désirait.

Les soldats de choc décident, quant à eux, de faire une *Esquive*. S'il réussissent des tirages de 18 ou plus, ils parviendront à se jeter à terre et ne subiront aucun dommage. Si l'un d'eux réalise un score inférieur ou égal à 17, cela voudra dire qu'il n'a pas réagi assez vite. Comme il se trouve à trois mètres du point d'explosion de la grenade, il encaissera 5D de dommages.

Relancer des grenades. Des personnages particulièrement téméraires peuvent essayer de ramasser une grenade et de la relancer avant qu'elle n'explose (comme la plupart des gens règlent leurs grenades de façon à ce qu'elles explosent au bout de cinq secondes, il y a toujours de fortes chances pour qu'elle saute dans la main du "relanceur").

Ces personnages ont alors le droit de spécifier un point précis vers lequel ils jettent la grenade (déterminez la difficulté en observant les règles normales), à moins qu'ils ne se contentent de la jeter "aussi loin que possible" (la distance parcourue par la grenade dépend dans ce cas du jet de *Grenade* ou de *Dextérité*).

Exemple : Thannik traverse prudemment un champ de bataille, quand il voit soudain une grenade tomber dans sa direction. Il se plaque aussitôt au sol derrière un petit mur en plasticiment et attend le gros *boum !*

Une ou deux secondes s'écoulent et rien ne se produit. La personne qui a lancé la grenade a dû régler son détonateur à



retardement pour une durée trop longue. Thannik regarde par-dessus le mur et aperçoit la grenade à un mètre de lui. Il bondit dessus, s'en saisit et la lance de toutes ses forces. Son jet de *Dextérité* a un résultat de 13, ce qui correspond à une difficulté Moyenne, et donc à une portée moyenne, pour une grenade. Le sinistre engin va donc parcourir entre 11 et 20 mètres avant de retomber à terre. Cela suffit pour que Thannik ne se trouve plus dans son rayon de déflagration. Bien entendu, les choses auraient pu très mal tourner, si le retardateur avait déclenché l'explosion au moment où Thannik lançait la grenade...

Couvert

Les personnages sont plus difficiles à atteindre quand ils sont *à couvert* derrière quelque chose qui les dissimule à la vue de leurs adversaires : fumée, brouillard, etc. Les modificateurs indiqués ci-après peuvent alors aussi être ajoutés au facteur de difficulté des jets de *Recherche* ou de *Perception* visant à repérer le personnage caché.

Ajoutez le modificateur approprié (ou *les* modificateurs, si plusieurs sont applicables) au facteur de difficulté pour toucher la cible.

Couvert	Modificateur
Fumée légère	+1D
Fumée épaisse	+2D
Fumée très dense	+4D
Pénombre	+1D
Lumière lunaire	+2D
Obscurité complète	+4D

Exemple : Thannik se trouve dans une allée obscure et cherche sa cible. Il détecte soudain un mouvement au bout de la ruelle et identifie aussitôt l'individu qu'il pourchasse. Sa cible se trouve à portée moyenne (Moyennement Difficile ; facteur de difficulté 13). Mais comme la seule source de lumière disponible est la lune, on ajoute +2D à la difficulté du tir. Le maître de jeu lance deux dés et obtient un score de 5. Le PJ doit donc réussir un tirage supérieur ou égal à 18 pour toucher. Il fait 15. Manqué.

Les personnages peuvent également s'abriter derrière des objets — comme des murs ou des speeders en stationnement — ce qui leur procure à la fois un couvert et une *protection* (voir "Protection", page suivante). Ajoutez à la difficulté le modificateur correspondant à la partie du personnage visé qui est "abritée".

La cible est :	
1/4 abritée	+1D
1/2 abritée	+2D
3/4 abritée	+4D
Complètement abritée	Si le couvert est "solide", il faut d'abord détruire ce qui protège la cible, avant de pouvoir atteindre celle-ci.

Exemple : la cible de Thannik se jette derrière deux poubelles métalliques et bénéficie ainsi d'un 1/2 couvert. La difficulté pour l'atteindre est augmentée de +2D.

La cible étant toujours à moyenne portée (Moyennement Difficile : facteur de difficulté : 13), le maître de jeu lance d'abord deux dés pour la lumière lunaire (il fait 10), puis deux autres dés pour les poubelles (il obtient 7). La difficulté du tirage de *Blaster : Pistolet Blaster* de Thannik est cette fois de 30 !





Protection

Les objets solides confèrent une *protection* à ceux qui s'abritent derrière eux. Si l'attaquant réussit un jet suffisant pour surmonter la difficulté de base, sans être assez élevé pour dépasser également le modificateur de couvert, cela signifie que son tir atteint l'objet derrière lequel s'abrite sa cible.

On doit, dans ce cas, faire un jet de dommages contre la *Vigueur* de la protection.

Type de protection	*Vigueur*
Porte en bois mince	1D
Porte en bois standard	2D
Porte en métal standard	3D
Porte renforcée	4D
Porte anti-explosion	6D

Si le jet de dommages est inférieur à la Vigueur, l'objet protecteur ne subit aucun dommage, pas plus que le personnage visé. Si le jet de dommages est supérieur ou égal à la Vigueur, calculez la différence entre les deux valeurs, puis reportez-vous à la table ci-dessous afin de savoir quels dommages subit l'objet protecteur.

Jet de dommages - jet de Vigueur =	La protection est :
0 à 3	Éraflée
4 à 8	Légèrement endommagée
9 à 12	Gravement endommagée
13 à 15	Sévèrement endommagée
16 ou +	Détruite

Le personnage protégé encaisse lui-même des dommages proportionnels à ceux subis par l'objet derrière lequel il s'abrite. En fonction de la situation, soustrayez les dés indiqués sur la table ci-après des dommages de l'attaque.

La protection est :	Réduire les dommages de l'arme de :
Éraflée	La cible est totalement protégée
Légèrement endommagée	-4D
Gravement endommagée	-2D
Sévèrement endommagée	-1D
Détruite	Dommages normaux

Exemple : Si Thannik réussit un tirage au moins égal à 30, il atteint sa cible et lui inflige des dommages normaux. En revanche, s'il obtient un score inférieur à 22, il rate complètement son tir. Et s'il réalise un score compris entre 23 et 29, son tir touche les poubelles métalliques. Il lance les dés et fait 26... les poubelles sont touchées.

Le maître de jeu estime que celles-ci ne sont pas trop résistantes et leur accorde une *Vigueur* de seulement 2D. Il lance deux dés et fait 7. Thannik, de son côté, effectue un jet de dommages pour son pistolet blaster lourd (5D) et réalise un score de 20. La différence entre les deux tirages est donc égale à 13 points. Les poubelles sont donc sévèrement endommagées.

Le tir de Thannik atteint sa cible, mais ses dommages sont affectés d'un modificateur de -1D. Le PJ lance donc 4D contre la *Vigueur* de son adversaire...

Armures

Une armure protège celui qui la porte contre les dommages. Dans le jeu, elle a pour effet d'ajouter un modificateur à la *Vigueur* quand un personnage tente de résister aux dommages (elle n'influe sur aucun autre jet de *Vigueur*).

Exemple : Thannik a une *Vigueur* de 3D+2 et il porte une armure valant +1D. Il peut donc lancer 4D+2 quand il résiste aux dommages qui lui sont infligés. Néanmoins, s'il effectue un jet de *Vigueur* pour soulever un objet, par exemple, celui-ci sera toujours de 3D+2.

Les armures peuvent conférer différents degrés de protection en fonction des armes employées par les assaillants. Ainsi, par exemple, les armures des soldats de choc valent +2D contre les attaques physiques (balles, armes blanches, cailloux, etc.), mais seulement +1D contre les attaques énergétiques (tirs de blasters et coups de sabre-laser).

Certaines armures sont encombrantes et ont pour effet de réduire la *Dextérité* de leur porteur, ainsi que les compétences qui en dépendent. Ainsi, l'armure des soldats de choc impose un modificateur de -1D à la *Dextérité* et à toutes les compétences qui lui sont associées.

Exemple : Thannik, qui a une *Vigueur* de 3D+2, s'est procuré une armure de soldat de choc (+2D contre les attaques physiques, +1D contre les attaques énergétiques et -1D à la *Dextérité* et aux compétences rattachées).

Si Thannik est atteint par un tir de blaster — une "attaque énergétique" — il lancera 4D+2 pour résister aux dommages. S'il est frappé par une vibro-lame — une "attaque physique" — il aura le droit de lancer 5D+2 pour résister aux dommages. Mais, s'il tente une Esquive, une compétence qu'il possède normalement à 6D, il n'aura le droit de lancer que 5D à cause de la pénalité imposée par son armure.

Une armure ne couvre pas forcément toutes les parties du corps de son porteur. Cela peut avoir son importance, si vous utilisez les règles concernant la localisation des coups.

Armure endommagée. Quand un personnage encaisse des dommages "au travers" d'une armure, celle-ci est également endommagée.

Blessure subie par le porteur	Dommages à l'armure
Blessé	Dommages légers (protection -1)
Neutralisé	Dommages graves (protection -1D)
Mortellement blessé	Dommages sévères (l'armure est inutilisable et doit être réparée)
Tué	Détruite

La réparation des armures est abordée dans la section "Utiliser des compétences de réparation", page 59.

Armes endommagées

Les armes peuvent être endommagées au cours des combats. Ainsi, par exemple, un sabre-laser est susceptible de "trancher" un blaster ou une vibro-lame, une arme peut se casser en tombant par terre ou être victime d'une panne due à une complication, etc.

Quand une arme est abîmée, effectuez un jet de *Vigueur* afin de savoir comment elle résiste aux dommages. La plupart des armes de poing — pistolets blasters, vibro-haches, etc. — ont une *Vigueur* de 2D (quels que soient les dommages qu'elles-mêmes peuvent causer).

Jet de dommages - jet de Vigueur =	La protection est :
0 à 3	Éraflée
4 à 8	Légèrement endommagée
9 à 12	Gravement endommagée
13 à15	Sérieusement endommagée
16 ou +	Détruite

Légèrement endommagée : les dommages de l'arme sont réduits de -1D.

Gravement endommagée : les dommages de l'arme sont réduits de -2D et ses facteurs de difficulté sont affligés d'un modificateur de +10 en combat.

Sérieusement endommagée : l'arme est inutilisable, mais peut être réparée.

Détruite : l'arme peut être impossible réparer.

La réparation des armes est abordée dans la section "Utiliser des compétences de réparation", page 59.

Note : on peut également employer cette règle pour les dommages infligés aux autres objets. Déterminez la *Vigueur* de ceux-ci, puis procédez exactement de la même façon que pour les armes. Utilisez également la table ci-dessus.

Échelle

Vous avez peut-être constaté qu'un landspeeder peut avoir une *Vigueur* de 2D et qu'un personnage peut posséder 4D dans la même caractéristique. Faut-il pour autant en conclure que le personnage considéré est plus résistant que le speeder ? Bien sûr que non !

Le jeu recourt à un système "d'échelles" afin de tenir compte des différences de taille et de nature pouvant exister entre les choses. Ce système vous impose d'ajouter ou de retirer un certain nombre de "D" aux tirages d'attaque, d'esquive et de dommages, quand cela s'impose.

Les différentes échelles sont, par ordre croissant : personnages (et créatures), speeders, quadripodes, chasseurs stellaires, vaisseaux de guerre et Étoile de la Mort.

Les modificateurs liés à ces échelles reflètent les différences existant entre de petites cibles fragiles (comme les personnages) et d'autres, beaucoup plus grandes et résistantes (comme les Destroyers Stellaires).



Échelle	Modificateur
Personnages	—
Speeders	2D
Quadripodes	4D
Chasseurs stellaires	6D
Vaisseaux de guerre	12D
Étoile de la Mort	24D

Ne tenez pas compte de ces modificateurs, quand deux cibles à la même échelle se tirent l'une sur l'autre. Effectuez les jets d'attaque, d'esquive et de dommages comme d'habitude.

C'est seulement quand deux choses ne sont pas à la même échelle que vous devez avoir recours à ces règles.

- Appliquez un modificateur correspondant à la différence entre les deux échelles considérées. C'est ce qu'on appelle un "modificateur ajusté".

Exemple : un landspeeder (échelle des speeders) fait feu sur un TB-TT (échelle des quadripodes). Le modificateur associé au landspeeder est de 2D, alors que celui du TB-TT est de 4D. Le modificateur ajusté est donc de 2D.

Plus faible contre plus fort. Quand un personnage ou véhicule tire sur un véhicule relevant d'une échelle "supérieure" :

• Le tireur peut ajouter le modificateur ajusté à son jet d'attaque. En revanche, la cible ne doit pas modifier ses esquives (de véhicule ou de vaisseau) ; elle utilise donc son code-dés de Maniabilité (ou sa compétence *Esquive*) sans modification.

• La cible ajoute le modificateur ajusté à son jet pour résister aux dommages, mais le tireur effectue un jet de dommages sans modification.

Exemple : le landspeeder tire sur le quadripode. Le canon blaster du speeder a 2D en Ordinateur de Visée et inflige 3D+1 de dommages. Le quadripode a une Maniabilité de 0D et un code de Carrosserie (sa "*Vigueur*") de 6D.

Le landspeeder ajoute le modificateur ajusté de 2D à son jet pour toucher qui est également de 2D. Si son tir atteint la cible, il inflige des dommages normaux de 3D+1. En revanche, comme le quadripode relève d'une échelle supérieure, il peut ajouter le modificateur ajusté à son code de Carrosserie, qui passe ainsi de 6D à 8D, pour résister aux dommages.

Plus fort contre plus faible. Quand un véhicule tire sur un personnage ou un véhicule relevant d'une échelle "inférieure" :

• Le tireur effectue un jet d'attaque normal et la cible ajoute le modificateur ajusté à son jet d'*Esquive*.

• Le tireur ajoute le modificateur ajusté à son jet de dommages.

Exemple : si le quadripode n'a pas été détruit pendant le premier assaut (ce qui est plus que probable), il peut répliquer.

Quand il tire, il utilise son code normal d'Ordinateur de Visée. Le landspeeder, quant à lui, doit ajouter le modificateur ajusté à sa Maniabilité quand il essaye d'esquiver le tir.

Si ce dernier atteint néanmoins son but, la quadripode ajoute alors le modificateur au jet de dommages de son arme et le landspeeder doit résister avec son code de Carrosserie sans modification.

Surprise

Quand des personnages sont surpris, leurs assaillants ont automatiquement la possibilité d'exécuter leur première action avant qu'ils ne puissent réagir. Le "camp surpris" ne peut alors pas utiliser de compétences de réaction pour parer ou esquiver cette première action.

Comme savoir si quelqu'un est surpris ? Quand des personnages tendent une embuscade, demandez à leurs joueurs de faire un jet de *Discrétion* pour chacun d'entre eux. Quand les "victimes potentielles" du piège arrivent ensuite à bonne portée (juste quelques secondes avant le début de l'embuscade), chacune exécute un jet de *Recherche* ou de *Perception*. Si leurs scores sont alors supérieurs ou égaux à n'importe lequel des tirages de *Discrétion* des assaillants, elles repèrent quelqu'un et ne sont donc pas surprises. En revanche, si aucun attaquant n'est repéré, les victimes sont prises par surprise. (Les embuscades se prêtent particulièrement aux "tirages secrets" dont il a été question dans le chapitre quatre "Les règles", page 77.)

Règle optionnelle : localisation des coups

Quand vous souhaitez savoir quelle partie du corps d'un personnage est atteinte par un tir, lancez 1D sur la table ci-dessous :

1	Tête
2-3	Torse
4	Bras (lancez un nouveau dé : 1-3 bras gauche ; 4-6 bras droit)
5	Jambe gauche
6	Jambe droite

Dommages

Quand une attaque (un coup ou un tir) porte, l'assaillant effectue un jet de dommages.

Les armes de combat à distance infligent en principe toujours la même quantité de dégâts. Ainsi, un fusil blaster fait invariablement 5D de dommages.

Une arme blanche, en revanche, peut avoir un code de dommages du type VIG+1D — l'attaquant doit alors lancer les dés



correspondant à sa *Vigueur* et ajouter un dé supplémentaire au résultat. (Quand un maximum est indiqué — ex. : "maximum 6D" — il est impossible de le dépasser, quelle que soit la *Vigueur* de l'utilisateur.)

Pour les coups portés à l'aide de *Combat Mains Nues*, les dommages sont toujours égaux à la *Vigueur* de l'attaquant. Certaines créatures peuvent avoir des armes naturelles, comme des griffes, dont le code de dommages est du genre "VIG+1D" ou "VIG+1D+2". Dans ce cas, faites un jet de *Vigueur* et ajoutez le code indiqué.

Le personnage touché effectue, quant à lui, un jet de *Vigueur* pour résister aux dommages. S'il réussit un résultat supérieur au jet de dommages, rien ne se produit. En revanche, si les dommages sont supérieurs, reportez-vous à la ligne de la "Table des dommages des personnages" correspondant à la différence entre les deux scores.

Table des dommages des personnages

Jet de dommages ≥ jet de Vigueur de :	Résultat
0 à 3 points	Personnage sonné
4 à 8 points	Personnage blessé
9 à 12 points	Personnage neutralisé
13 à 15 points	Personnage mortellement blessé
16 points ou plus	Personnage tué

Exemple : Thannik fait feu avec son pistolet blaster (qui inflige 4D de dommages) et atteint un chasseur de primes doté d'une *Vigueur* de 3D+2. Le résultat de son jet de dommages est 9, alors que le jet de *Vigueur* de sa "cible" est égal à 11. Le chasseur de primes n'est pas blessé.

Au cours du round suivant, Thannik touche à nouveau. Cette fois, son jet de dommages s'élève à 16, alors que celui de *Vigueur* du chasseur de primes n'est que de 12. La différence est donc de quatre points et le chasseur est "blessé".

Un peu plus tard, Thannik attaque un autre chasseur de primes avec une vibro-hache (VIG+2D). S'il réussit à porter un coup, il inflige des dommages équivalant à sa Vigueur de 3D+2, plus 2D, soit 5D+2 au total !

Un personnage *sonné* subit une pénalité de -1D à tous ses jets de compétence et d'attribut. Celle-ci s'applique pendant tout le round en cours et le suivant. Passé ce délai, les choses reviennent à la normale, mais les dommages qu'il a encaissés continuent néanmoins à "l'affecter" pendant une demi-heure, à moins qu'il ne s'accorde une minute de repos.

Si, entre-temps, ce personnage est sonné un nombre de fois équivalant au chiffre noté avant le "D" de son code-dés de *Vigueur*, il perd conscience pour 2D minutes. Il est cependant possible de le réveiller plus vite en réussissant un jet Facile de *Premiers Soins*.

Quand un personnage est *blessé*, il tombe à terre et ne peut plus rien faire pendant le reste du round en cours. Il subit ensuite une pénalité de -1D à tous ses jets de compétence et d'attribut aussi longtemps qu'il n'est pas soigné (à l'aide d'un medpac ou en étant mis au repos). Si, entre-temps, il est *blessé* à nouveau, on dit qu'il est *blessé doublement*.

Quand un personnage est *blessé doublement*, il tombe à terre et ne peut plus rien faire pendant le reste du round en cours. Il subit ensuite une pénalité de -2D à tous ses jets de compétence et d'attribut aussi longtemps qu'il n'est pas soigné. Si, entre-temps, il est *blessé* encore une fois, il devient *neutralisé*.

Un personnage *neutralisé* tombe à terre et reste inconscient pendant 10D minutes. Il ne peut ensuite entreprendre aucune action tant qu'il n'a pas été soigné. Le fait d'être *blessé* ou *neutralisé* à nouveau le rend *mortellement blessé*.



En réussissant un jet Moyennement Difficile de *Premiers Soins*, il est possible de faire reprendre conscience à un personnage neutralisé. Celui-ci reste néanmoins "groggy", ne peut utiliser aucune compétence et ne marche qu'à une vitesse correspondant à la *moitié* d'un "déplacement précautionneux." (Voir "Déplacements des personnages", page 101.)

Un personnage qui est *mortellement blessé* tombe à terre et sombre dans le coma. Il ne peut rien faire tant qu'il n'a pas été soigné et risque en outre de mourir. Pour savoir si cela se produit, lancez 2D en fin de chaque round. Si le résultat de ce jet est inférieur au nombre de rounds qui se sont écoulés depuis l'instant où il a été mortellement blessé, il meurt. S'il est *neutralisé* ou *mortellement blessé* à nouveau, il s'éteint également.

Un jet Moyennement Difficile en *Premiers Soins* peut "stabiliser" l'état d'un personnage mortellement blessé. Celui-ci survit alors si on le traite avec un medpac ou une cuve à bacta dans un délai d'une heure (jet Moyen en *Premiers Soins*). Sinon, il meurt. (Ce n'est pas la même chose qu'essayer de guérir un personnage avec un medpac ; voir la section "Guérison", page suivante.)

Un personnage *tué* perd instantanément la vie. Tirez un nouveau personnage pour le remplacer.

Exemple : un soldat de choc est touché au cours d'un combat. Il fait un jet de *Vigueur* de 11, alors que le jet de dommages s'élève à 15. Il est donc "blessé". Il tombe à terre et ne peut rien faire jusqu'à la fin du round. Ses actions sont ensuite soumises à une pénalité de -1D tant qu'il n'est pas soigné. S'il est blessé à nouveau, cette pénalité passe à -2D. Une blessure supplémentaire suffit alors à le "neutraliser."

Un autre soldat de choc — qui n'a encore subi aucune blessure — est atteint à son tour. Il fait un jet de *Vigueur* de 9, alors que le jet de dommages est de 19. Il est aussitôt "neutralisé" et sombre dans l'inconscience.

Accroître la résistance. Des points de Personnage ou de Force peuvent être dépensés afin d'augmenter temporairement la *Vigueur* d'un personnage qui résiste à des dommages.

Dommages paralysants. Les dommages des armes réglées pour *paralyser* sont tirés normalement, mais tout résultat supérieur à "sonné" devient automatiquement "inconscient pour 2D minutes". (Sauf précision contraire, tous les blasters à l'échelle des personnages peuvent être réglés pour infliger des dommages paralysants.)

Exemple : Thannik est atteint par un tir "paralysant" d'un soldat de choc armé d'un fusil blaster. Le jet de dommages de l'Impérial s'élève à 22, alors que le jet de *Vigueur* du PJ n'est que de 11. Normalement, Thannik aurait dû se retrouver "neutralisé", toutefois, comme l'arme de son adversaire était réglée pour paralyser, il sombre seulement dans l'inconscience pour 2D minutes.

Règle optionnelle : handicaps permanents. Si vous le souhaitez, rien n'interdit à un personnage qui inflige à un adversaire des dommages suffisants pour le tuer, de *choisir* de lui infliger un handicap permanent à la place. (Ainsi, par exemple, un de ses membres pourra être arraché ou tellement "amoché" qu'il restera à jamais inutilisable.)

Une telle décision n'est pas forcément une "mauvaise action"... On peut, en effet, considérer que rien n'est pire que la mort (ce qui est discutable). En plus de son handicap, le personnage touché est également *blessé, blessé doublement* ou *neutralisé* (au choix du maître de jeu).

Guérison

Les personnages peuvent guérir de diverses façon, mais les trois méthodes les plus courantes sont la guérison naturelle, l'utilisation de medpacs et l'emploi de cuves à bacta (également connues sous le nom de "cuves de régénération").

Guérison naturelle

Un personnage peut guérir en laissant faire la nature, mais ce processus est notablement plus long et risqué qu'un traitement par bacta. Il lui faut alors rester au repos pendant un temps déterminé avant de pouvoir exécuter des jets de *Vigueur* afin de tenter de guérir.

Les personnages qui tentent de guérir naturellement doivent, en principe, se contenter de se reposer. S'ils essayent de travailler ou se livrent à un quelconque exercice physique (comme partir à l'aventure, par exemple), il faut *soustraire* 1D à leur *Vigueur* lorsqu'ils procèdent à leurs jets de guérison. En revanche, s'ils décident de "se la couler douce" et s'abstiennent de toute activité pendant le *double* du temps normalement requis, ils peuvent alors *ajouter* 1D à cet attribut.

Un personnage *blessé* doit se reposer pendant trois jours standard avant d'effectuer un jet de guérison. Consultez la table ci-dessous pour savoir ce qui se produit :

Jet de *Vigueur*	Résultat
2 à 4	L'état du personnage empire ; il devient *blessé doublement*
5 à 6	Le personnage reste *blessé*
7 ou plus	Le personnage guérit complètement

Un personnage *blessé doublement* doit se reposer pendant trois jours avant d'effectuer un jet de guérison.

Jet de *Vigueur*	Résultat
2 à 4	L'état du personnage empire ; il devient *neutralisé*
5 à 6	Le personnage reste *blessé doublement*
7 ou plus	L'état du personnage s'améliore ; il devient *blessé*

Un personnage *neutralisé* doit se reposer pendant deux semaines avant d'effectuer un jet de guérison.

Jet de *Vigueur*	Résultat
2 à 6	L'état du personnage empire ; il devient *mortellement blessé*
7 à 8	Le personnage reste *neutralisé*
9 ou plus	L'état du personnage s'améliore ; il devient *blessé doublement*

Un personnage *mortellement blessé* doit se reposer pendant un mois (35 jours standard) avant d'avoir le droit de faire un jet de guérison.

Jet de *Vigueur*	Résultat
2 à 6	Le personnage meurt
7 à 8	Le personnage reste *mortellement blessé*
plus de 9	L'état du personnage s'améliore et devient *neutralisé*

Exemple : Thannik est neutralisé et décide de guérir par voie naturelle. Après s'être reposé pendant deux semaines, il effectue un jet de *Vigueur* et obtient un score de 10. Son état s'améliore et il devient seulement *blessé doublement*.

Pour passer de *blessé doublement* à *blessé* tout court, il doit encore passer trois jours au repos avant de pouvoir procéder à un nouveau jet de guérison.

Medpacs

Un medpac standard contient un assortiment de médicaments, de synthéchair, de coagulants, de produits vitalisant et d'adrénaline, ainsi qu'un ordinateur à diagnostic particulièrement utile pour les blessés graves. On emploie couramment de tels "kits" dans toute la galaxie et l'on en trouve à bord de la plupart des vaisseaux, édifices publics, foyers, etc. Quiconque risque de se retrouver impliqué dans un combat a tout intérêt à en emporter une paire avec lui...

Pour soigner quelqu'un à l'aide d'un medpac, on doit utiliser sa compétence en *Premiers Soins* ou son attribut *Technique*.

La difficulté du tirage dépend de la gravité de l'état du patient :

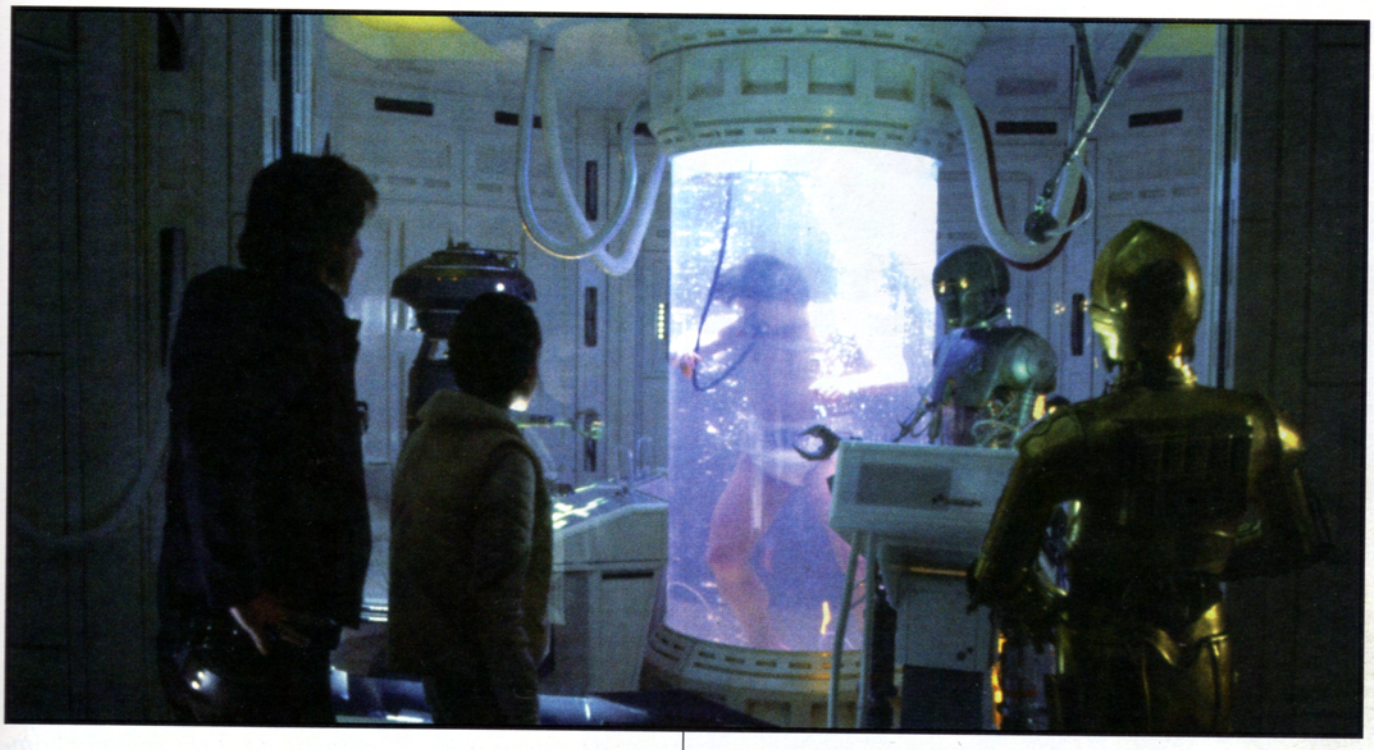
État du patient	Difficulté
Sonné ou inconscient	Très Facile
Blessé ou blessé doublement	Facile
Neutralisé	Moyenne
Blessé mortellement	Difficile

Si le jet de *Premiers Soins* est réussi, l'état du personnage traité s'améliore d'un niveau de blessure : quelqu'un d'*inconscient* reprend ses esprits, un personnage *blessé doublement* devient *blessé*, un simple *blessé* est complètement *guéri*, une victime *neutralisée* n'est plus que *blessée doublement* et un malheureux *mortellement blessé* passe à *neutralisé*.

En revanche, si le jet est raté, l'état du patient reste stationnaire. Et si les dés donnent un résultat inférieur de plus de 10 points au facteur de difficulté requis, ses fonctions vitales ont été tellement sollicitées qu'il n'est plus possible de lui administrer un traitement par medpac avant que se soit écoulée une journée standard (24 heures).

Il est permis de se servir de plusieurs medpacs dans la même journée pour soigner un blessé, mais on doit alors augmenter la difficulté du tirage de *Premiers Soins* d'un niveau pour chaque medpac après le premier.

Exemple : Thannik a été blessé doublement. On lui administre un premier medpac en exécutant un jet Facile de *Premiers Soins*. Si l'on utilise un second medpac au cours de la



même journée, la difficulté du tirage de *Premiers Soins* est alors Moyenne.

Un medpac ne pouvant servir qu'une seule fois, les PJ doivent donc en prévoir en nombre suffisant s'ils veulent être en mesure de soigner plusieurs blessés.

Un personnage a la possibilité d'employer un medpac sur lui-même, mais, dans ce cas, ses jets de dés sont réduits de 1D (un modificateur qui s'ajoute aux autres éventuelles pénalités).

Exemple : Thannik, ayant été blessé doublement (-2D à toutes ses actions), décide de s'administrer lui-même un medpac (ce qui lui vaut un malus supplémentaire de -1D et donne une pénalité totale de -3D). Malheureusement, comme son attribut *Technique* n'est qu'à 2D, il doit renoncer à son projet.

Cuves à bacta

Le *bacta* est un liquide spécialement conçu afin d'accélérer le processus de guérison, tout en ayant des propriétés désinfectantes. Les médecins utilisent en outre les ordinateurs auxquels sont raccordées ces cuves pour administrer aux patients plongés dans le fluide des remèdes par voies cutanée, intraveineuse ou orale.

Il est indispensable de posséder la compétence *(A) Médecine* pour employer de tels équipements. Sur la plupart des planètes, d'ailleurs, seuls des praticiens diplômés y ont accès

Un jet Très facile en *(A) Médecine* suffit pour utiliser une cuve à bacta… quel que soit l'état du patient. Si ce jet est réussi, le processus de guérison commence automatiquement.

Lorsqu'un personnage ne disposant pas de la compétence *(A) Médecine* tente de se servir d'une cuve à bacta, il lui faut réussir un jet Héroïque de *Premiers Soins* ou de *Technique*. En cas d'échec, l'état de son "cobaye" empire de deux niveaux de blessure (s'il est *blessé*, il devient *neutralisé*, s'il est *blessé doublement* il devient *mortellement blessé*, et s'il est *neutralisé* ou *mortellement blessé*, il meurt).

Si le tirage de compétence est réussi, le temps de guérison dépend ensuite de la gravité des blessures du patient.

Le patient est :	Durée du traitement :
Blessé	1D heures
Neutralisé	4D heures
Mortellement blessé	1D jours

Exemple : Thannik a été mortellement blessé, mais ses compagnons sont parvenus à le conduire rapidement à une cuve à bacta. Il suffit que le médecin réussisse un jet Très Facile en *(A) Médecine* pour qu'il guérisse. Le praticien réussit son tirage et le maître de jeu lance 1D afin de savoir combien de temps il faut attendre pour que la guérison soit achevée. Il obtient un score de 4. Quatre jours plus tard, Thannik sort de la cuve à bacta totalement guéri.

Remèdes

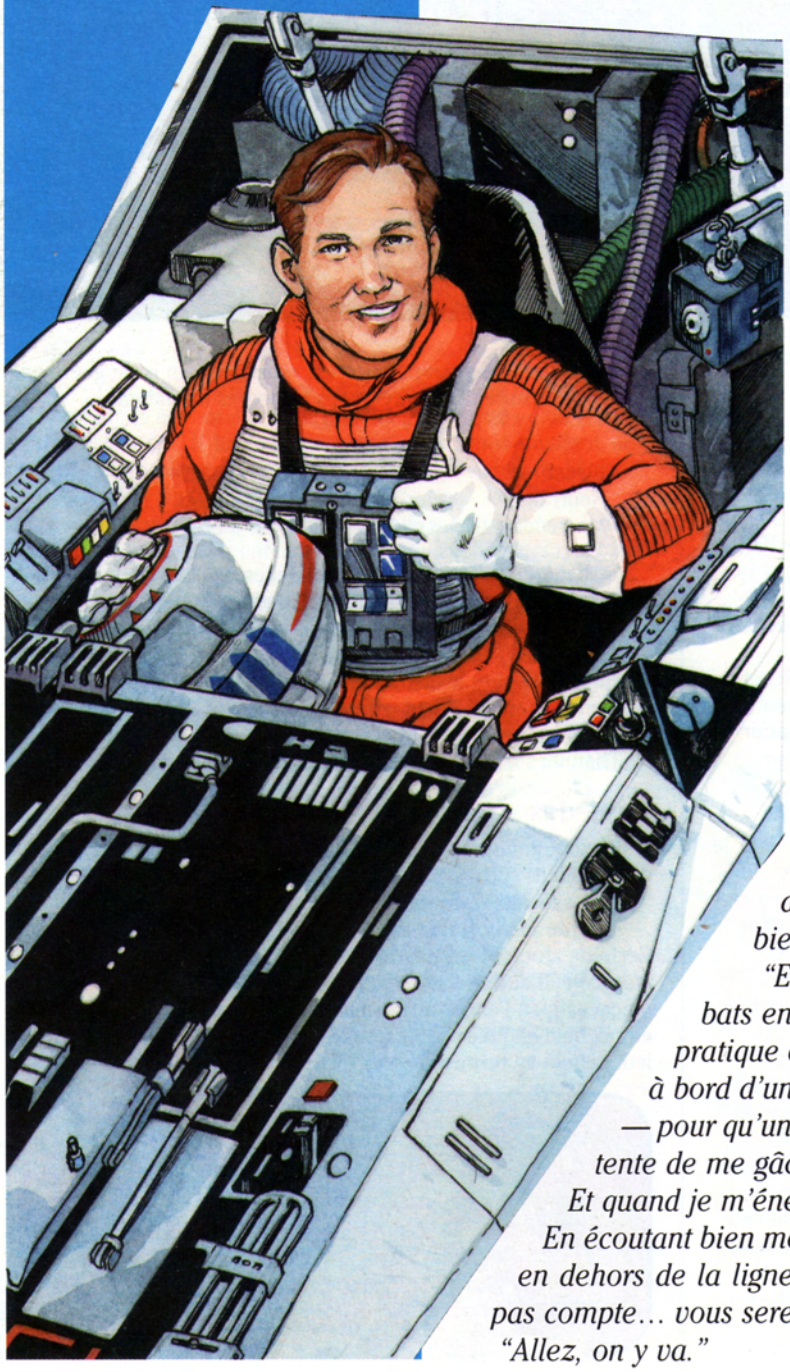
Il existe toutes sortes de médicaments dans la galaxie. Cela va des produits pharmaceutiques fabriqués à grande échelle aux "remèdes locaux" connus seulement sur quelques planètes reculées.

Chaque médicament a des effets différents au niveau du jeu. Certains ajoutent un bonus aux jets de *Premiers Soins* ou de *(A) Médecine*, d'autres accélèrent la guérison, d'autres encore ne sont efficaces qu'à l'encontre de maladies bien précises. Rien ne vous empêche d'en inventer de nouveaux (et de préciser leurs effets en termes de jeu).



"Maintenant vous savez comment simuler un combat. Prochaine étape : apprendre à poursuivre des gens et à se battre à l'aide de véhicules tels que des landspeeders ou des quadripodes. J'ai engagé Evinn Dastt, un pilote de chasse de l'Alliance, pour vous expliquer tout ça…"

6 Déplacements et poursuites



"On m'a dit que vous vouliez apprendre à piloter. Eh bien, vous ne pouviez pas trouver meilleur professeur. Choisissez un type de véhicule… airspeeders, landspeeders, motos-jets… je les ai tous essayés. Quand un engin a des ailes et un moteur à répulsion, il n'a plus de secrets pour moi. Vous n'avez peut-être pas encore entendu parler de moi… mais, ça viendra. Le fait que j'ai survécu à quatre années de missions aux commandes d'un Aile-X ne doit rien au hasard.

"Maintenant que vous en savez assez sur moi, je vais vous dire ce que nous allons faire. D'abord, nous nous débarrasserons rapidement des détails ennuyeux… en apprenant tout simplement à courir. Ce n'est évidemment pas aussi excitant que de piloter un T-16, mais il faut bien commencer par quelque chose, non ?

"Ensuite, nous passerons à des trucs plus sympas. Vous apprendrez à conduire des landspeeders et des voitures des nuages. Car, s'il n'y a rien d'aussi intense que de foncer à plus de 1 000 kilomètres à l'heure autour d'une planète, encore faut-il le faire bien si l'on ne veut pas finir dans le décor.

"Enfin, nous aborderons le meilleur : les combats entre véhicules. C'est le genre de choses que je pratique couramment. Il suffit que je sois en patrouille à bord d'un speeder — sans chercher noise à quiconque — pour qu'une flopée d'Impériaux me tombe sur le râble et tente de me gâcher la journée. Parfois, ça m'énerve un peu. Et quand je m'énerve, les enquiquineurs mordent la poussière. En écoutant bien mes conseils, vous apprendrez à toujours rester en dehors de la ligne de mire de l'adversaire. Si vous n'en tenez pas compte… vous serez rapidement abattu.

"Allez, on y va."

Déplacements des personnages

Tous les personnages et créatures possèdent un facteur "Déplacement" qui représente la distance — exprimée en mètres — qu'ils peuvent parcourir au cours d'un round. (Pour les Humains, ce facteur est généralement égal à 10.)

Se déplacer est une action au même titre que tirer avec un blaster ou esquiver une attaque. Un personnage peut se déplacer *une fois* par round. S'il court ou marche, il utilise sa compétence *Course à Pied* ou son attribut *Dextérité*.

(De même, pour nager il emploie sa compétence *Natation* ou sa *Vigueur ;* pour escalader quelque chose il se sert de sa compétence *Escalade/Saut* ou sa *Vigueur*. Pour les déplacements "inhabituels", comme la nage ou l'escalade, le facteur Déplacement normal est en principe divisé par trois ; ajustez à votre convenance.)

Les Déplacements sont résolus de la même manière que les autres actions. Vous devez d'abord décrire le terrain environnant, avant de choisir une difficulté et un facteur de difficulté appropriés : Très Facile (1-5), Facile (6-10), Moyennement Difficile (11-15), Difficile (16-20), Très Difficile (21-30) ou Héroïque (31 ou plus).

Le joueur concerné décide alors à quelle il vitesse il souhaite que se déplace son personnage, puis il procède à un jet de *Course à Pied*. Si son tirage est supérieur ou égal au facteur de difficulté, le déplacement se déroule sans anicroche. Sinon, un problème survient.

Vitesses de déplacement

Si un personnage ne peut se déplacer qu'une seule fois par round, il a néanmoins le choix entre quatre vitesses de déplacement…

• **Déplacement précautionneux.** Le personnage marche lentement et parcourt une distance égale à la moitié de son facteur Déplacement (ex. : si celui-ci est égal à 10, il parcourt 5 mètres).

Sur des terrains Très Faciles, Faciles ou Moyennement Difficiles, un déplacement précautionneux est une "action gratuite". Il n'est *pas* pris en compte dans la pénalité pour actions multiples et ne requiert aucun jet de *Course à Pied*.

Sur des terrains Difficiles, Très Difficiles et Héroïques, procédez à un jet de *Course à Pied*, mais réduisez sa difficulté d'un niveau (ainsi, un terrain Très Difficile sera traité comme étant seulement Difficile.)

Exemple : Rhen, le pilote impétueux, possède une *Dextérité* de 3D (il n'a pas amélioré *Course à Pied*) ; sa compétence en *Blaster* est de 4D et son Déplacement de 10. Il effectue un déplacement précautionneux à travers le lit d'une rivière asséchée (terrain Facile). Comme il avance prudemment, il n'a pas besoin d'effectuer de jet de dés — il parcourt automatiquement cinq mètres. S'il devait faire usage de son blaster au cours du même round, sa compétence serait toujours de 4D, puisque son déplacement est une "action gratuite".

Un peu plus tard, Rhen se retrouve devant un torrent tumultueux qu'il veut essayer de traverser en sautant de rocher en rocher… ce qui équivaut à un terrain Très Difficile. Toutefois, comme il décide de se déplacer précautionneusement, la difficulté du terrain est réduite d'un niveau et devient seulement "Difficile" (le maître de jeu choisit un facteur de difficulté de 17). Rhen fait un tirage de *Dextérité* de 17… il parcourt cinq mètres, mais manque de tomber à l'eau.



• **Vitesse de croisière.** Ce type de déplacement correspond à une marche normale pour un personnage. Il parcourt un nombre de mètres égal à son facteur Déplacement (soit 10 mètres pour un Humain ordinaire).

Se déplacer à vitesse de croisière compte pour une action, mais il n'est pas nécessaire de faire un jet de dés sur des terrains Très Faciles, Faciles ou Moyennement Difficiles. En revanche, un tirage de *Course à Pied* est requis sur des terrains Difficiles, Très Difficiles ou Héroïques.

Exemple : Rhen marche (vitesse de croisière) sur un terrain Moyennement Difficile tout en ajustant un animal sauvage qui la charge. Il peut parcourir automatiquement 10 mètres, mais cela compte pour une action. Comme tirer représente une seconde action, sa compétence *Blaster* de 4D est réduite de 1D. Il ne peut donc lancer que trois dés pour tenter d'abattre le prédateur qui le menace.

• **Grande vitesse.** Un personnage utilise ce type de déplacement quand il court. Il peut ainsi parcourir en un round une distance égale au double de son facteur Déplacement (soit 20 mètres pour un Humain ordinaire).

Un jet de *Course à Pied* est alors nécessaire sur des terrains Très Faciles, Faciles ou Moyennement Difficiles.

La difficulté de ce tirage est, par ailleurs, accrue d'un niveau sur les autres types de terrains : un terrain Difficile devient ainsi Très Difficile, un terrain Très Difficile devient Héroïque et un terrain Héroïque devient Héroïque +10.

Exemple : Rhen court au travers d'une plaine (terrain Facile ; facteur de difficulté 8). Il fait un jet de *Dextérité* et obtient un score de 10. Il parcourt donc 20 mètres.

Un peu plus tard, Rhen tente de courir sur une étendue rocailleuse et très inégale, ponctuée de cratères et de trous — un terrain Difficile. Comme il se déplace à grande vitesse, le terrain est considéré comme Très Difficile (facteur de difficulté : 24). Rhen effectue un jet de Dextérité et fait 16... ce qui n'est pas suffisant. Pour savoir ce qui lui arrive, reportez-vous à la section "Déplacements manqués", page suivante.

• **Déplacement à toute allure.** Quand un personnage se déplace à toute allure, il court comme un dératé et peut parcourir une distance égale à quatre fois son facteur Déplacement en un round (soit 40 mètres pour un Humain ordinaire).

Quand un personnage se déplace à toute allure, il ne peut rien faire d'autre au cours du même round... pas même une *Esquive* ou une *Parade !*

La difficulté de son tirage de *Course à Pied* est augmentée d'un niveau pour les terrains Très Faciles, Faciles et Moyennement Difficiles. Elle est accrue de deux niveaux pour les terrains Difficiles, Très Difficiles ou Héroïques.

Exemple : Rhen veut traverser une clairière (terrain Facile) pour atteindre un bunker avant que des soldats de choc impériaux n'aient l'opportunité de lui tirer dessus. Comme il décide de courir à toute allure, le terrain est considéré comme étant Moyennement Difficile (facteur de difficulté : 11) et il ne lui est pas possible de tenter une *Esquive* pour éviter d'éventuels tirs. Il obtient un jet de *Dextérité* de 12... il sprinte donc sans problème jusqu'au bunker.

Un peu plus tard, Rhen veut courir jusqu'à un landspeeder, dans l'espoir de pouvoir s'en emparer et s'enfuir avant que d'autres soldats de choc ne le prennent pour cible. Malheureusement, le véhicule est stationné au cœur d'une forêt dense, pleine de lianes et de buissons épineux — un terrain Difficile. Comme il décide de courir à toute allure, la difficulté du terrain augmente de deux niveaux et devient Héroïque (facteur de difficulté 34). Il va falloir qu'il produise un sacré effort s'il veut arriver jusqu'au landspeeder...

Déplacements partiels. Une fois sa "vitesse de déplacement" choisie (précautionneux, croisière, grande ou toute allure), un personnage peut parcourir n'importe quelle distance comprise entre la moitié et l'intégralité de celle que lui autorise son facteur Déplacement.

Exemple : Rhen (facteur Déplacement de 10) décide de courir à toute allure. Il peut donc parcourir n'importe quelle distance comprise entre 20 et 40 mètres.

Accélération et décélération. Les personnages peuvent augmenter ou diminuer leur vitesse de déplacement de deux niveaux par round.

Exemple : Rhen se déplace précautionneusement pendant un round. Au cours du round suivant, il peut, soit décélérer d'un niveau et s'arrêter complètement, soit accélérer d'un niveau pour passer en vitesse de croisière, soit accélérer de deux niveaux pour se déplacer à grande vitesse. Il ne lui est pas possible de faire toute de suite un déplacement à toute allure, cela représentant une accélération de trois niveaux.

Un peu plus tard, Rhen se déplace à tout allure pour traverser un couloir. Au round suivant, il peut, soit continuer à cette vitesse, soit décélérer d'un niveau pour passer à grande vitesse, soit décélérer de deux niveaux pour passer à sa vitesse de croisière (marche). Il ne peut pas, en revanche, passer à un déplacement précautionneux (marche lente), pas plus qu'il ne lui est possible de s'arrêter tout simplement.

Déplacements sur une longue distance. Si un personnage court à toute allure pendant un bon moment, il finit par s'épuiser. Une course soutenue de ce type requiert donc un jet de *Résistance* à chaque minute.

Le premier jet est Très Facile, mais la difficulté des suivants augmente chaque fois d'un niveau. Si le personnage considéré rate l'un de ces tirages, il est obligé de se reposer pendant une durée égale au *double du temps* qu'il a passé à courir à toute allure.

Les déplacements à grande vitesse ("course") nécessitent également des jets de *Résistance*, mais ceux-ci sont effectués toutes les dix minutes. Le premier jet est Très Facile, mais la difficulté des suivants augmentera chaque fois d'un niveau. Si le personnage considéré rate l'un de ces tirages, il est obligé de se reposer pendant une durée égale au double du temps qu'il a passé à courir à grande vitesse.

Difficulté des terrains

Lorsqu'un personnage se déplace, vous devez déterminer la difficulté du terrain sur lequel il progresse, avant de choisir un facteur de difficulté adéquat.

Très Facile : 1 à 5. Terrain plat, dégagé et égal, sans obstacle. Allée ou chemin. Eau calme pour un nageur.

Facile : 6 à 10. Terrain plat, mais légèrement inégal (prairie, champ), qui peut présenter quelques obstacles mineurs comme des pierres, des trous, des buissons, des branches basses, etc. Équivaut, pour un nageur, à une eau comportant quelques obstacles du style branches flottantes, récifs ou courant modéré.

Moyennement Difficile : 11 à 15. Terrain accidenté ou étendue jonchée de nombreux obstacles (grands trous, rochers, buissons, etc.). Équivaut, pour un nageur, à une étendue d'eau

encombrée d'obstacles divers ou à un endroit confiné, tel qu'un tunnel étroit.

Difficile : 16 à 20. Courir dans un espace très encombré où les déplacements sont difficiles, comme une foule prise de panique ou une forêt dense. Terrain très accidenté et instable, tunnels obscurs ou zone semée d'énormes rocs. Nager pendant une forte tempête ou au milieu de prédateurs belliqueux.

Très Difficile : 21 à 30. Endroit très dangereux, tel qu'un champ de mines, un conduit d'aération plein de ventilateurs en mouvement, un vaisseau en passe de se désintégrer ou l'extérieur d'un véhicule à répulseurs qui exécute des manœuvres violentes. Nager au beau milieu d'une tempête parmi d'énormes vagues.

Héroïque : 31 ou plus. Ce genre de terrain est pratiquement infranchissable : courir au milieu d'une avalanche ou dans le couloir d'un édifice en train de s'effondrer. Équivaut, pour un nageur, à se retrouver pris dans un ouragan ou un raz-de-marée.

Manœuvres. Les facteurs de difficulté détaillés ci-dessus correspondent à des manœuvres "de base" : déplacements en ligne droite, quelques changements de direction, etc. Si un personnage souhaite exécuter une manœuvre plus complexe — ex. : zigzaguer entre des pylônes, attraper quelque chose au vol tout en courant ou ramasser quelque chose en se déplaçant à toute allure — vous pouvez ajouter, le cas échéant, les modificateurs suivants :

+1 à +5	Manœuvre exigeant peu d'efforts et de coordination.
+6 à +10	Manœuvre exigeant un minimum d'efforts et de coordination.
+11 à +15	Manœuvre exigeant une grande concentration et qu'il est difficile d'exécuter tout en se déplaçant rapidement.
+16 ou plus	Manœuvre vraiment très très difficile à exécuter quand on se déplace rapidement.

Les personnages désirent souvent exécuter des déplacements faisant appel à plusieurs compétences : courir avant de sauter par-dessus une crevasse ou escalader un mur. Dans ce cas, ils doivent effectuer leur jet de *Course à Pied*, puis un tirage séparé en *Escalade/Saut*.

Déplacements manqués

Quand un personnage rate un tirage de déplacement, il peut être contraint de ralentir son allure et encourt même le risque de se blesser. Calculez la différence entre le facteur de difficulté et le tirage du joueur, avant de vous reportez à la rubrique correspondante, ci-dessous :

1 à 3. Dérapage. Le personnage perd pied pendant une seconde. Une pénalité de -1D doit être appliquée à toutes ses actions jusqu'à la fin du round en cours (en plus des autres pénalités déjà applicables).

4 à 6. Glissade. Le personnage glisse et manque de tomber. Il ne parcourt que la moitié de la distance prévue et toutes ses



Diriger des poursuites "cinématographiques"

Même si les présentes règles vous permettent de prendre en compte le moindre déplacement au cours de chaque round, vous devriez néanmoins adopter une approche "cinématographique" des choses lorsque vous simulez des poursuites ou des combats entre véhicules dans le cadre de vos parties.

On parle de combats "cinématographiques" quand des personnages sur motos-jets filent à près de 600 kilomètres à l'heure, tandis que des tirs de blasters fusent en tous sens. Pour les simuler, il vous suffit de choisir un facteur de difficulté, de demander aux joueurs concernés de faire des jets de compétences, de décrire brièvement ce que vous pensez qu'il se produit... *avant de poursuivre le jeu sans tarder.*

Il est en effet beaucoup moins important de savoir si deux véhicules se trouvent à 140 ou 150 mètres l'un de l'autre, que de rendre vos poursuites et affrontements aussi *palpitants* que ceux des films de la *Guerre des Étoiles*.

Combinez scènes et rounds afin de maintenir un rythme fluide tout au long de vos parties. Plutôt que de vous arrêter à chaque round, regroupez certaines actions en une seule scène de plusieurs minutes. Demandez alors à vos joueurs à quelle vitesse ils se déplacent, puis faites-leur faire une paire de jets de *Répulseurs* (ou toute autre compétence appropriée). S'ils surmontent le facteur de difficulté associé au terrain, tout se passe sans problème pour eux. Par contre, s'ils obtiennent un score inférieur au facteur, ils peuvent être contraints de ralentir ou être victimes d'une petite collision.

Comparez ensuite leurs tirages de pilotage avec ceux de leurs adversaires. Si ceux-ci, bien qu'ayant démarré bien après eux, ont obtenus ensuite plusieurs excellents scores aux dés, ils peuvent être en mesure de rattraper les PJ. À l'inverse, s'ils n'ont pas fait de bons jets, les PJ ont toutes les chances de les semer.

Une fois le décor planté, vous pouvez simuler un combat "round par round", en guise de "clou" de la poursuite. Même dans ce cas, n'hésitez pas à "malmener" un peu les règles, afin de raconter une bonne histoire. Contentez-vous d'estimer rapidement les portées, la difficulté des terrains et les facteurs de difficulté.

Concentrez-vous sur votre récit... "L'airspeeder impérial file à quelque distance devant vous et s'enfonce dans la forêt. Vous remarquez alors trois autres motos-jets qui viennent d'apparaître derrière vous... celle de tête ouvre le feu ! Qu'est-ce que vous faites ?"

D'accord, en procédant ainsi vous sacrifiez un peu de "réalisme". Mais, cela vous permet non seulement de maintenir la cadence de votre partie, mais aussi de ne pas avoir trop à vous casser la tête pour ajuster les facteurs de difficulté aux besoins de l'aventure.

Pour plus de conseils sur la manière dont de telles scènes doivent être dirigées, reportez-vous à la section "Déplacements sur une longue distance", page 113, ainsi qu'au chapitre huit "Simuler des batailles", page 130 et suivantes.

Péripéties. Lorsque vous préparez une poursuite cinématographique, vous devriez réfléchir un peu aux éléments essentiels. Quel est le type du terrain ? À quels obstacles les combattants seront-ils confrontés ? En fait, il vous faut envisager l'affrontement sous tous ses angles. Certaines personnes font un croquis du trajet de la poursuite, mais cela n'est vraiment nécessaire seulement quand il est important que vous sachiez où tout le monde se trouve. D'autres gens se contentent d'inventer détails et facteurs de difficulté en cours de partie : "Vous contournez la colline, pied au plancher... et vous apercevez devant vous un bosquet d'arbres ! Il est trop tard pour l'éviter. Faites un jet de *Répulseurs* afin de savoir ce qui se passe lorsque vous pénétrez dans le bosquet !"

Vous pouvez également prévoir plusieurs "péripéties" susceptibles de pimenter la poursuite. On appelle "péripéties" tous les facteurs pouvant compliquer les choses : météorologie défavorable, terrain particulier, personnes traversant les rues sans regarder, pièges (ex. : mines à répulseurs protégeant l'entrée d'un défilé), avalanche déclenchée par les échos du combat... bref tout ce qui pourrait accroître le suspense.

Ainsi, par exemple, si les PJ se retrouvent impliqués dans une course-poursuite en plein cœur d'une ville, voici quelques péripéties possibles :

• Quelqu'un traverse la rue juste devant le landspeeder des PJ. Le pilote doit réussir un jet Difficile de *Répulseurs* pour éviter une collision à grande vitesse.

• Les personnages se retrouvent confrontés à un embouteillage. devant eux, tous les speeders sont immobilisés. Que vont-ils faire ? Peut-être choisiront-ils d'emprunter l'aqueduc qui longe l'autoroute... mais, pour ça, ils devront d'abord franchir une barrière de sécurité, ce qui exigera un jet Difficile en *Répulseurs* pour éviter un accident.

• Si les PJ se trompent de route, ils peuvent très bien se retrouver au beau milieu de l'immense zoo d'un parc d'attraction. Ils doivent alors exécuter plusieurs tirages afin d'éviter divers obstacles

(barrières de sécurité entourant les animaux, manèges, etc.)... tout en ne risquant pas d'être pris.

• Si les personnages n'étaient pas encore recherchés par les autorités locales, ils le sont désormais ! Si la poursuite avait déjà commencé, de nouveaux speeders de police viennent se joindre à la cohorte de leurs poursuivants... et leur avenir paraît de plus en plus incertain. Ce qui est sûr, c'est que les individus qu'ils pourchassent n'auront aucun mal à jouer les filles de l'air s'ils se font eux-mêmes arrêter.

• Un speeder des actualités locales suit la poursuite et la retransmet en direct. Très rapidement, d'autres speeders se joignent à lui. Comment les PJ vont-ils bien pouvoir s'en sortir, sans être immanquablement identifiés ?

Accessoires. Des pions ou des petites voitures peuvent éventuellement être utilisés afin de représenter les véhicules impliqués dans une poursuite. À chaque tour, vous n'avez qu'à les déplacer légèrement afin de montrer les positions relatives des uns par rapport aux autres. Employez des empilements de pièces de monnaie pour indiquer l'altitude à laquelle évolue chaque speeder. Et si vous avez des petits décors pouvant symboliser le terrain environnant, profitez-en.

Si la préparation d'un tel affrontement réclame un peu de travail de votre part, soyez certain qu'elle permettra aux joueurs de se sentir plus concernés par les événements. Vous les verrez rapidement déplacer eux-mêmes "leur" speeder, en décrivant de façon détaillée les manœuvres qu'il exécute. Bref, tout le monde y trouvera son compte.

(Comme les véhicules se déplacent très vite, il vous sera impossible de préparer un décors reproduisant tous les détails du parcours. Ne vous préoccupez pas non plus de "l'échelle" des choses. Contentez-vous de bouger vos petites voitures ou vos pions afin de montrer "grosso modo" où se trouvent tous les protagonistes de la scène.)

Quand vous préparez une bataille de grande envergure, essayez d'employer des cartes, des pions ou — mieux encore — des figurines peintes, afin d'être en mesure d'expliquer sans ambiguïté le cours des événements aux joueurs. Cela n'est pas indispensable, mais il n'est jamais inutile de pouvoir montrer à quel endroit chacun se tient. Les joueurs sauront ainsi, d'un seul coup d'œil, où se trouvent les caisses derrière lesquelles leur personnage peut s'abriter et se feront une idée exacte de la position de leurs adversaires. Comme pour les petites voitures, ils finiront par déplacer eux-mêmes "leur" personnage sur la table. Des éléments visuels de ce genre ne nuiront jamais au déroulement de vos parties ; bien au contraire !

(En règle générale, on choisit une échelle de l'ordre de "1 centimètre = 1 mètre" pour représenter le champ de bataille, ce qui permet d'utiliser des figurines de plomb (de 2,5 cm de haut) sans que celles-ci paraissent trop disproportionnées. Quand les affrontements impliqueront peu de personnages et se dérouleront dans des lieux aux dimensions relativement modestes — comme un entrepôt, par exemple — il est en outre envisageable de bricoler une petit diorama. Si vous êtes intéressé par les combats de plus grande ampleur, jetez un œil au livret *Star Wars Miniatures Battles*, publié par West End Games. Vous y trouverez des règles permettant d'opposer des unités militaires, ainsi qu'une foule de conseils concernant la réalisation de décors miniatures et la peinture des figurines.)

Combat tridimensionnel

Si vous voulez simuler avec précision un affrontement impliquant des adversaires évoluant à des altitudes différentes, voici une méthode rapide vous permettant d'*estimer* rapidement les portées des tirs :

• Mesurez les distances horizontale et verticale séparant les véhicules.

• Divisez par deux la plus petite de ces deux valeurs et ajoutez le chiffre ainsi obtenu à la plus grande.

Exemple : Thannik tire sur un speeder des neiges qui se trouve à 150 mètres de distance et à 30 mètres au-dessus de lui. Comme 30 est la plus petite des deux valeurs, on divise ce chiffre par deux (30/2 = 15), avant de l'ajouter à 150. On considère donc que l'ennemi du PJ est à 165 mètres.

actions sont affligées d'une pénalité de -3D jusqu'à la fin du round, et ensuite de -1D jusqu'à la fin du round suivant (en plus des éventuelles pénalités pour actions multiples).

7 à 10. Chute. Le personnage fait une chute alors qu'il n'a parcouru que la moitié de la distance prévue, mais il parvient un peu à se rattraper et se retrouve maintenant à genoux. Il ne peut entreprendre aucune action jusqu'à la fin du round en cours *et* celles qu'il tentera au prochain round seront affligées d'une pénalité de -2D.

11 à 15. Culbute mineure. Le personnage tombe alors qu'il n'a parcouru que le quart de la distance prévue. Il souffre de douloureuses égratignures et ecchymoses. Il ne peut entreprendre aucune action pendant le round en cours, *ni* au round suivant. Il encaisse des dommages, mais ceux-ci sont réduits de -3D par rapport aux dommages de collision normaux. (Dans les faits, il encaisse 1D de dommages s'il courait à toute allure, mais s'en sort indemne s'il se déplace plus lentement.)

16 à 20. Culbute. Le personnage tombe et se cogne contre quelque chose. Il souffre d'égratignures et d'ecchymoses (les malchanceux peuvent éventuellement se casser le nez... ou pire) : tirez des dommages de collision normaux.

21 ou plus. Culbute grave. "Ça ne doit pas faire du bien !" Le personnage tombe mal et peut être blessé sérieusement. Augmentez les dommages de collision de +2D.

Dommages de collision. Ces dommages varient en fonction de la vitesse à laquelle se déplace un personnage.

Déplacement	Dommages du personnage
Précautionneux	1D
Vitesse de croisière	2D
Grande vitesse	3D
Toute allure	4D

Opposez ces dommages à la *Vigueur* du personnage, comme indiqué dans la section "Dommages", page 97.

Exemple : Rhen se déplace à grande vitesse, quand il rate un jet de *Course à Pied* de 18 points. Il "culbute", tombe et se fait mal. Comme il courait à grande vitesse, il encaisse 3D de dommages.

Déplacements des véhicules

Les déplacements des véhicules sont résolus à peu près de la même façon que ceux des personnages.

Chaque véhicule possède un facteur Déplacement qui correspond à la distance — exprimée en mètres — qu'il peut parcourir en un round à vitesse de croisière.

Se déplacer est une action à part entière, comme tirer avec un blaster ou tenter une *Esquive*. Un véhicule ne peut faire qu'*un seul* déplacement par round.

La plupart des véhicules à répulsion — des landspeeders aux motos-jets — utilisent la compétence *Répulseurs* ou l'attribut *Mécanique*. (Les "marcheurs" font, quant à eux, appel à *Pilotage de Quadripode ;* les véhicules équipés de roues ou de chenilles emploient *Pilotage de Véhicule Terrestres ;* les hovercrafts dépendent de *Pilotage de Véhicule à Coussin d'Air ;* les fonceurs ont recours à *Pilotage de Fonceur*. La compétence adéquate est indiquée dans la description de chaque véhicule.)

Quand un véhicule se déplace, vous devez décrire le terrain environnant, puis choisir une difficulté et un facteur de difficulté appropriés : Très Facile (1 à 5), Facile (6 à 10), Moyennement Difficile (11 à 15), Difficile (16 à 20), Très Difficile (21 à 30) ou Héroïque (31 ou plus).

Le joueur concerné indique à quelle vitesse il veut que son personnage conduise son véhicule, puis il exécute un jet de compétence (*Répulseurs* ou autre). Si le véhicule considéré a un code de Maniabilité ou de Manœuvrabilité, celui-ci doit être ajouté au tirage du pilote.

Si le score réalisé est supérieur ou égal au facteur de difficulté, le véhicule se déplace sans anicroche. Sinon, il se produit un "déplacement manqué".

Vitesses de déplacement

Si un véhicule ne peut se déplacer qu'une fois par round, il a le choix entre quatre vitesses différentes...

• **Déplacement précautionneux.** Un déplacement à très faible allure. Le véhicule ne parcourt que la moitié de la distance que lui autorise son facteur Déplacement. (Ainsi, un engin qui a un Déplacement de 200, parcourra 100 mètres.)

Sur des terrains Très Faciles, Faciles ou Moyennement Difficiles, un déplacement précautionneux est une "action gratuite" qui ne requiert aucun jet de dés.

Sur des terrains Difficiles, Très Difficiles ou Héroïques, le personnage doit procéder à un jet de pilotage, mais la difficulté de celui-ci est réduite d'un niveau. (Un terrain Très Difficile est traité comme étant Difficile et un terrain Moyennement Difficile devient Facile.)

Exemple : Rhen, le pilote impétueux, est désormais dans son élément naturel. Il est, en effet, aux commandes d'un airspeeder possédant un facteur Déplacement de 200 et une Maniabilité de 1D+2. Lui-même possède 5D dans la compétence *Répulseurs*. Comme il se déplace précautionneusement en plein air (terrain Facile), il n'a pas besoin de faire un jet de dés et parcourt automatiquement 100 mètres. S'il utilisait en même temps les canons de bord de son véhicule, sa compétence *Blaster de Véhicule* (ou plutôt sa *Dextérité* de 3D, puisqu'il n'a pas amélioré cette compétence) n'aurait subi aucune pénalité puisque son déplacement est une "action gratuite."

Un peu plus tard, Rhen tente de piloter son speeder au travers d'un défilé étroit et sinueux, alors qu'une tempête fait rage (ce qui correspond à un terrain Très Difficile). Comme il se déplace toujours précautionneusement, on réduit la difficulté du terrain d'un niveau. Il devient donc seulement Difficile et le maître de jeu choisit 19 comme facteur de difficulté. Rhen doit procéder à un tirage de *Répulseurs*, en ajoutant aux 5D qu'il possède dans cette compétence le 1D+2 correspondant à la Maniabilité de son speeder. Il obtient un résultat de 23. Rhen pilote son véhicule au travers du défilé sans rencontrer trop de problèmes... mais il sait pertinemment qu'il n'a pas intérêt à accélérer s'il ne veut pas percuter une paroi.

• **Vitesse de croisière.** Elle correspond à la vitesse normale d'un véhicule. Celui-ci parcourt ainsi une distance égale à son facteur Déplacement.

Se déplacer à vitesse de croisière compte comme une action à part entière, mais il n'est pas nécessaire de faire un jet de dés sur les terrains Très Faciles, Faciles ou Moyennement Difficiles. En revanche, un tirage de pilotage est requis sur les terrains Difficiles, Très Difficiles et Héroïques.

Exemple : Rhen pilote son véhicule sur une speedoroute bien dégagée (terrain Facile), mais un speeder de patrouille impérial se rapproche de lui rapidement. Il peut automatiquement passer en vitesse de croisière (son véhicule parcourra ainsi 200 mètres par round), mais cela constitue une action. Tirer avec le canon de bord représente une seconde action, c'est pourquoi il ne lance que deux dés (sa *Dextérité*, moins -1D de pénalité pour "actions multiples") pour essayer d'atteindre ses poursuivants.

Un peu plus tard, Rhen s'engage dans une épaisse forêt (terrain Difficile ; facteur de difficulté 17) à vitesse de croisière. Il fait un jet de *Répulseurs* + Maniabilité et réalise un score de 21. Il se faufile donc entre les branches, sans même érafler sa carrosserie.

• **Grande vitesse.** Le véhicule parcourt le double de la distance correspondant à son facteur Déplacement.

Le pilote doit effectuer un tirage de compétence sur les terrains Très Faciles, Faciles et Moyennement Difficiles.

Sur des terrains Difficiles, Très Difficiles ou Héroïques, la difficulté de ce jet de dés est augmentée d'un niveau : un terrain Difficile devient ainsi Très Difficile, un terrain Très Difficile devient Héroïque et un terrain Héroïque devient Héroïque +10.

Exemple : Rhen fait évoluer son speeder à grande vitesse sur une plaine glacée (terrain Facile ; facteur de difficulté : 7). Comme il réussit un jet de *Répulseurs* + Maniabilité de 18, son engin parcourt 400 mètres sans problème.

Un peu plus tard, Rhen tente de lancer son speeder à grande vitesse au milieu d'une circulation très dense (terrain Difficile). Comme il évolue à grande vitesse, le terrain est considéré comme étant Très Difficile (facteur de difficulté : 28) Le jet de *Répulseurs* + Maniabilité n'est, cette fois, que de 27... raté ! Pour savoir ce qui se produit, reportez-vous à la section "Déplacements manqués", page 103.

• **Déplacement à toute allure.** Le pilote fonce pied au plancher. Le véhicule parcourt une distance égale à quatre fois son facteur Déplacement.

Un personnage qui conduit un véhicule à toute allure ne peut rien faire d'autre au cours du même round... pas même des esquives de véhicule ou des tirs.

Augmentez d'un niveau la difficulté des terrains Très Faciles, Faciles et Moyennement Difficiles. Augmentez-la de deux niveaux pour les terrains Difficiles, Très Difficiles ou Héroïques.

Exemple : Rhen a conscience que des speeders impériaux sont sur le point de le rattraper, quand il aperçoit devant lui une grande plaine dégagée. Il décide de foncer à toute allure, dans l'espoir de se maintenir hors de portée des tirs adverses. La plaine est normalement un terrain Facile, mais comme Rhen se déplace à toute allure, la difficulté passe à Moyenne (facteur de difficulté : 12). Le jet de *Répulseurs* + Maniabilité donne un résultat de 19... et le véhicule (Déplacement : 200) franchit d'un seul bond 800 mètres !

Un peu plus tard, Rhen décide de foncer à toute allure dans une forêt dense. Ce terrain Difficile est traité comme étant Héroïque (facteur de difficulté 38), soit deux niveaux de difficulté supérieurs, du fait de la vitesse du déplacement. Rhen fait un jet de *Répulseurs* + Maniabilité et obtient un score de 24... il a manifestement surestimé son talent. Pour savoir ce qui se produit ensuite, reportez-vous à la section "Déplacements manqués", page 103.

Accélération et décélération. Les véhicules peuvent augmenter ou diminuer leur vitesse de déplacement d'un niveau par round.

Exemple : Rhen pilote son landspeeder à vitesse de croisière pendant un round. Le round suivant, il peut, soit conserver la même allure, soit progresser à vitesse précautionneuse, soit passer à grande vitesse. Il ne peut pas, tout de suite, foncer à toute allure.

Un peu plus tard, Rhen pousse son speeder à toute allure lors d'une course-poursuite dans une forêt. Soudain, il découvre que la voie qu'il a empruntée se termine sur un cul-de-sac. Il aimerait bien pouvoir arrêter instantanément son engin, mais le mieux qu'il puisse faire, c'est ralentir... à grande vitesse ! Il ne lui reste donc plus qu'à prier...

Déplacements partiels. Un véhicule peut parcourir, en un round, n'importe quelle distance comprise entre la moitié et l'intégralité de celle que lui autorise son facteur Déplacement.

Exemple : un speeder possédant un facteur Déplacement de 200 se déplace à grande vitesse. En un round, il peut parcourir n'importe quelle distance comprise entre 200 et 400 mètres.



Déplacements sur une longue distance. Les déplacements à toute allure soumettent les véhicules à rude épreuve, aussi faut-il procéder à un jet de Carrosserie (la "*Vigueur*" du véhicule) toutes les dix minutes quand on progresse continuellement à une telle vitesse.

Le premier tirage est Très Facile, mais la difficulté augmente d'un niveau à chaque tirage suivant. Si l'un des jets est inférieur de 0 à 10 points au facteur de difficulté, cela indique que le véhicule est éprouvé (ex. : il surchauffe) et doit rester à l'arrêt pendant une durée égale au double *du temps* passé à foncer à toute allure. Si le jet est inférieur de plus de 10 points au facteur de difficulté, cela signifie que le véhicule est victime d'une défaillance mécanique. Il faut alors réussir un jet de réparation Moyennement Difficile et au moins une heure de travail pour pouvoir repartir.

Dans le cas des déplacements à grande vitesse, on effectue un jet de Carrosserie toutes les heures. Le premier tirage est Très Facile, mais la difficulté augmente d'un niveau à chaque tirage suivant.

Difficulté des terrains

Très Facile : 1 à 5. Conduire sur une surface artificielle, plane et dépourvue d'obstacles, telle qu'une route. Conduire au milieu d'une circulation fluide. Piloter un engin à répulseurs sur n'importe quelle surface plane et stable.

Facile : 6 à 10. Conduire sur une surface égale, comportant quelques obstacles mineurs. Conduire au milieu d'un trafic modéré. Piloter un engin à répulseurs sur un terrain inégal ou au milieu d'un trafic modéré (ex. : autoroute ou rues d'une cité).

Moyennement Difficile : 11 à 15. Conduire au milieu d'une circulation dense à vitesse élevée, sur un terrain accidenté ou au travers d'un gros orage. Piloter un engin à répulseurs sur un terrain très inégal (ex. : la pente d'un ravin) ou dans toute situation où la visibilité est réduite (tempête, brouillard, etc.).

Difficile : 16 à 20. Conduire sur un terrain très accidenté (ex. : le flanc d'une montagne, un champ de cratères, etc.) ou pendant une pluie de météorites. Mener une poursuite au milieu d'une forte circulation ou sur un terrain couvert d'obstacles. Piloter un engin à répulseurs au travers d'une épaisse forêt ou dans le Canyon des Mendiants.

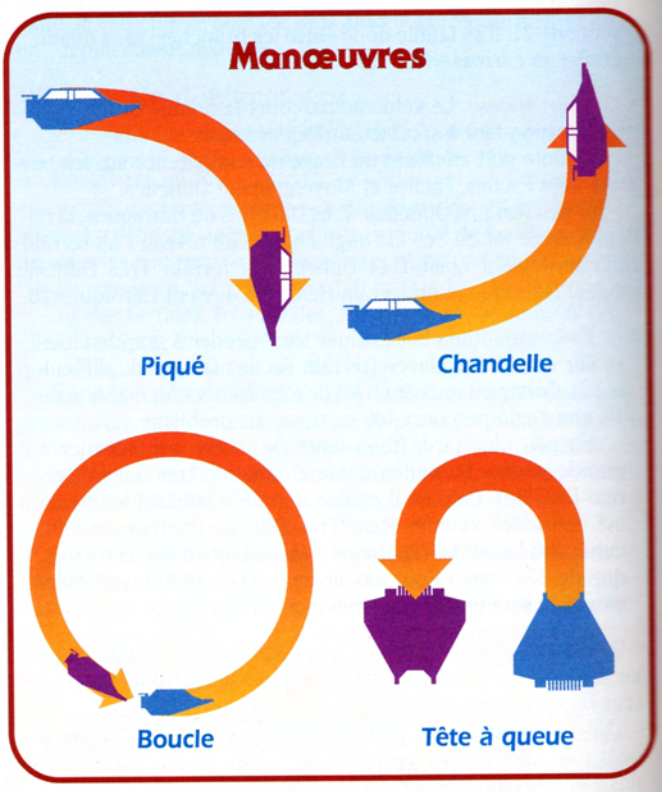
Très Difficile : 21 à 30. Traverser une ville lors d'un tremblement de terre ou d'une bataille féroce, alors que des projectiles s'abattent tout autour de votre véhicule et que des immeubles s'effondrent devant vous, à moins que l'autoroute sur laquelle vous vous trouvez ne commence à s'affaisser... Piloter un engin à répulseurs dans des circonstances similaires.

Héroïque : 31 ou plus. Conduire ou piloter dans des circonstances à la limite du possible... évoluer au sein d'un marécage encombré de lianes et de branches, foncer au travers d'un énorme marteau-pilon en évitant de se faire écraser.

Manœuvres. Les facteurs de difficultés proposés ci-dessus correspondent à des manœuvres "de base" : déplacement en ligne droite, quelques virages, etc. Si un personnage veut tenter une manœuvre plus complexe — comme franchir un obstacle ou exécuter un virage serré à grande vitesse — consultez les rubriques suivantes et ajoutez les modificateurs qui s'imposent :

+1 à +5 La manœuvre est assez facile.
+6 à +10 La manœuvre est relativement difficile et requiert un certain talent.
+11 à +15 La manœuvre est très difficile et n'est à la portée que des pilotes les plus talentueux (ou chanceux).
+16 ou plus La manœuvre est quasiment impossible et seuls des as peuvent avoir une chance de la réussir.

Voici quelques manœuvres possibles et les difficultés qui leur sont associées. Vous n'êtes en aucun cas limité par cette liste, mais si un joueur veut tenter une autre manœuvre que celles présentées ici, c'est à vous d'en déterminer la difficulté.



• **Bond.** (Véhicules terrestres : +5 à +20, selon la situation.) Le véhicule saute d'un pont, d'un précipice ou d'un tremplin similaire. La difficulté dépend de la distance que l'on tente de franchir ainsi et des problèmes de contrôle qui peuvent se poser au moment du contact avec le sol.

• **Boucle.** (Véhicules volants : +15 à +30, selon la situation.) Le véhicule exécute une boucle (un "looping") pendant toute la durée de son déplacement.

• **Chandelle** ou **Piqué.** (Véhicules volants : +6 à +20, voire plus, selon la situation.) Le véhicule monte ou descend abruptement (angle de 45° ou plus).

• **Pivotement.** (+5 à +15 selon la situation.) Les hovercrafts (et certains engins à répulseurs) qui se déplacent à vitesse de croisière peuvent *pivoter* horizontalement (c-à-d. modifier leur orientation jusqu'à 360°) sans que cela n'affecte leur inertie.

• **Tête à queue.** (Véhicules terrestres : +6 à +15 selon la situation.) Tous freins bloqués, le véhicule dérape et change de direction. Il ne se déplace alors que de la moitié de la distance normale et exécute un virage à 180°. Il ne peut ensuite plus se déplacer jusqu'à la fin du round.

• **Virage serré.** (Véhicules terrestres ou volants : +6 à +15, selon la situation.) Le véhicule exécute un virage de plus de 45° à une vitesse élevée. Le modificateur applicable dépend de l'allure et des éventuels problèmes pour garder le contrôle.

Déplacements manqués

Quand un véhicule rate un jet de déplacement, il peut être contraint de ralentir ou subir une collision.

Soustrayez le résultat des dés du facteur de difficulté, puis reportez-vous à la rubrique appropriée, ci-dessous :

1 à 3. Légère embardée. Le véhicule "glisse" légèrement (il fait un écart ou réagit brusquement). Le pilote subit une pénalité de -1D à toutes ses actions jusqu'à la fin du round (en plus de celle due aux actions multiples).

4 à 6. Embardée. Le pilote manque de perdre le contrôle du véhicule qui n'exécute que la moitié du déplacement prévu. Le pilote subit une pénalité de -3D à toutes ses actions jusqu'à la fin du round en cours, et de -1D pendant le round suivant (en plus de celle due aux actions multiples).

7 à 10. Dérapage. Le véhicule parcourt le quart de la distance prévue, puis se met à déraper de manière incontrôlable. Il ne peut plus se déplacer jusqu'à la fin du round en cours et du suivant. S'il n'est pas endommagé par une collision, il peut donc repartir au bout de deux rounds.

11 à 15. Collision mineure. Le véhicule percute un autre engin ou un obstacle quelconque (retirez -3D aux dommages de la collision, voir "Dommages des collisions", ci-dessous.) S'il n'y a rien à percuter dans les parages, le véhicule se contente de déraper de façon incontrôlable pendant le reste du round en cours et le round suivant.

16 à 20. Collision. Le véhicule percute un autre engin ou un objet quelconque et subit des dommages normaux (voir "Dommages des collisions", ci-dessous). S'il n'y a rien à percuter dans les environs, le véhicule peut devenir incontrôlable, voire — au choix du maître de jeu — exécuter des tonneaux ou se retourner.

21 ou plus. Collision majeure. Crac !!! Le véhicule percute un obstacle de plein fouet et subit des dommages de collision augmentés de +4D (voir "Dommages des collisions", ci-dessous). S'il n'y a rien à percuter, le véhicule dérape violemment de manière incontrôlable et peut exécuter des tonneaux.

Dommages des collisions. La quantité de dommages infligée par une collision dépend de la vitesse à laquelle le véhicule concerné se déplace. (Quand vous résolvez des collisions entre vaisseaux ou engins à des échelles différentes, n'oubliez pas d'appliquer le modificateur adéquat.)

Vitesse	Dommages de collision
Déplacement précautionneux	2D
Vitesse de croisière	4D
Grande vitesse	6D
Toute allure	10D

Opposez les dommages au tirage de Carrosserie du véhicule. La section "Dommages des véhicules", page 111, explique ce qui se produit alors.

Quand un véhicule en percute un autre, les dommages sont modifiés en fonction de l'angle de la collision.

Collision frontale	+3D
Collision arrière/latérale	-3D
Collision à angle droit	0D

Vous pouvez aussi modifier les dommages infligés par une collision en fonction de la nature de l'objet percuté. Ainsi, quand un véhicule s'écrase contre un mur de plasticiment renforcé, il subit des dommages complets. En revanche, quelque chose d'un peu moins "dur" — une palissade en bois ou d'épais buissons — peut éventuellement absorber une partie de l'énergie de l'impact et ralentir le véhicule ; appliquez alors des modificateurs de -1D, -2D ou plus.

Vous devriez toujours décrire les collisions avec un luxe de détails, puisqu'elles constituent des "moments forts" lors des poursuites.

Exemple : Rhen pilote son airspeeder à grande vitesse. Le facteur de difficulté est de 21, mais il n'obtient qu'un score de 6 aux dés... sa "marge d'erreur" s'élève par conséquent à 15, ce qui correspond à une "collision mineure". Un choc à grande vitesse inflige normalement 6D de dommages, mais comme ce n'est qu'une collision mineure, on réduit de -3D ce code. Le maître de jeu lance trois dés et compare le résultat de ce tirage au jet de Carrosserie (2D) du speeder de Rhen.

Un peu plus tard, Rhen rate un nouveau jet de déplacement, mais de 24 points, cette fois. Son véhicule se déplaçait à grande vitesse et connaît une "collision majeure" : du fait de la vitesse, les 6D "normaux" de ce type d'accident sont augmentés de +4D. De plus, comme il s'agit d'une collision frontale, on doit encore ajouter +3D aux dommages... ce qui donne un effroyable total de 13D !

Combats entre véhicules

Les speeders des neiges rebelles progressent en direction des TB-TT de l'Empire, tout en soumettant les monstres de métal à de véritables tirs de barrage...

La Princesse Leia appuie sur l'accélérateur de sa moto-jet, alors qu'un motard impérial se rapproche d'elle par-derrière et ouvre le feu...

Les combats opposant des véhicules sont résolus de la même façon que les combats classiques et sont décomposés, eux aussi, en rounds de cinq secondes.

Pour attaquer un véhicule :

• On détermine le facteur de difficulté pour toucher la cible (en fonction de la portée).

• L'attaquant effectue son jet pour toucher (généralement *Blaster de Véhicule* ou Dextérité).

• Si le résultat de ce tirage est supérieur ou égal au facteur de difficulté, le tir atteint la cible. On procède alors à un jet de dommages (voir "Dommages des véhicules", page 111).

Exemple : Rhen tire sur une moto-jet impériale. Comme celle-ci se trouve à 150 mètres de lui, cela correspond à une portée moyenne pour les canons lasers de son airspeeder (Moyennement Difficile ; facteur de difficulté : 12). Rhen a 3D en *Blaster de Véhicule* et la caractéristique Ordinateur de Visée de ses canons est également de 3D. S'il ne déplace pas son propre appareil, il peut donc lancer 6D pour déterminer

s'il atteint l'adversaire. Comme il suffit de faire un "12", le tir a de grandes chances de toucher la cible.

Compétences de réaction

• La cible *peut* procéder à un jet de compétence de réaction... ce qu'on appelle une "esquive de véhicule." Faites faire un tirage de *Répulseurs* (ou d'une autre compétence appropriée) au pilote, en n'oubliant pas d'ajouter le code de Maniabilité du véhicule.

Le résultat de ce tirage constitue le nouveau facteur de difficulté de l'attaquant.

Exemple : le pilote de la moto-jet décide d'exécuter une esquive de véhicule. Sa compétence *Répulseurs* est de 3D+2 et la Maniabilité de sa moto est égale 3D : il réussit un tirage de 21. Pour l'atteindre avec ses canons, Rhen va maintenant devoir réaliser un score supérieur ou égal à 21 !

Réaction totale. Le pilote pris pour cible peut, s'il le désire, effectuer une "réaction totale". Son esquive de véhicule est dès lors la seule action qu'il peut entreprendre au cours de ce round.

Le personnage effectue un jet de *Répulseurs* (ou de toute autre compétence appropriée), auquel il ajoute le code de Maniabilité de son engin. Le résultat obtenu est ensuite *ajouté* au facteur de difficulté de l'attaquant.

Exemple : quelque temps plus tard, Rhen tire à nouveau sur la moto-jet — qui se trouve toujours à portée moyenne. La difficulté du tir est Moyenne et le facteur de difficulté choisi par le maître de jeu est égal à 12.

Le pilote impérial décide alors d'exécuter une esquive de véhicule "totale". Il lance 6D+2 (sa compétence *Répulseurs* de 3D+2, plus le code de Maniabilité de sa moto de 3D) et réalise un score de 25. Comme il s'agit d'une esquive de véhicule totale, ce chiffre est ajouté au facteur de difficulté de Rhen, qui passe ainsi à 37 ! Quoiqu'il en soit, le pilote impérial ne peut rien faire d'autre au cours de ce round... pas même se déplacer avec sa moto.

Modificateurs des combats entre véhicules

Tous les modificateurs présentés dans le chapitre cinq "Combats et blessures", page 90, s'appliquent également aux affrontements entre véhicules. Il y a toutefois quelques autres modificateurs possibles...

Échelle. Veillez bien à prendre en compte les modificateurs applicables quand deux engins n'ayant pas la même échelle s'affrontent.

Couvert. La plupart des véhicules "abritent" (couvert et protection) relativement leurs occupants des agressions extérieures. Les modificateurs applicables sont alors indiqués dans la description de l'engin sous la forme... Abri : aucun, 1/4, 1/2, 3/4 et complet. Ajoutez les modificateurs de couvert et protection, tels qu'ils sont détaillés dans le chapitre cinq "Combats et blessures", page 93 et 94.

Armes des véhicules

Les descriptions des armes des véhicules précisent quelle compétence il faut employer. Elles indiquent également les codes-dés d'Ordinateur de Visée et de dommages, ainsi que la cadence de tir et le rayon de déflagration (s'il y a lieu).

Portées. Quand une arme possède *quatre* portées, la première correspond au bout portant (Très Facile). Toute chose se trouvant à une distance inférieure à cette portée est trop proche pour que l'on puisse l'atteindre aisément... les tirs deviennent alors Très Difficiles.

Exemple : les portées d'un canon blaster sont 10-50/100/200/500. Toutes les cibles se trouvant à une distance comprise entre dix et cinquante mètres sont considérées comme étant à bout portant (Très Facile). En revanche, celles se trouvant à moins de dix mètres sont trop proches et il faut réussir un jet Très Difficile pour les atteindre.

Servants. Le nombre inscrit dans la rubrique "Servants" de la description d'une arme correspond au nombre de canonniers nécessaires pour faire feu avec cette arme en combat. Ainsi, une indication du type "Servants : 1" signifie qu'une seule personne suffit pour tirer avec cette arme. Attention : s'il est indiqué quelque chose du genre "Servants : 2", l'utilisation de cette arme nécessite alors les services de deux personnes, mais une seule d'entre elles exécute des jets de *Blaster de Véhicule* afin de déterminer si les tirs atteignent leur but. Quand il n'y a pas de rubrique "Servants", cela veut tout simplement dire que l'arme considérée peut être utilisée par le pilote.

Arcs de tir. Les armes possèdent également une caractéristique *Arc de tir*, qui précise la direction dans laquelle elles peuvent tirer. Les arcs de tir possibles sont : avant, arrière, gauche (ou bâbord), droite (ou tribord) et tourelle (les tourelles peuvent faire feu dans toutes les directions).

Éperonner

Un véhicule peut éventuellement en éperonner un autre. Pour ce faire, il doit se déplacer afin de se rapprocher de l'adversaire.

Ajoutez +10 au facteur Déplacement du véhicule qui éperonne. Un "éperonnage" compte par ailleurs pour une action à part entière : le pilote subit donc un malus supplémentaire de -1D à toutes ses actions.

Si le jet de *Répulseurs* (ou de toute autre compétence appropriée) du pilote est supérieur ou égal au facteur de difficulté, le véhicule attaquant parvient à éperonner l'engin adverse.

Si ce tirage est inférieur au facteur Déplacement *avant modification*, la manœuvre échoue. Reportez-vous alors à la section "Déplacements manqués", page 103.

Enfin, si ce tirage est supérieur ou égal au facteur Déplacement avant modification, tout en étant inférieur au facteur modifié, le véhicule achève sans problème son déplacement, mais l'éperonnage échoue.

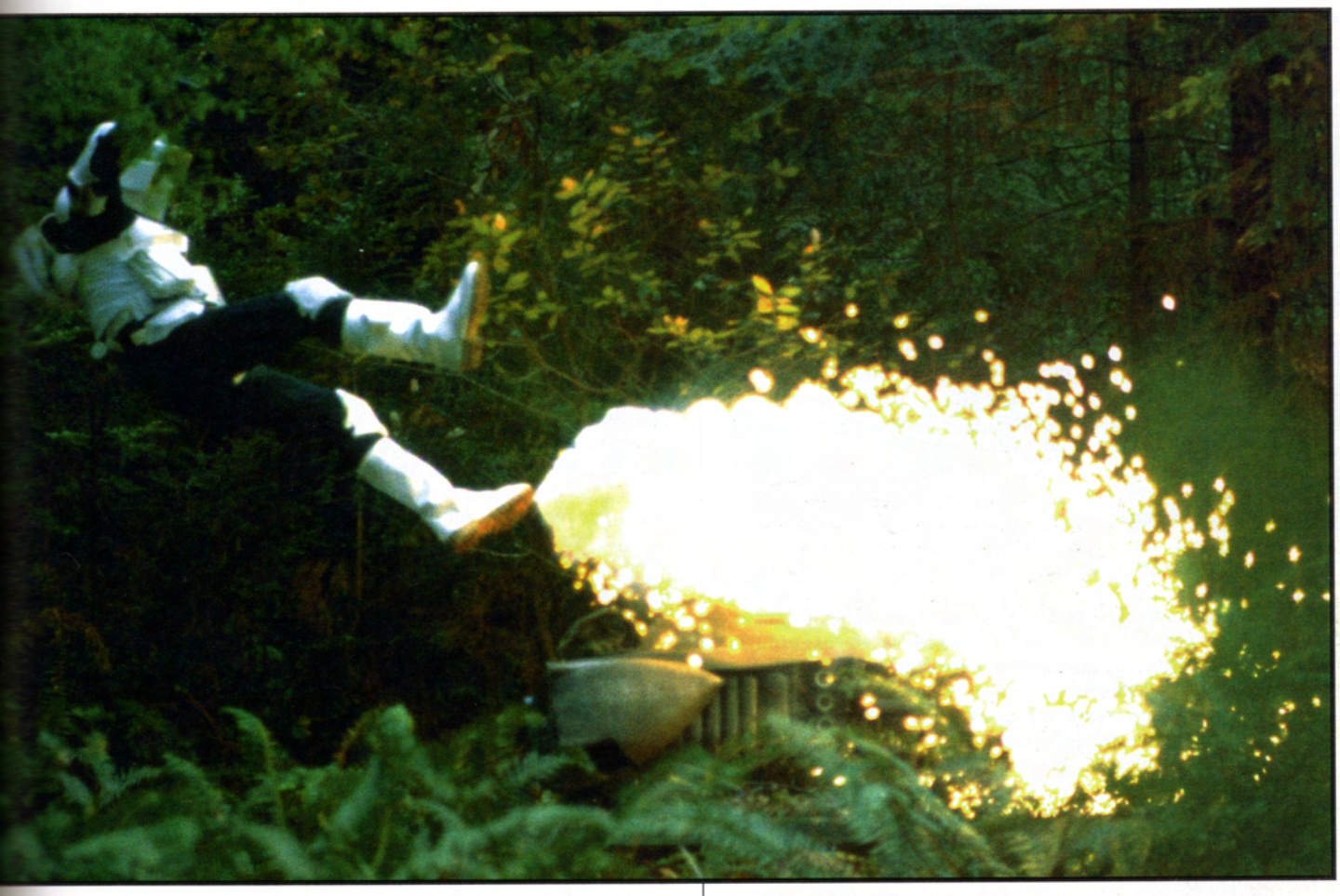
Les véhicules cibles peuvent tenter d'esquiver un éperonnage. Ce type d'attaque inflige des dommages aux deux véhicules. On considère dans ce cas que l'assaillant subit une collision latérale (-3D aux dommages normaux), alors que la "victime", elle, encaisse des dommages normaux.

Exemple : Rhen tente de se rapprocher de la moto-jet qui se trouve encore à 150 mètres de lui.

La moto possède un facteur Déplacement de 175 et son pilote, qui a l'initiative, décide d'agir en premier : il passe en vitesse de croisière et réussit son jet de *Répulseurs*. Le speeder franchit 175 mètres et se retrouve à 325 mètres de Rhen.

Ce dernier décide alors d'entreprendre deux actions (-1D de pénalité à chacun des tirages) : il veut se rapprocher de la moto et l'éperonner (pour cela, il lui faut pouvoir arriver au moins à la hauteur de l'Impérial).

Le terrain est Moyennement Difficile (facteur de difficulté 12). Le facteur Déplacement de son airspeeder est de 200, aussi doit-il se déplacer à grande vitesse pour franchir les 325 mètres qui le séparent de sa cible. L'éperonnage accroît



encore de +10 la difficulté de son jet de pilotage, qui est, au final, de 22.

S'il réalise un tirage de *Répulseurs* inférieur à 12, le déplacement est manqué. Si son score est compris entre 12 et 21, il réussit son déplacement, mais l'éperonnage échoue.

Rhen obtient toutefois 24 avec les dés. Son speeder fonce jusqu'à la moto, qu'il percute de plein fouet. Comme le véhicule de Rhen évolue à grande vitesse, il devrait normalement encaisser 6D de dommages de collision, mais du fait qu'il est "l'attaquant", on considère qu'il s'agit seulement d'une collision latérale (-3D de dommages). Il n'encaisse donc que 3D de dégâts.

La moto impériale, elle, subit des dommages normaux, soit 6D.

Dommages des véhicules

Les véhicules ne peuvent pas être "blessés", mais ils peuvent néanmoins subir des dégâts : moteurs endommagés, armes mises hors d'usage, etc.

Lors d'une collision, effectuez un jet de dommages de collision et comparez son résultat à celui du tirage de Carrosserie de l'engin concerné (cette caractéristique constitue, en fait, la *Vigueur* du véhicule). En cas de tir, comparez le jet de dommages de l'arme employée au résultat du tirage de Carrosserie.

Si le jet de dommages est inférieur à celui de Carrosserie, le véhicule ne subit aucun dégât. Sinon, soustrayez le tirage de Carrosserie à celui des dommages, puis reportez vous à la "Table des dommages des véhicules."

Table des dommages des véhicules

Jet de dommages - jet de Carrosserie =	Effet
0 à 3	Écrans détruits/commandes ionisées
4 à 8	Dommages légers
9 à 12	Dommages graves
13 à 15	Dommages sérieux
16 ou plus	Véhicule détruit

Écrans détruits. Un résultat "écrans détruits" indique que le code Écrans du véhicule endommagé (s'il en possède un) doit être réduit de 1D. Cette pénalité s'applique aussi longtemps que des réparations n'ont pas été effectuées. Si le véhicule n'a plus d'écrans (ou n'en a jamais eus), il a alors les *commandes ionisées*.

Commandes ionisées. Un résultat "commandes ionisées" signifie que les systèmes de contrôle du véhicule subissent une surcharge temporaire. Il faut alors réduire de 1D ses codes Maniabilité, Écrans, Ordinateur de Visée et dommages (des armes) pendant le reste du round en cours et tout le round suivant (le code Carrosserie reste inchangé).

S'il encaisse un nombre de résultats *commandes ionisées* égal au chiffre inscrit avant le "D" de son code de Maniabilité, le véhicule est temporairement "paralysé" : il doit conserver le même cap et la même vitesse pendant les deux prochains

rounds. Il lui est en outre impossible de tenter aucune action : tirer, utiliser ses écrans, virer, etc.

Le tableau de bord du véhicule est alors parcouru d'éclairs bleus, exactement comme lorsque le speeder des neiges de Luke est abattu dans *L'Empire Contre-Attaque*. Même avec toutes les commandes bloquées, le pilote doit poursuivre ses jets de *Pilotage*, s'il ne veut pas s'écraser automatiquement.

Exemple : Rhen pilote un airspeeder dont la Maniabilité est de 2D+1. Son véhicule encaisse deux résultats "commandes ionisées" et se retrouve paralysé. Il lui est donc impossible de ralentir, d'accélérer ou de changer de direction.

Le facteur de difficulté du jet de *Répulseurs* de Rhen est égal à 13. Si son tirage produit un score supérieur ou égal à 13, Rhen parvient à éviter de s'écraser. Au bout de deux rounds, il récupère le contrôle de son véhicule, mais il lui faut dès lors se montrer prudent, puisqu'un autre résultat "commandes ionisées" suffit à paralyser son engin.

Dommages légers. Il n'y a pas de limite au nombre de "dommages légers" qu'un véhicule peut subir, car ceux-ci représentent seulement des dégâts mineurs. Lancez toutefois 1D à chaque fois, afin de savoir ce qui est atteint :

1 à 3. Réduire de 1D le code de Maniabilité du véhicule (si ce code est déjà égal à 0D, infligez à la place 1 Déplacement Perdu).

4. Une des armes de bord (choisie de manière aléatoire) est détruite et son servant encaisse des dommages (voir "Dommages infligés aux passagers"). Déterminez au hasard, le cas échéant, l'arme qui est ainsi perdue.

5 ou 6. Le véhicule subit une pénalité de 1 Déplacement Perdu.

Dommages graves. Un résultat "dommages graves" indique que le véhicule encaisse des dégâts relativement importants. S'il subit à nouveau des dommages légers ou graves, il devient *sérieusement endommagé*. Lancez 1D afin de savoir ce qui est atteint :

1 à 3. Réduire de 2D le code de Maniabilité du véhicule (si ce code est déjà égal à 0D, infligez à la place 2 Déplacements Perdus).

4 à 6. Le véhicule subit une pénalité de 2 Déplacements Perdus.

Dommages sérieux. Un résultat "dommages sérieux" indique que le véhicule a subi des dégâts tellement importants qu'il en est presque inutilisable. S'il encaisse à nouveau des dommages légers, graves ou sérieux, il est instantanément *détruit*. Lancez 1D afin de savoir ce qui se produit.

1 ou 2. Générateur détruit. Le moteur à répulsion est réduit en pièces. Si le véhicule se déplaçait à grande vitesse ou à toute allure, il s'écrase. S'il se déplaçait à vitesse de croisière ou précautionneuse, il effectue quelques embardées et tonneaux avant de s'arrêter. Les véhicules volants tombent en vrille et leur pilote doit réussir un jet de compétence (Moyennement Difficile, au minimum) pour parvenir à les poser.

3. Surcharge du générateur. Le moteur ou le générateur explose au bout de 1D rounds, ce qui a pour effet de détruire le véhicule. (Pour poser son engin au plus vite, le pilote doit réussir un jet Moyennement Difficile, au minimum.)

4. Armes bloquées. Tous les systèmes de contrôle des armes de bord sont court-circuités.

5. Dommages structurels. Le véhicule commence à se désagréger ou l'un de ses appareillages vitaux tombe en panne. (Le pilote dispose de 1D rounds pour s'éjecter ou procéder à un atterrissage/arrêt d'urgence en réussissant un jet de compétence Moyennement Difficile, au minimum.)

6. Destruction. Le véhicule est détruit ou s'écrase contre un obstacle, après que le pilote en a totalement perdu le contrôle.

Détruit. Un *véhicule détruit* se désintègre instantanément. Ses passagers ne s'en sortent pas indemnes (voir "Dommages infligés aux passagers", ci-dessous).

Déplacements Perdus

Les Déplacements Perdus s'ajoutent les uns aux autres. Ainsi, un véhicule qui encaisse d'abord un Déplacement Perdu, puis deux autres, se retrouve au final avec "3 Déplacements Perdus."

1 Déplacement Perdu : l'allure du véhicule ou de la créature ne peut plus excéder la grande vitesse.

2 Déplacements Perdus : le véhicule ne peut plus dépasser la vitesse de croisière.

3 Déplacements Perdus : le véhicule ne peut plus se déplacer qu'à vitesse précautionneuse.

4 Déplacements Perdus : le véhicule est immobilisé et ne peut pas repartir avant d'avoir été réparé.

5 Déplacements Perdus : le véhicule est détruit.

Dommages infligés aux passagers

Quand un véhicule encaisse des dommages ou s'écrase, ses passagers peuvent être blessés. À vous de juger si c'est le cas, ou non. Quand un véhicule est détruit, ses occupants sont généralement tous tués. Toutefois, si ceux-ci se trouvent dans le poste de pilotage d'une barge à voiles quand une tourelle située à l'autre extrémité du véhicule est détruite, il est peu probable qu'ils soient blessés.

Déterminez les dommages subis par les personnages en fonction de ceux encaissés par le véhicule :

Le véhicule est :	Dommages infligés au passagers :
Légèrement endommagé	1D
Gravement endommagé	3D
Sérieusement endommagé	6D
Détruit	12D

Chutes

Chaque fois qu'une chose tombe d'une certaine hauteur sur une surface solide, elle subit des dommages. Ceux-ci sont toujours à l'échelle de la chose en question. Ainsi, les personnages encaissent des dommages à l'échelle des personnages, les speeders des dommages à l'échelle des speeders, etc.

Les dommages proposés ci-dessous correspondent à une gravité normale. Augmentez-les d'un ou deux niveaux sur les mondes à forte pesanteur et réduisez-les sur des planètes à faible pesanteur.

Hauteur de la chute (en mètres)	Dommages
3 à 6	2D
7 à 12	3D
13 à 18	4D
19 à 30	5D
31 à 50	7D
Plus de 50	9D

Vitesses

Le facteur Déplacement d'un véhicule (ou d'un personnage) peut vous permettre de savoir à quelle vitesse — exprimée en kilomètres à l'heure — il se déplace.

Déplacement	Kilomètres à l'heure (à toute allure)	Déplacement	Kilomètres à l'heure (à toute allure)
3	10	150	430
5	15	160	460
7	20	175	500
8	25	185	530
10	30	195	560
14	40	210	600
18	50	225	650
21	60	260	750
25	70	280	800
26	75	295	850
28	80	330	950
30	90	350	1 000
35	100	365	1 050
45	130	400	1 150
55	160	415	1 200
70	200	435	1 250
80	230	450	1 300
90	260	470	1 350
105	300	485	1 400
115	330	505	1 450
125	360	520	1 500
140	400		

Pour savoir à quoi correspond, en kilomètres à l'heure, la "grande vitesse" d'un véhicule ("course" pour un personnage), divisez les vitesses ci-dessus par *deux*. Divisez-les par *quatre* pour déterminer la "vitesse de croisière" ("marche" pour un personnage) et par *huit* pour la "vitesse précautionneuse" ("marche lente" pour un personnage).

Exemple : Rhen pilote un airspeeder doté d'un Déplacement de 350 (il peut donc atteindre 1 000 km/h quand il file à toute allure). S'il choisit de voler à grande vitesse, il évolue approximativement à 500 km/h. En vitesse de croisière, il atteint 250 km/h. Et s'il décide de progresser de manière précautionneuse, il ne dépasse pas 125 km/h.

Pour calculer rapidement la vitesse d'un véhicule se déplaçant à toute allure, multipliez par 2,88 son facteur Déplacement.

Exemple : Rhen pilote un landspeeder dont le Déplacement est égal à 200. À toute allure, sa vitesse de pointe est donc de 576 kilomètres à l'heure.

Déplacements sur une longue distance

Comme pour les poursuites, vous devriez alterner scènes et rounds au cours des voyages sur de longues distances. Commencez par déterminer la "difficulté de base du terrain" pour chaque tronçon du parcours : Facile pour des plaines, Difficile pour une forêt, etc. Demandez ensuite au conducteur ou au pilote d'effectuer un jet de *Répulseurs* (ou toute autre compétence appropriée).

S'il réalise un score inférieur au facteur de difficulté, un incident se produit : panne mécanique, accident mineur, énormes herbivores dépourvus d'intelligence qui ont la manie de couper la route au véhicule, etc.



Même si ces incidents n'ont aucun lien direct avec l'aventure, ils sont néanmoins susceptibles d'influer sur le déroulement de la partie. Ainsi, par exemple, si les PJ sont arrêtés pour avoir enfreint des limitations de vitesse, les représentants de l'ordre peuvent éventuellement découvrir — à l'occasion du contrôle des identités — qu'ils sont recherchés pour d'anciens délits. Les personnages perdront alors plusieurs heures à régler ce problème… et les individus qu'ils poursuivaient pourront mettre à profit ce répit pour prendre le large.

Péripéties

Quelques péripéties préparées à l'avance peuvent pimenter agréablement des aventures comportant de longs voyages.

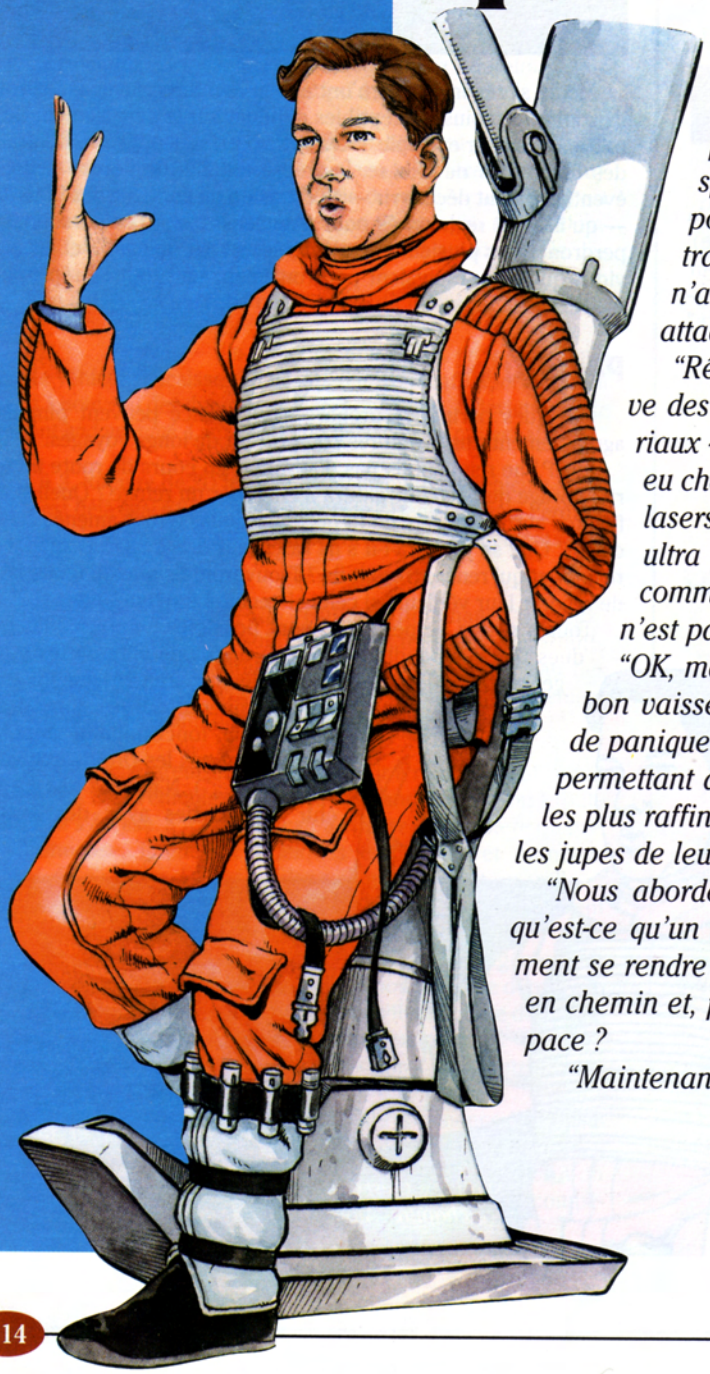
Les PJ ne risquent-ils pas d'affronter en cours de route un terrible orage qui les contraindra à chercher un refuge ? Quelles difficultés auront les jets de Répulseurs qu'ils seront amenés à exécuter ? Que se passera-t-il s'ils ratent un tirage ? Où pourront-ils résider et qui rencontreront-ils ? Trouveront-ils quelqu'un capable de réparer leur véhicule si celui-ci venait à être endommagé ?

Toutes sortes de péripéties sont possibles : embuscades tendues par des bandits, agression dans une ville où les voyageurs font une pause pour déjeuner, franchissement d'un barrage impérial qui les contraint à tromper un fonctionnaire impérial ("Ce ne sont pas les Droïds que vous recherchez…"). N'hésitez pas à enrichir vos parties avec des événements de ce genre.



Ça y est, vous connaissez tout sur les déplacements : les règles les plus pointilleuses, comme les méthodes permettant de simplifier les choses pour éviter de ralentir le jeu et maintenir l'intérêt des parties. Vous allez maintenant découvrir les "tenants" et "aboutissants" des voyages et combats spatiaux. C'est encore moi qui serait votre guide dans ce chapitre. Alors, à tout de suite !

7 Voyages et combats spatiaux



"Si vous voulez vagabonder de planète en planète, vous allez avoir besoin d'un vaisseau spatial. Vous vous dites probablement que n'importe quel vieux tas de ferraille fera l'affaire. Un transport léger standard, par exemple… Vous n'avez donc jamais pensé que vous pourriez être attaqués ?

"Réfléchissez un peu, les gars. De nos jours, on trouve des appareils pirates — ou des chasseurs TIE impériaux — à tous les coins de système. Quand vous aurez eu chaud une fois, vous apprendrez à aimer les canons lasers quadritubes, les écrans renforcés et les coques ultra blindées. Demandez donc leur avis à des gens comme Yan Solo ou Platt Okeefe… Un cargo "standard" n'est pas vraiment l'idéal sur le plan de la sécurité.

"OK, maintenant vous savez que vous aurez besoin d'un bon vaisseau. Mais, par quoi allez-vous commencer ? Pas de panique. Je vais tout vous expliquer, depuis les méthodes permettant de se procurer un appareil, jusqu'aux techniques les plus raffinées pour renvoyer les pilotes de TIE pleurer dans les jupes de leur maman.

"Nous aborderons tous les sujets les uns après les autres : qu'est-ce qu'un vaisseau spatial, comment en obtenir un, comment se rendre d'un système à un autre, que peut-on rencontrer en chemin et, pour finir, comment est-ce qu'on se bat dans l'espace ?

"Maintenant, ne vous endormez pas…"

Qu'est-ce qu'un vaisseau spatial ?

L'appellation "vaisseau spatial" désigne n'importe quel appareil capable de voyager dans l'espace. La plupart des appareils "modernes" recourent à l'hyperpropulsion pour se déplacer d'un système stellaire à un autre. C'est, en effet, cette découverte technologique qui permet de se rendre sur des mondes lointains, de pratiquer le commerce avec toutes sortes de civilisations et de maintenir un gouvernement stable à l'échelon galactique.

Il existe des nombreux types de vaisseaux spatiaux, mais l'usage veut qu'ils soient regroupés en trois grandes catégories génériques :

• **Vaisseaux de guerre.** La catégorie des "grands vaisseaux de combat" (autre nom usité) englobe tous les appareils de fort tonnage conçus pour les affrontements en espace profond. Ils mesurent souvent plus de 100 mètres de long, requièrent des équipages importants et sont équipés de puissants écrans de combat, ainsi que de nombreuses armes. Beaucoup de vaisseaux de guerre emportent à leur bord des chasseurs stellaires, des navettes ou des engins de débarquement. Les plus connus d'entre eux sont les Destroyers Stellaires Impériaux, les Frégates Nebulon-B et les Corvettes Corelliennes. Tous ces vaisseaux font appel à la compétence *Pilotage de Vaisseau de Guerre* (ou à l'attribut *Technique*).

• **Chasseurs stellaires.** Ce sont de petits appareils rapides tellement bien adaptés aux combats, qu'ils sont pratiquement incapables d'assumer toute autre mission. La plupart sont monoplaces ou biplaces et possèdent des soutes extrêmement limitées. Bien que fragiles, ils sont dotés d'armes puissantes et peuvent atteindre des vitesses subspatiales prodigieuses. La plupart des chasseurs se comportent très bien quand ils sont amenés à combattre dans l'atmosphère d'une planète. Les plus connus d'entre eux sont les Ailes-X, les Ailes-Y et les chasseurs TIE impériaux. Ils font tous appel à la compétence *Pilotage de Chasseur Stellaire* (ou à l'attribut *Technique*).

• **Transports Spatiaux.** Cette vaste catégorie englobe en fait tous les vaisseaux qui ne sont pas spécifiquement destinés au combat. (Il n'est toutefois pas rare qu'on les dote — à l'instar du célèbre *Faucon Millenium* — d'armes efficaces, d'écrans plus résistants et de moteurs plus performants afin de les rendre adaptés aux affrontements.) Parmi les transports spatiaux les plus répandus, citons les petits appareils d'exploration et les cargos légers (le *Faucon* est ainsi un cargo léger corellien YT-1 300), les navettes civiles et militaires, les somptueux yachts de luxe, ainsi que les gigantesques porte-conteneurs et autres paquebots interstellaires. Tous font appel à la compétence *Transports Spatiaux* (ou à l'attribut *Technique*).

La disponibilité sur le marché d'hyperpropulseurs économiques et faciles d'entretien a rendu les vaisseaux spatiaux "relativement" abordables. Les entrepreneurs désireux d'assurer leur avenir en transportant des marchandises — légales ou non — ont ainsi la possibilité d'acquérir à bon prix de vieux cargos. Les négociants indépendants et autres hommes d'affaires disposant de ressources plus importantes sont en mesure, quant à eux, d'acheter des appareils plus récents et plus fiables, qu'ils ont généralement à cœur d'entretenir et d'améliorer en leur consacrant une part des profits qu'ils génèrent. Les nantis, enfin, ont largement les moyens de s'offrir de somptueux yachts spatiaux, construits selon leurs spécifications.

De nombreuses corporations possèdent de véritables flottes composées de grands cargos, protégés des attaques des pirates et des Rebelles par des chasseurs stellaires déclassés.

Au sommet de l'échelle, signalons aussi les titanesques armadas que se sont constitués la Vieille République et l'Empire.



Comment puis-je me procurer un vaisseau ?

Les vaisseaux spatiaux ne sont pas donnés. En plus de leur prix d'achat, il convient également de prendre en compte les intérêts des prêts bancaires, ainsi que les frais d'entretien et de réparation. Les choses paraissent tellement romantiques dans les holovidéos… mais la réalité est bien moins rose.

Si certains personnages commencent le jeu avec un vaisseau, il y a fort à parier qu'ils héritent par la même occasion d'une montagne de dettes.

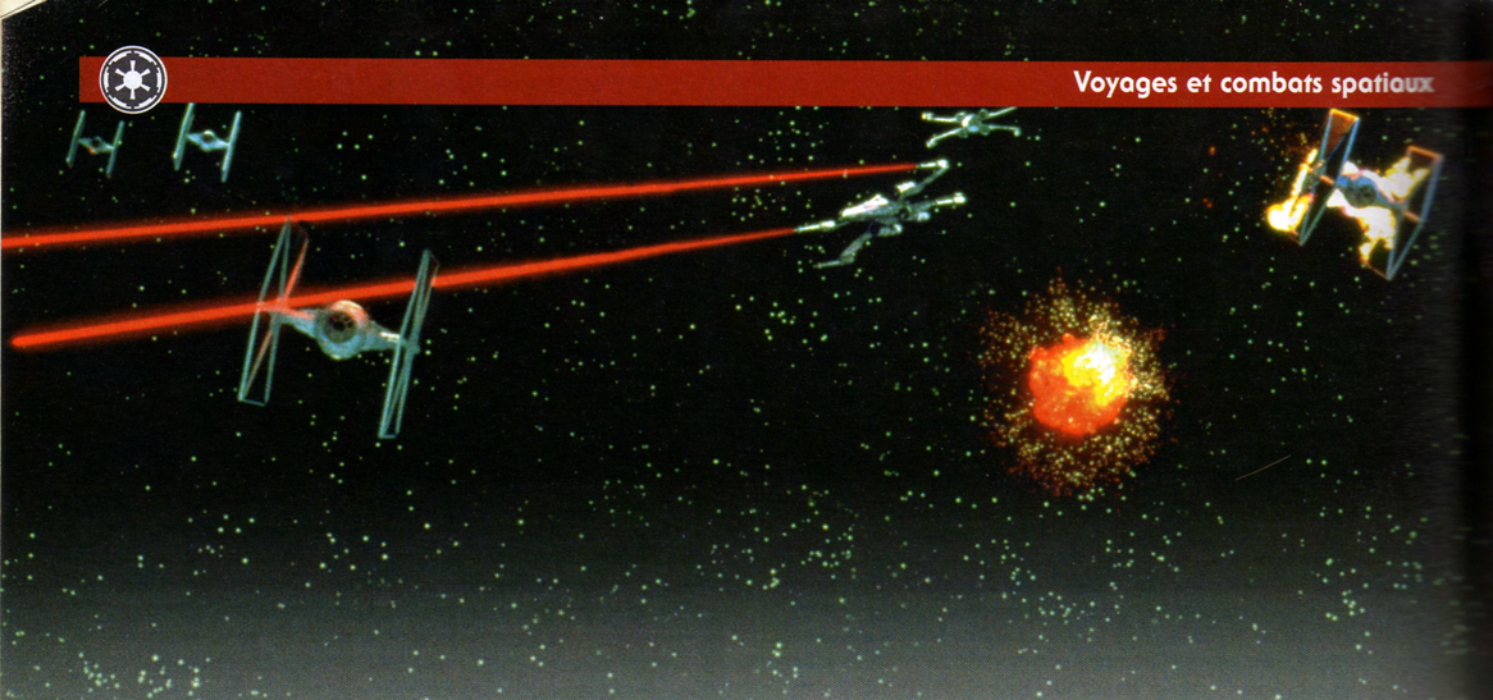
Les vaisseaux récents sont en principe beaucoup trop onéreux pour l'individu moyen et même les appareils d'occasion sont chers. Souvent, le mieux que puissent espérer les PJ, c'est un transporteur périmé dont la coque bosselée dissimule à grand peine l'état lamentable de ses entrailles. (Les propriétaires peuvent éventuellement améliorer leur vaisseau au fil du temps — reportez-vous aux sections "Utiliser des compétences de réparation" page 59 et "Améliorer véhicules, vaisseaux et armes", page 60.)

Les appareils militaires — comme les chasseurs stellaires et les grands vaisseaux de combat — sont littéralement hors de prix. De plus, diverses dispositions ont été prises à l'échelon gouvernemental afin qu'ils ne risquent pas d'aboutir entre les "mains des Rebelles". Normalement, seules les autorités planétaires et les plus importantes corporations peuvent avoir l'opportunité d'acquérir légalement de tels engins. (On peut néanmoins en trouver sur le marché noir, pour peu que l'on dispose des sommes et des contacts nécessaires.)

Des personnages travaillant pour l'Alliance Rebelle/Nouvelle République, de grandes compagnies ou des individus riches peuvent éventuellement se faire prêter des cargos et des transporteurs le temps d'accomplir une mission.

Ils peuvent aussi faire appel à un "sponsor" qui, à condition de signer avec lui un contrat d'exclusivité et d'embarquer le fret de son choix, leur vendra un appareil à crédit. Ils doivent alors effectuer des paiements réguliers et, généralement aussi, assumer eux-mêmes tous les faux frais (réparations, etc.). Néanmoins, ils disposent ainsi un vaisseau. Cette méthode est particulièrement intéressante quand on ne peut pas obtenir de prêt de la part d'une institution financière…

Bien sûr, il reste toujours la solution "facile" qui consiste à emprunter de l'argent à un chef de gang. La politique répressive de l'Empire a conduit de nombreux spationautes à se tourner vers la pègre pour trouver de l'argent. La plupart des gangsters aisés sont tout à fait disposés à venir en aide à un capitaine sans le sou,



en échange de quelques "services" et d'un remboursement à taux usuraire. Cette solution concerne les individus les plus désespérés. Quand on n'a pas le choix...

Prendre un billet

Plusieurs options s'offrent aux personnages qui désirent se rendre dans un autre système, mais ne possèdent pas de vaisseau...

La plus simple consiste à prendre un billet sur un paquebot ou tout autre appareil de transport de passagers. Des vaisseaux de ligne arpentent les routes les plus fréquentées et relient la plupart des systèmes majeurs entre eux. Leurs aménagements intérieurs vont du plus spartiate (un fauteuil et, parfois, un repas quand le voyage dure assez longtemps) au plus luxueux (cabines individuelles avec tout le confort imaginable). Bien évidemment, les prix varient en fonction des services proposés et peuvent aller de quelques centaines de crédits pour un petit trajet à bord d'un transport de seconde catégorie à plusieurs milliers de crédits pour des croisières de plaisance sur des paquebots de première classe.

Dans tous les cas, tout ce que les passagers ont à faire c'est acheter leur billet et laisser l'équipage s'occuper du reste. Évidemment, les choses peuvent parfois se compliquer un peu... Les attaques de pirates représentent ainsi un réel problème et les fonctionnaires trop zélés des Douanes Impériales ont souvent la fâcheuse manie de soumettre les vaisseaux de ligne à des fouilles approfondies, dans l'espoir de mettre la main sur des agents rebelles.

Les PJ peuvent éventuellement réaliser quelques économies en embarquant à bord d'un cargo indépendant en partance pour la planète qu'ils veulent atteindre. Il n'est en effet pas rare que de tels vaisseaux aient une ou deux couchettes à louer... mais il ne faut pas s'attendre à grand-chose côté confort.

Charters

Les personnages ont également la possibilité d'avoir recours à un "charter", en payant un capitaine indépendant afin qu'il les conduise là où ils le désirent. Bien que ce système revienne plus cher que les vaisseaux de ligne commerciaux — certains capitaines n'hésitent pas à demander plus 10 000 crédits — il offre généralement de meilleures conditions d'intimité et les passagers ont souvent le droit de fixer eux-mêmes les horaires des départs et arrivées. On peut avoir toutes sortes de raisons pour faire appel à des charters... C'est, en effet, souvent le seul moyen d'éviter d'exciter la curiosité des Douanes Impériales, quand on transporte un chargement que l'on souhaite tenir à l'écart des convoitises de toutes sortes. Certains mondes sont, par ailleurs, tellement isolés, qu'on ne peut s'y rendre qu'en prenant un charter.

Comment puis-je me rendre dans un autre système ?

Les vaisseaux spatiaux sont équipés de deux types de moteurs : des *hyperpropulseurs* et des *propulseurs sub-luminiques*.

Propulseurs sub-luminiques

Tous les vaisseaux sont dotés de tels moteurs, car ils sont indispensables pour se déplacer dans l'espace. (On les appelle aussi *moteurs d'espace normal*, notre dimension étant également connue sous le nom "d'espace normal".)

Les propulseurs sub-luminiques servent à se rendre de la surface d'une planète, jusqu'à un point de l'espace où il est possible de passer, en toute sécurité, dans l'hyperespace (comme lorsque le *Faucon Millenium* quitte l'astroport de Mos Eisley dans le premier film de la trilogie). Ils permettent également d'effectuer de courts trajets entre des planètes ou des lunes appartenant à un même système. Il convient également de noter que les combats entre vaisseaux se déroulent toujours dans l'espace normal, à des vitesses inférieures à celle de la lumière. Les moteurs sub-luminiques sont également utilisés pour les vols atmosphériques.

Le modèle le plus répandu est le propulseur ionique Hoersch-Kessel. Très puissant, il peut être adapté à n'importe quel type d'engin, du chasseur stellaire au vaisseau de guerre, et il est fabriqué par un grand nombre de firmes. Le moteur HK offre, en outre, l'avantage de pouvoir être configuré pour n'importe quelle source d'énergie, les plus courantes étant les cellules énergétiques rechargeables et les générateurs à fusion.

(La plupart des appareils capables de se poser sur les surfaces planétaires possèdent aussi des *moteurs à répulsion* — similaires à ceux équipant les véhicules classiques — qui leur sont très utiles au moment des manœuvres d'atterrissage.)

Vitesses sub-luminiques. Si les vaisseaux se déplacent avec une relative lenteur quand ils sont en orbite, ils sont néanmoins capables d'atteindre des allures beaucoup plus élevées quand ils évoluent dans l'espace libre. Voici, à titre indicatif, quelques durées *très approximatives* pour des trajets effectués à des vitesses sub-luminiques...

- Cinq minutes pour se rendre d'une orbite à un point où il est possible de passer dans l'hyperespace en toute sécurité.

• Une demi-heure pour se rendre d'une planète à l'une de ses lunes.

• De deux à six heures pour se rendre d'une planète à sa voisine la plus proche (deux heures pour voyager entre deux mondes de type terrestre relativement proches l'un de l'autre ; six heures pour naviguer entre deux géantes gazeuses).

• Entre dix et quarante-huit heures pour aller d'une étoile jusqu'aux confins de son système stellaire. Cette durée varie en fonction des distances et des éventuels obstacles présents dans le système en question : ceintures d'astéroïdes, nuées gazeuses, etc. (Il suffit, en principe, de 15 heures pour atteindre la périphérie d'un système "moyen" composé d'une unique étoile jaune et de moins d'une douzaine de corps planétaires de bonne dimension.)

Il est fréquent que des pilotes choisissent, pour des raisons de rapidité, d'effectuer des "microsauts" en hyperespace pour se rendre d'une planète à une autre au sein d'un système. Si cette pratique exige que l'on dispose de coordonnées de navigation très précises, elle permet toutefois de parcourir en une heure une distance exigeant normalement plusieurs heures de voyage à des vitesses sub-luminiques.

Hyperpropulseurs

Ces moteurs propulsent les vaisseaux dans une dimension parallèle appelée hyperespace, où il est possible de voyager à des vitesses plusieurs fois supérieures à celle de la lumière. On peut ainsi parcourir des distances prodigieuses en quelques semaines, jours ou heures.

Quand un vaisseau passe en vitesse-lumière, ses motivateurs d'hyperpropulsion enclenchent les moteurs hyperspatiaux. L'engin accélère alors brutalement et se retrouve projeté dans l'hyperespace. (À noter que lorsque l'on désactive l'hyperpropulsion, le vaisseau repasse automatiquement dans l'espace normal et retrouve la vitesse qui était la sienne avant le saut.)

L'hyperespace est *imbriqué* dans l'espace normal. Ainsi, quand vous vous dirigez vers le nord dans l'hyperespace, vous progressez également dans la même direction dans l'espace normal. Tous les objets de notre dimension possèdent en outre une *ombre hyperspatiale* — une manifestation de leur présence dans l'hyperespace.

Ce phénomène est à l'origine du principal danger que l'on encourt quand on voyage plus vite que la lumière... En effet, le simple fait de heurter une ombre hyperspatiale suffit à désintégrer instantanément un vaisseau (l'objet qui projette cette ombre n'est, quant à lui, pas affecté). C'est pourquoi tous les appareils actuels disposent de "senseurs d'ombres de masses" conçus pour couper automatiquement l'hyperpropulsion quand une ombre est détecté, de manière à limiter les risques de collision. Ces dispositifs ne sont toutefois pas d'une fiabilité totale, et si les collisions sont rares, leurs conséquences sont, en principe, toujours catastrophiques.

Les astrogateurs sont ainsi obligés d'établir des plans de vol extrêmement précis, afin de contourner tous les éventuels débris spatiaux. Du fait des fabuleuses vitesses atteintes dans l'hyperespace, la marge d'erreur autorisée est souvent de l'ordre de quelques microsecondes.

Navordinateurs

La plupart des vaisseaux possèdent des ordinateurs de navigations (abréviations : "navordinateurs" ou "navicomputeurs") qui prennent en compte les innombrables paramètres des vols en vitesse-lumière. Les astrogateurs s'en servent pour calculer des plans de vol sûrs, le long des routes hyperspatiales connues. Les mémoires de ces machines contiennent d'énormes quantités d'informations concernant la position des étoiles, des planètes, des débris stellaires, des aberrations gravitationnelles, des champs d'astéroïdes, des nuées gazeuses et, d'une manière générale, de tous les obstacles susceptibles de représenter un danger pour les voyageurs. Les vaisseaux dépourvus de navordinateurs font souvent appel, quant à eux, à des Droïds astromecs — tels que les unités R2 — pour enregistrer les coordonnées d'astrogation. (Les pilotes peuvent toujours essayer d'exécuter des sauts en hyperespace sans disposer de coordonnées exactes, mais ils courent alors d'énormes risques.)

Routes hyperspatiales. Les "routes hyperspatiales" sont des voies ouvertes dans l'hyperespace qui relient entre elles les planètes les plus importantes, exactement comme des routes classiques relient les agglomérations d'une planète. Comme elles sont "sûres", elles permettent aux vaisseaux qui les empruntent d'atteindre des vitesses exceptionnelles.

Au fur et à mesure qu'une route devient mieux connue et ses dangers mieux répertoriés, les voyages hyperspatiaux deviennent

Répertoire astrographique

Cette table indique la durée des voyages directs de "système à système" les plus courants. Comme vous pouvez le constater, les personnages gagneront parfois du temps en faisant quelques escales en chemin... Toutes ces durées correspondent à des jets d'Astrogation Moyennement Difficiles, mais les PJ doivent être prévenus que les routes hyperspatiales fréquentées sont souvent surveillées par des patrouilles impériales...

j = jour (s) ; h = heure (s)

	Bespin	Celanon	Corellia	Coruscant	Dagobah	Dantooine	Endor	Gamorr	Lianna	Sullust	Tatooine
Alderande	8h	2j 12h	6h	16h	1j 6h	13h	18h	7j 12h	13j 4h	8j 21h	7h
Bespin		2j 20h	6h	6j 14h	1j 3h	22h	1j 8h	3j 3h	18j 12h	11j 4h	16h
Celanon			8h	13h	16j 5h	1j 22h	2j 17h	8j 9h	14h	15h	4j 6h
Corellia				4h	1j 7h	12h	17h	10j 14h	15h	19h	4h
Coruscant					12j 14h	19h	6j 12h	16j 3h	12j 14h	8j 2h	22j 14h
Dagobah						1j 8h	4j 1h	27j 8h	31j 15h	3j 6h	1j 4h
Dantooine							21h	3j 14h	19h	5j 6h	20h
Endor								14j 5h	18j 2h	19h	1j
Gamorr									23j 4h	3j 2h	1j 16h
Lianna										3j 12h	2j 3h
Sullust											1j 14h
Tatooine											

plus faciles à calculer et plus rapides. Mais, si la durée des trajets entre planètes peut ainsi diminuer, il arrive aussi qu'elle augmente quand des obstacles dérivent en travers d'une route.

En règle générale, plus la distance physique séparant deux planètes est grande, plus le trajet hyperspatial pour se rendre de l'une à l'autre prend de temps. Dans certains cas, toutefois, la navigation entre des systèmes stellaires voisins peut exiger que l'on fasse un large détour pour éviter des débris dangereux.

(La prudence est toujours de mise, car la position exacte de 90 % des objets de l'espace normal est aujourd'hui encore *inconnue*. Or, il faut savoir que l'ombre hyperspatiale de toute chose plus grosse qu'un caillou est susceptible de pulvériser n'importe quel vaisseau. Ce qui a de quoi inquiéter puisque d'innombrables débris de cette taille vagabondent dans l'espace à l'insu de tous. Bref, il existe toujours une petite chance pour que des obstacles dérivent en travers d'une route hyperspatiale.)

Des pilotes audacieux peuvent éventuellement tenter d'ouvrir de nouvelles voies dans l'hyperespace, mais c'est une activité des plus périlleuses. Les éclaireurs exécutent, à cette fin, des successions de microsauts, en s'arrêtant à chaque fois pour sonder l'espace devant eux. Ils peuvent ainsi, au terme de dizaines de "sauts de puce", arriver jusqu'à un système. Cette procédure prend un temps considérable et exige de grands efforts, mais elle est bien moins hasardeuse que des "sauts en aveugle" dans des zones inexplorées.

Du fait même de la complexité des coordonnées hyperspatiales, il est quasiment suicidaire de vouloir changer de destination en cours de route. Il vaut beaucoup mieux revenir dans l'espace normal, afin de calculer un nouveau plan de vol.

Multiplicateurs d'hyperpropulsion

Les performances d'un hyperpropulseur sont exprimées sous la forme d'une "classe" définie par un "multiplicateur d'hyperpropulsion". Plus ce dernier est élevé, plus le moteur va vite. La plupart des vaisseaux civils sont équipés, au minimum, de moteurs de Classe Deux (x2). Beaucoup d'appareils militaires et de chasseurs stellaires sont dotés de moteurs de Classe Un (x1), deux fois plus rapides que ceux de Classe Deux. Le *Faucon Millenium*, quant à lui, a un hyperpropulseur de Classe 0,5 (x1/2), ce qui en fait l'un des engins spatiaux les plus véloces de la galaxie.

Une durée standard est associée à chaque trajet dans l'hyperespace. Pour connaître le temps que met un vaisseau donné pour accomplir un trajet, il suffit de multiplier sa durée standard par le multiplicateur d'hyperpropulsion. (Reportez-vous au "Répertoire astrographique", page précédente, qui fournit les durées standard des voyages entre de nombreuses planètes.)

Exemple : le cargo *Tonnerre de Thannik* possède un multiplicateur d'hyperpropulsion x2. La durée standard du trajet Tatooine/Bespin étant de 16 heures, il faut 32 heures au *Tonnerre* pour l'accomplir. Un appareil bénéficiant d'un multiplicateur x1 ne mettrait, lui, que 16 heures pour aller jusqu'à Bespin. Et si le *Faucon Millenium* empruntait cette route, son multiplicateur x1/2 lui permettrait d'arriver à destination en seulement 8 heures.

Hyperpropulseur de secours. De nombreux vaisseaux disposent également d'hyperpropulseurs de secours. Bien que lents — leur multiplicateur dépasse parfois x15 — ils se révèlent très utiles quand il faut se "traîner" jusqu'au système le plus proche, parce que le moteur principal est tombé en panne.

Utiliser les hyperpropulseurs dans le jeu

Quand un personnage souhaite se rendre dans un autre système, il y a trois choses à faire :

- Fixer le facteur de difficulté du jet d'*Astrogation*.
- Calculer les coordonnées du saut en hyperespace.
- Déterminer la durée du trajet.

Fixer le facteur de difficulté du jet d'Astrogation. La difficulté d'un jet d'*Astrogation* peut aller de Très Facile à Héroïque. La plupart des trajets sont de difficulté Moyenne, mais il en existe aussi de plus faciles (ainsi, un voyage de Coruscant à Chandrila est considéré comme Facile) et de plus périlleux. La célèbre Route de Kessel exige, par exemple, un minimum de cinq jets d'*Astrogation* Très Difficiles du fait de la présence de l'Amas de Maw, un conglomérat de trous noirs et de nuées gazeuses.

Voici quelques modificateurs applicables aux tirages d'*Astrogation* :

Modificateur :	Situation :
+30	Absence de navordinateur ou de Droïd astromec
Facteur de difficulté doublé	Départ précipité (voir "Calculer les coordonnées du saut en hyperespace")
+5	Vaisseau légèrement endommagé
+10	Vaisseau gravement endommagé
-1	Par heure ajoutée au temps de voyage*
+1	Par heure retirée au temps de voyage*
+1 à +30 ou plus	Obstacles

* Les personnages peuvent, s'ils le désirent, réduire leur facteur de difficulté d'un point par heure ajoutée au temps de voyage.

Il leur est également possible de calculer des trajets plus rapides — afin de raccourcir le temps du voyage — en ajoutant un point à leur facteur de difficulté par heure économisée.

Exemple : Rhen procède aux calculs d'*Astrogation* pour un voyage de Tatooine à Bespin. Le trajet prend normalement 32 heures (à cause du vieil hyperpropulseur x2 du *Tonnerre de Thannik*) et le maître de jeu choisit un facteur de difficulté de 12 (Moyennement Difficile).

Rhen décide alors de réduire le facteur de difficulté en allongeant le temps du voyage de cinq heures (ce qui fera donc 37 heures en tout). Il lui suffit désormais d'obtenir un score de 7 avec les dés pour réussir son tirage d'*Astrogation*.

Quelque temps plus tard, le *Tonnerre de Thannik* repart de Bespin pour revenir à Tatooine. Cette fois, Rhen est pressé et il décide de raccourcir de dix heures le temps du voyage, afin que celui-ci ne soit que de 22 heures. Cela a malheureusement pour effet d'augmenter de dix points le facteur de difficulté normal qui passe ainsi à 22.

Si le tirage d'*Astrogation* d'un personnage est supérieur ou égal au facteur de difficulté choisi par le maître de jeu, le saut en hyperespace se déroule sans anicroche. S'il rate ce jet d'au moins 10 points, le vaisseau ne parvient pas à entrer dans l'hyperespace et un nouveau jet d'*Astrogation* est nécessaire. Si le tirage n'est raté que de 1 à 9 points, le vaisseau pénètre dans l'hyperespace, mais il est victime d'un "incident d'astrogation".

Calculer les coordonnées du saut en hyperespace. En plus d'un jet d'Astrogation, un personnage doit aussi procéder à quelques calculs avant de passer dans l'hyperespace.

Calculer un plan de vol ne prend qu'une minute quand on emprunte une route fréquentée ou lorsqu'on utilise des coordonnées pré-calculées. (Dans les cas d'urgence, on peut tenter de passer dans l'hyperespace en un seul round, au lieu d'une minute, mais la difficulté du jet d'*Astrogation* est alors doublée

et il faut recommencer celui-ci à chaque round aussi longtemps qu'il n'est pas couronné de succès ou qu'il n'aboutit pas à un incident d'astrogation.)

Calculer un plan de vol entre deux systèmes connus prend environ une demi-heure. Il est d'usage que les capitaines qui entreprennent ce genre de voyages procèdent aux calculs requis avant le décollage, de façon à pouvoir passer rapidement en vitesse-lumière s'ils sont attaqués par des pirates.

Les calculs prennent quelques heures si le vaisseau ne s'est jamais rendu auparavant dans le système de destination. Si l'astrogateur ignore où il se trouve, il lui faut une journée pour déterminer sa position, avant de pouvoir procéder aux calculs des coordonnées hyperspatiales.

Déterminer la durée du trajet. Une "durée standard" est associée à chaque trajet entre deux systèmes. Elle correspond au temps que mettrait un vaisseau équipé d'hyperpropulseurs x1 pour transiter d'un système à l'autre. (Le "Répertoire astrographique", page 117 vous propose quelques exemples de durées standard.)

Si vos personnages décident de visiter des systèmes qui n'apparaissent pas dans le "Répertoire astrographique", vous devez déterminer vous-même les durées standard. N'oubliez pas d'en informer les joueurs, car ils auront toujours la possibilité de raccourcir le temps du voyage en augmentant la difficulté d'*Astrogation*, ou de prendre leur temps afin de bénéficier d'un facteur de difficulté réduit.

Il serait bon que vous notiez les durées que vous choisissez, de sorte à pouvoir les réutiliser si les personnages décident par la suite de refaire un voyage. Ces durées sont néanmoins sujettes à variations : elles peuvent diminuer quand une route devient de plus en plus fréquentée, et augmenter quand une planète vagabonde ou tout autre obstacle se place en travers du parcours.

Durées indicatives. Le temps du voyage dépend de la distance séparant deux systèmes, de la présence ou non d'obstacles sur la route et de la fréquentation de celle-ci. Les routes les plus fréquentées sont les plus rapides, alors que celles qui sont rarement empruntées exigent plus de temps... même quand elles sont plus courtes.

Ainsi, un trajet entre deux mondes habités importants, même situés à plusieurs secteurs de distance, peut ne prendre que quelques heures. Tandis qu'un voyage entre deux planètes mineures, même proches, durera des semaines. Il est d'ailleurs parfois conseillé, dans ce second cas de figure, d'aller d'abord jusqu'à une planète importante (en passant par une route commerciale), avant de repartir vers le monde isolé choisi comme destination finale. Car, si l'on parcourt ainsi de plus grandes distances, le fait d'emprunter des chemins dûment répertoriés autorise des vitesses bien supérieures.

Voici quelques durées approximatives susceptibles de vous aider dans votre tâche :

Au sein d'un même secteur	De quelques heures à quelques jours
Au sein d'une même région	De quelques heures à plusieurs jours
Entre deux régions voisines	De plusieurs jours à plusieurs semaines
D'un bout à l'autre de la galaxie	De plusieurs semaines à plusieurs mois

(Il n'existe aucune route qui traverse la galaxie de part en part. Même le plus rapide des vaisseaux, comme le *Faucon Millenium*, mettrait des mois pour accomplir un tel trajet.)

Utiliser l'astrogation dans le jeu. Les règles concernant *Astrogation* se prêtent à toutes sortes d'interprétations susceptibles de générer d'intéressantes situations de jeu. La possibilité de voir des obstacles dériver en travers des routes hyperspatiales vous autorise, en outre, à choisir librement les durées des trajets et leur difficulté. Et si obtenir certaines coordonnées d'astrogation peut donner lieu à bien des mésaventures, il suffit parfois de se rendre au siège de la guilde des pilotes pour se les procurer en échange de quelques crédits.

Les incidents d'astrogation font par ailleurs d'excellents ressorts dramatiques. En effet, si vous n'avez rien prévu de particulier, il vous suffira d'interrompre brutalement un voyage pour donner une nouvelle orientation à une partie.

Table des incidents d'astrogation

Quand un tirage d'*Astrogation* est supérieur de 1 à 10 points à son facteur de difficulté, un incident survient. Lancez 2D afin de savoir ce qui se produit :

2. Hyperpropulseur coupé et endommagé. L'hyperpropulsion s'est coupée automatiquement afin que l'appareil évite un corps stellaire, mais trop tard pour que le moteur ne soit pas endommagé. Un jet de réparation Moyennement Difficile (*Réparation de Vaisseau de Guerre*, *Réparation de Transport Spatial* ou *Réparation de Chasseur Stellaire*) est nécessaire pour remettre en état l'hyperpropulseur principal ; sinon, le vaisseau doit se servir de son hyperpropulseur de secours pour se rendre dans un système voisin. Ce genre d'incident permet éventuellement de faire découvrir un système, un type de vaisseau ou une race extraterrestre aux PJ, les lançant ainsi dans une nouvelle aventure.

3 ou 4. Fluctuations radioactives. Des émanations radioactives perturbent le fonctionnement de l'hyperpropulseur en allongeant ou réduisant de façon aléatoire le temps du voyage. Vous pouvez, par exemple, ajouter ou retirer 1D heures à celui-ci par point de différence entre le jet d'*Astrogation* et son facteur de difficulté. Ainsi, si un astrogateur a manqué son tirage de trois points, le temps du voyage augmente de 3D heures.

5 ou 6. Coupure d'hyperpropulsion. Le navordinateur de bord a détecté une masse inconnue (une planète vagabonde, par exemple) et a aussitôt ramené le vaisseau dans l'espace normal. Le pilote doit maintenant calculer une nouvelle route à partir de l'endroit où il se trouve. Ce genre d'incident peut également servir d'introduction à une aventure.

7 ou 8. Déviation de trajectoire. Le vaisseau a complètement dévié de sa trajectoire et sort de l'hyperespace dans un autre système que celui initialement prévu. Une nouvelle route doit donc être calculée. Le système "d'arrivée" peut aussi bien être colonisé qu'inconnu. Encore un bon prétexte pour démarrer une aventure.

9. Mynocks. Des Mynocks (parasites qui vivent dans l'espace. NdT) se sont accrochés aux câbles d'alimentation du vaisseau avant que celui-ci ne passe en vitesse-lumière. Le temps du voyage doit être augmenté de 1D jours.

10. Panne grave. Un appareillage de bord autre que l'hyperpropulseur (ex. : les moteurs sub-luminiques, le navordinateur, les capsules de sauvetage, les armes, etc.) a subi des dommages en raison de facteurs divers. Le vaisseau poursuit son voyage, mais il faudra procéder à quelques réparations une fois arrivé à destination.

11 ou 12. Collision, dommages graves. Le vaisseau a percuté un objet stellaire. Les graves dommages qu'il a encaissés

l'ont contraint à repasser dans l'espace normal (voir "Dommages des vaisseaux spatiaux", page 128). Sa coque étant percée, il est désormais inutilisable et doit être abandonné.

Lorsque la coque d'un vaisseau est percée, tous les personnages qui se trouvent dans le voisinage de la perforation doivent réussir un jet Moyennement Difficile en *Survie* afin de parvenir à enfiler un scaphandre en un round. Sinon, il leur faut — pour ne pas mourir d'asphyxie — réussir à tous les rounds un jet de *Résistance* dont la difficulté augmente d'un niveau à chaque fois : d'abord Facile, puis Moyennement Difficile, Difficile, Très Difficile et enfin Héroïque.

Sur quoi puis-je tomber une fois arrivé à destination ?

Passer le temps pendant le trajet. Les voyages interstellaires peuvent durer des heures, des jours... voire des semaines. Comme les ordinateurs de bord prennent en charge toutes les fonctions importantes, membres d'équipage et passagers n'ont pas grand-chose à faire.

Les paquebots de luxe proposent une grande variété de divertissements : repas gastronomiques, concerts, danse, holo shows, représentations théâtrales, etc. De son côté, le personnel profite de son temps libre pour étudier l'*Astrogation* et diverses compétences aussi vitales. D'autres personnes s'adonnent à des hobbies, tels que la construction de maquettes, les jeux de société, la lecture et les jeux d'argent.

Les choses se passent très différemment à bord des vaisseaux de plus petite taille. Rester coincer à bord d'un cargo déglingué pendant des jours met souvent à rude épreuve même les amitiés les plus solides. Et si la nourriture synthétisée par l'autochef est nourrissante, personne ne peut se satisfaire bien longtemps de trois repas quotidiens composés de gruau blanchâtre, pâteux et insipide, pompeusement baptisé "surprise du chef". Même si les ordinateurs de bord contiennent des holoromans, des jeux et des divertissements préenregistrés, leurs banques de données ne reflètent généralement que les goûts personnels du capitaine et de ses hommes. Dans le jeu, vous aurez généralement tout intérêt à "oublier" les trajets, pour ne reprendre votre narration qu'au moment où un vaisseau revient dans l'espace normal, non loin de sa destination.

Rien n'empêche, cependant, que vous tiriez parfois parti des temps de voyage. Ainsi, par exemple, les PJ sont susceptibles de rencontrer des personnes intéressantes à bord d'un paquebot : "Vous apercevez soudain ce gars que vous connaissez, Dram Parkins, assis à une table de sabacc" ; "Un soir, vous êtes invités à la table du commandant et vous engagez conversation avec un vieil extraterrestre à l'apparence débonnaire". Vous pouvez aussi en profiter pour communiquer aux joueurs des rumeurs et des informations qui leur seront utiles par la suite : "Selon le steward, il y aurait actuellement des pirates dans les parages du système d'Alderande".

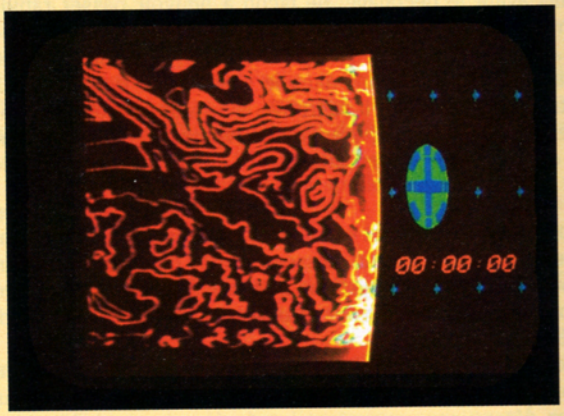
Vous pouvez même prévoir une péripétie majeure : un espion impérial est à bord et il faut le démasquer, des pirates passent à l'attaque, les PJ tombent accidentellement sur une cargaison illicite, etc.

Arriver dans un système

Lorsqu'un vaisseau arrive dans un système, il fait toujours grand usage de ses *senseurs* et de ses équipements de *communication*.

Senseurs : les vaisseaux spatiaux disposent d'un large éventail de senseurs qui leur permettent de détecter d'autres appareils, des planètes et toutes sortes d'autres choses. Leur emploi fait appel à la compétence *Senseurs*.

Les facteurs de difficulté des tirages dépendent de la distance à laquelle se trouve la cible et de divers autres facteurs (présence d'objets célestes, situations particulières, etc.) susceptibles d'influer sur la détection. Ainsi, par exemple, il est beaucoup plus facile de détecter un engin dans une zone dégagée de l'espace, que dans un champ d'astéroïdes. (Reportez-vous à la description de la compétence *Senseurs* du chapitre deux "Attributs et compétences", page 51.)



Les senseurs des vaisseaux possèdent quatre modes de fonctionnements : *passif, détection, recherche* et *focalisation*. Leurs caractéristiques sont présentées sous la forme de deux nombres — "6/0D", par exemple. Le premier indique la portée du senseur considéré, exprimée en "unités spatiales" (unité de mesure employée pour les combats spatiaux). Le second chiffre correspond au nombre de dés que l'on doit ajouter à la compétence *Senseurs* de l'opérateur.

Voici un exemple montrant comment se présentent généralement les caractéristiques des senseurs :

Passif :	15/0D
Détection :	25/1D
Recherche :	40/2D
Focalisation :	1/3D

En mode *passif*, les senseurs se contentent de capter des informations portant sur l'environnement immédiat du vaisseau.

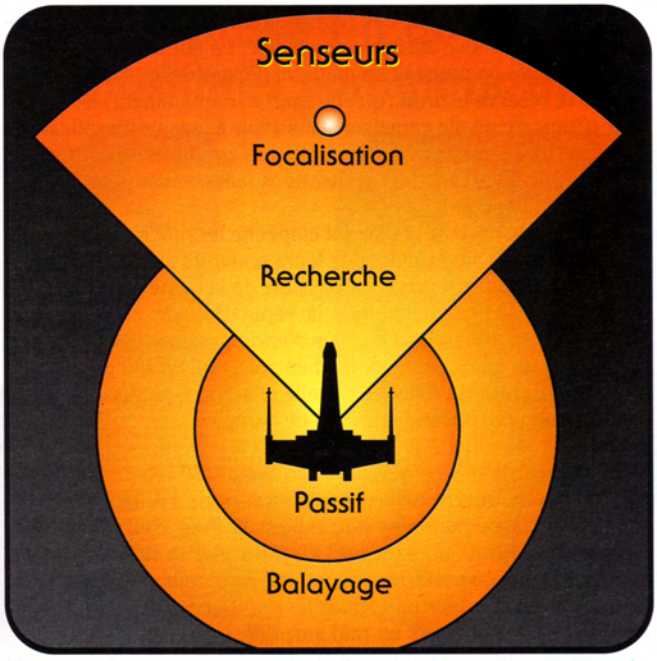
En mode *détection*, ils émettent des pulsations dans toutes les directions en même temps, afin d'obtenir des informations plus précises sur les alentours. (Les portées de ce mode sont généralement bien supérieures à celles du mode passif et les bonus aux codes-dés sont également plus élevés.)

En mode *recherche*, les senseurs essayent de collecter des données en balayant seulement un arc de tir spécifique (avant, gauche, droit ou arrière). Les portées et bonus sont dans ce cas nettement plus élevés qu'en mode détection, mais il est impossible d'obtenir des informations provenant des trois arcs de tir qui ne font pas l'objet d'une recherche.

En mode *focalisation*, les senseurs se concentrent sur une toute petite portion d'une zone précise. Le nombre indiqué avant le "/" indique le rayon (exprimé en unités spatiales) que peut avoir cette "portion". La portée est la même qu'en mode recherche. (En mode focalisation, les senseurs peuvent amasser des quantités d'informations considérables sur la zone observée, mais ils n'indiquent rien sur celles qui ne le sont pas.)

Contre-mesures sensorielles. Les vaisseaux peuvent recourir à diverses techniques afin de réduire les risques d'être détectés...

• Les senseurs ayant besoin d'une "champ de vision" dégagé pour fonctionner correctement, il est toujours possible de se dissimuler derrière une planète ou un autre corps céleste d'assez grande taille. Le fait d'interposer ainsi un obstacle entre les détecteurs



et soi-même permet généralement de ne pas être repéré. (Bien entendu, les senseurs adverses signaleront néanmoins toute émission d'énergie de quelque importance.)

• En réglant ses senseurs en mode passif, un vaisseau peut également limiter ses chances d'être repéré, les modes détection, recherche et focalisation impliquant des émissions manquant de discrétion.

• Un vaisseau peut adopter une attitude de *discrétion sensorielle* en coupant tous ses appareillages principaux : moteurs, armement et écrans. L'appareil dérive alors librement dans l'espace, ses systèmes de survie étant alimentés uniquement par ses accumulateurs. Il est impossible de prolonger ce genre de chose plus de cinq minutes, avant que le manque d'énergie ne pose de sérieux problèmes. La discrétion sensorielle est néanmoins susceptible d'empêcher une détection à longue distance.

• Tous les vaisseaux peuvent employer leurs propres senseurs pour *brouiller* les détecteurs adverses en saturant leurs alentours de "parasites". Les émissions ainsi produites seront aisément remarquées par les appareils présents dans les parages — ceux-ci sachant aussitôt qu'il s'agit d'un brouillage —, mais il leur sera très difficile de déterminer si elles sont produites par un cargo, un Destroyer Stellaire… ou une armada de Destroyers Stellaires.

Certains vaisseaux peuvent aussi disposer d'équipements spéciaux destinés à tromper les senseurs adverses. De tels dispositifs sont en principe indiqués dans les caractéristiques des appareils concernés.

• Les *leurres sensoriels* sont de petites capsules ou navettes qui reproduisent "l'image sensorielle" d'un autre appareil. Leur emploi permet de faire croire aux opérateurs adverses qu'il y a plusieurs vaisseaux identiques… quand il n'y en a qu'un seul.

• Quelques vaisseaux disposent de *masques sensoriels* qui modifient leurs émissions de toutes sortes. Ils ont pour effet, en termes de jeu, d'ajouter un certain nombre de dés aux facteurs de difficulté des opérateurs adverses.

• Des *codes transpondeurs erronés* permettent en outre d'adopter une fausse identité. Tous les vaisseaux doivent en effet être enregistrés auprès du BoSS (Bureau officiel des Services Stellaires), qui leur attribue alors un code transpondeur spécifique. Un capitaine particulièrement rusé peut ensuite, s'il le désire, modifier son code (ce qui n'est pas facile à faire) de sorte que si son vaisseau venait à être détecté, il soit confondu avec un autre. Ainsi, par exemple, avec un code transpondeur erroné, le *Faucon Millenium* pourrait très bien être identifié comme étant le *Cool Shot*, un vaisseau de transport YT-1 300 appartenant à un autre capitaine. Bien que les codes transpondeurs soient difficiles à falsifier — et coûteux, quand vous faites appel à un spécialiste pour les installer — ils permettent d'échapper très aisément aux patrouilles douanières.

Communications. Les vaisseaux disposent en principe de plusieurs dispositifs de communication, qui sont détaillés dans le chapitre treize "La galaxie". Ces dispositifs ne peuvent être employés que dans l'espace normal, leur fonctionnement étant impossible dans l'hyperespace.

Transceveurs HoloRéseau. Quelques rares vaisseaux — de gros modèles militaires, pour la plupart — possèdent des transceveurs HoloRéseau. Ces appareillages sont extrêmement coûteux et consomment énormément d'énergie.

Hypertransceveurs. Ces dispositifs sont généralement réservés aux vaisseaux de guerre ou aux gros engins civils. Ils sont trop onéreux pour de simples propriétaires de cargos et consomment également d'énormes quantités d'énergie.

Transceveurs subspatiaux. La plupart des vaisseaux sont équipés de tels dispositifs qui permettent de communiquer en "temps réel". Il s'agit généralement de modèles à courte portée — ceux des Ailes-X, par exemple, sont inefficaces au-delà de 25 années lumière. En leur procurant suffisamment d'énergie, il est toutefois possible d'envoyer des messages jusqu'à 100 années lumière de distance. Ils sont également très utiles comme balises de détresse.

Communicateurs. La plupart des vaisseaux ont également des communicateurs émettant à la vitesse de la lumière, qui leur permettent d'échanger des transmissions avec d'autres appareils ou des centres de contrôle planétaires. Les astroports utilisent un canal préréglé afin d'émettre des MESPA (contraction de "Messages destinés aux spationautes"), qui détaillent les procédures d'atterrissage, les consignes de trafic, les conditions météo locales et toutes les informations dont un pilote peut avoir besoin.

Intercoms. Ces sortes "d'interphones" permettent de communiquer à l'intérieur même d'un vaisseau.

Fréquences de communication. Il est très difficile de repérer un signal donné, quand on ignore sa fréquence. Il existe, en effet, des milliards de fréquences utilisables par les communicateurs et autres émetteurs subspatiaux. Certaines "bandes" sont réservées aux transmissions militaires et gouvernementales de l'Empire et de la Nouvelle République, mais il y a aussi des fréquences "secrètes" permettant d'échanger des message sécurisés et souvent cryptés.

Les gouvernements locaux supervisent les fréquences allouées aux transmissions civiles, commerciales et militaires, ainsi que celles employées par les services d'urgence. Il reste néanmoins possible aux agents de tous bords d'utiliser des fréquences illégales.

Rencontres dans l'espace

Même tous les capitaines prient que leurs voyages se déroulent sans incidents, cela n'est pas toujours le cas. En ces temps troublés, les forces hostiles sont nombreuses et la plupart des vaisseaux doivent disposer au minimum d'un ou deux canons lasers, afin d'être en mesure de se défendre. D'autant qu'un saut hyperspatial manqué

peut vous faire arriver dans n'importe quel système... Voici quelques exemples de rencontres possibles :

• **Pirates.** En dépit des efforts considérables déployés par l'Empire, les pirates restent, encore aujourd'hui, un sujet de préoccupation majeure pour les capitaines de cargos. Ils hantent les zones reculées des systèmes habités ou sévissent dans l'espace profond, en "bloquant" les routes hyperspatiales à l'aide d'astéroïdes (une fois qu'un vaisseau est ainsi contraint de revenir dans l'espace normal, c'est la curée).

Mais, si les pirates savent se montrer impitoyables avec ceux qui leur résistent, il est néanmoins rare qu'ils commettent des atrocités. Les histoires de "bonnes femmes", parlant de malheureux qui ont été obligés de "passer par le sas", sont sans réel fondement et sont, en fait, autant d'outils de propagande susceptibles de terroriser les spationautes civils. Contrairement à l'image que donnent d'eux les holovidéos, les pirates sont plutôt des hommes d'affaires — ils préfèrent ne pas avoir à recourir à la violence quand ils transfèrent une cargaison dans leur soute. Cela ne les empêche pas, toutefois, de kidnapper occasionnellement un passager important afin de le rançonner.

L'Empire traite la piraterie avec la plus extrême sévérité. Les coupables de tels crimes sont systématiquement exécutés et leurs vaisseaux confisqués (quand ils ne sont pas détruits "à vue").

La Rébellion et certains gouvernements extraterrestres accordent des "lettres de marque" qui autorisent leurs détenteurs à attaquer les convois impériaux (ou les ennemis des extraterrestres), tout en leur interdisant de s'en prendre aux vaisseaux "amis". Et si certains corsaires ne se comportent guère mieux que des bandits de grand chemin, la majorité d'entre eux respecte scrupuleusement ces consignes.

Est-il besoin de préciser que l'Empire ne fait aucune distinction entre "pirates" et "corsaires" ?...

• **Esclavagistes.** Les esclavagistes comptent sans aucun doute parmi les criminels les plus cruels et répugnants. En effet, ils font le commerce d'êtres intelligents, qu'ils vendent au plus offrant. Même s'ils ne peuvent pas exercer partout leur sinistre profession, ils trouvent facilement preneurs pour leurs "marchandises" au sein de la pègre galactique ou sur certains mondes extraterrestres. L'Empire a encouragé l'esclavagisme dans certaines circonstances. Ainsi, des espèces telles que les Wookiees et les Mon Calamari restent à ses yeux librement négociables...

• **Patrouilles impériales.** La Marine Impériale est gigantesque. Ses bâtiments surveillent de nombreuses planètes, particulièrement quand celles-ci sont suspectées d'abriter des Rebelles. Les fonctionnaires des Douanes se déplacent à leur gré dans tout l'Empire et peuvent arriver à tout moment dans n'importe quel système. La Marine emploie, par ailleurs, des Croiseurs d'Interdiction afin de générer des puits gravitationnels qui obligent les vaisseaux à sortir de l'hyperespace afin de se soumettre à une fouille approfondie.

Les Impériaux revendiquent le droit d'arraisonner et d'aborder quelque appareil que ce soit. Quand cela vous arrive, mieux vaut ne pas résister, car peu de vaisseaux marchands sont capables de repousser ou de distancer une frégate des Douanes Impériales. Il faut toutefois savoir que certains pirates particulièrement rusés (ou chanceux) parviennent parfois à esquiver les attaques suffisamment longtemps pour pouvoir passer en vitesse-lumière. Une fois dans l'hyperespace, ils n'ont plus grand-chose à craindre... sauf si les Impériaux réussissent à déterminer leur destination à partir de leur trajectoire de saut.

La plupart des vaisseaux de contrebandiers possèdent des compartiments secrets et sont équipés de dispositifs leur permettant de se débarrasser rapidement des cargaisons compromettantes en cas d'urgence.

Une fouille menée par des représentants de la Marine Impériale n'est jamais chose agréable. Il n'existe, en effet, aucun tribunal auprès duquel on pourrait se plaindre d'éventuelles exactions. La Marine se réserve le droit (qu'elle exerce fréquemment) de confisquer n'importe quelle cargaison sans avoir à fournir d'explication, d'abattre tout vaisseau qui ne se plie pas promptement à ses exigences et de se prévaloir d'accusations fallacieuses pour justifier la saisie d'un appareil.

Il n'y a qu'une seule chose qui empêche les officiers de la Marine d'abuser trop ouvertement de leurs pouvoirs : le fait que la corruption soit pour eux un crime passible de la peine de mort. C'est pourquoi, ceux qui acquièrent la réputation de régulièrement outrepasser leur mandat à des fins d'enrichissement personnel ne font jamais de vieux os. Quoi qu'il en soit, tout ce qui est susceptible d'embarrasser l'Alliance Rebelle et ses sympathisants est vu d'un très bon œil par les autorités de l'Empire...

• **Patrouilles de la Rébellion/Nouvelle République.** À l'époque de la guerre civile, les chasseurs de l'Alliance Rebelle étaient employés pour des patrouilles au long cours, ainsi que pour des attaques "ponctuelles" visant à mettre hors service et capturer des transports impériaux. Les appareils civils n'avaient rien à redouter de leur part, mais les capitaines de l'Empire, eux, appréhendaient toujours un raid surprise.

Après la chute de l'Empire, la Marine de la Nouvelle République a continué à mener des patrouilles douanières de routine, afin de contrecarrer les trafics et activités pro impériales. On a découvert à cette occasion que, même s'ils étaient beaucoup plus honnêtes que leurs collègues impériaux, certains fonctionnaires républicains — notamment ceux provenant de mondes provinciaux nouvellement ralliés à la République — étaient néanmoins enclins à exiger des pots-de-vin pour laisser passer des cargos.

• **Extraterrestres.** Pendant le règne conjoint de l'Empire et de la Nouvelle République, de nombreux gouvernements extraterrestres disposaient de flottes de patrouilleurs. Par ailleurs, il existe encore aujourd'hui des civilisations "non humaines" qui s'épanouissent au-delà des frontières impériales et républicaines, et il est tout à fait possible qu'un vaisseau égaré soit amené à les rencontrer.

• **Négociants et contrebandiers.** Les routes de l'espace sont parcourues par une pléthore de vaisseaux marchands — qui vont des petits transports légers aux titanesques porte-conteneurs — dont un petit nombre pratique la contrebande. Une rencontre avec un cargo permettra aux PJ d'obtenir des informations — ou des rumeurs erronées, selon les cas — concernant les forces hostiles, les cargaisons disponibles... et les meilleurs restaurants de leur lieu de destination.

• **Dangers naturels.** La galaxie est pleine de périls dont doivent se méfier les spationautes : étranges nuées gazeuses, planétoïdes vagabonds, immenses champs d'astéroïdes, "orages magnétiques" inhabituels, etc. Il existe également plusieurs formes de vie capables de prospérer dans le vide : mynocks, limaces spatiales, etc. Toutes ces menaces sont susceptibles d'avoir des conséquences désastreuses pour les voyages en hyperespace, soit en obligeant un vaisseau à revenir dans l'espace normal, soit en provoquant des incidents d'astrogation. Une panne de ce genre peut parfois servir de point de départ à une aventure de plus grande ampleur.

• **Systèmes inexplorés.** Les systèmes inexplorés ont beaucoup à proposer aux visiteurs curieux : civilisations extraterrestres, gisements de métaux ou minéraux précieux, anciennes caches abritant des prodiges technologiques, colonies oubliées du reste de la galaxie, etc.

Que se passe-t-il quand les hostilités commencent ?



"On appelle ça "le Show", et non sans quelque raison. Ce n'est qu'une histoire d'adrénaline et d'instinct…

"Vous n'oublierez jamais votre baptême du feu. "Maintenant, il y a un truc que vous devez savoir : en général, c'est le pilote qui repère le premier son adversaire, qui gagne. Si vous vous arrangez pour ne pas être vu par l'ennemi, vous pouvez préparer votre attaque, vous approcher et frapper, avant qu'il n'ait le temps de comprendre ce qui lui arrive.

"Après la première salve, on passe aux manœuvres et aux parades, aux tirs et aux esquives… Il faut alors avoir l'esprit vif, si l'on ne veut pas mourir."

Simuler des combats spatiaux

Vos joueurs veulent des combats spatiaux palpitants, pleins de tirs de turbolasers et de TIE qui explosent. Sachez répondre à leur attente.

Pour des scènes de ce type, observez les mêmes principes que pour les affrontements entre véhicules. Il est, en effet, bien plus important de décrire une scène épique, que de mesurer précisément chaque déplacement, round par round.

"Tandis que vous plongez au cœur du champ d'astéroïdes, vos senseurs signalent la présence de deux chasseurs TIE en approche rapide. Faites un tirage de *Transports Spatiaux*. Un 15 ? Parfait ! Votre vaisseau contourne adroitement les astéroïdes et les appareils ennemis tentent de vous suivre. Laissez-moi faire leurs jets de *Pilotage de Chasseur Stellaire*… Le premier impérial s'en sort d'un cheveu, mais le second n'a pas cette chance : il accroche un petit rocher, entame une vrille incontrôlable et va s'écraser, dans une gerbe de flammes, contre un énorme bloc de pierre. Quoiqu'il en soit, il reste encore un poursuivant et il gagne du terrain sur vous. On dirait qu'il essaye de vous prendre dans sa ligne de mire ! Que faites-vous ?"

Ce genre de récit permet aux joueurs de se faire une bonne idée de la situation, tout en ne s'embarrassant pas de détails inutiles. Le maître de jeu sait que les TIE sont beaucoup plus véloces que le cargo des PJ et il a estimé qu'il suffisait que leurs pilotes réussissent leurs jets de compétence pour se rapprocher inexorablement de leur proie. L'un des Impériaux a toutefois obtenu un mauvais tirage, ce qui lui a fait mordre la poussière.

Les joueurs, de leur côté, se sont représentés mentalement la scène et ils savent maintenant que leurs personnages doivent réagir, s'ils ne veulent pas être désintégrés à courte échéance.

Quand vous simulez des combats spatiaux, alternez scènes, rounds et péripéties afin que le rythme de l'action ne ralentisse pas… exactement comme dans les films. Ignorez les règles qui vous gênent. Limitez-vous à choisir un facteur de difficulté et à demander à vos joueurs d'exécuter des jets de compétence. Ensuite, faites appel à votre bon sens pour déterminer ce qui se produit.

Vitesses sub-luminiques. Dans l'espace, les vaisseaux parcourent des milliers de kilomètres à la seconde. Et s'ils sont obligés de ralentir quand ils sont en orbite ou traversent un champ d'astéroïdes, leur vitesse reste toujours prodigieuse.

Plutôt que d'avoir recours à des nombres "astronomiques" pour définir leurs déplacements et la portée de leurs armes, le jeu utilise des "unités spatiales". On considère alors que les vaisseaux se déplacent avec des vitesses *relatives*.

Représentation des vaisseaux. La plupart du temps, il est largement suffisant de décrire une situation et de laisser l'imagination des joueurs faire le reste.

Toutefois, si vous voulez ajouter un attrait visuel à vos parties, vous avez toujours la possibilité d'employer des pions, des figurines ou des maquettes pour représenter la position de chaque vaisseau.

Si vous souhaitez être encore plus précis, vous pouvez même utiliser une "carte" avec une échelle du style "1 centimètre = 1/2 unité spatiale". Il ne vous restera plus ensuite qu'à mesurer les distances avec une règle pour simuler les déplacements et les tirs. (Il est également possible d'utiliser la carte et les pions du jeu *Guerriers des Étoiles*, dont Descartes Éditeur a réalisé la version française.)

Déplacements des vaisseaux spatiaux

Les vaisseaux se déplacent exactement de la même façon que les autres véhicules. Chacun d'eux possède un facteur Vitesse Spatiale qui correspond au nombre "d'unités spatiales" qu'il peut parcourir en un round, à vitesse de croisière.

Un appareil lent peut avoir une Vitesse égale à deux ou trois, alors que celle d'un cargo moyen se situe aux alentours de cinq ou six. Les chasseurs stellaires les plus rapides de la galaxie — tels que les Ailes-A et les Intercepteurs TIE — possèdent des Vitesses de l'ordre de onze ou douze.

Se déplacer est une action à part entière, comme tirer avec un blaster ou esquiver. Un vaisseau ne peut se déplacer qu'*une seule fois* par round.

Quand un vaisseau se déplace, vous devez décrire la zone traversée ("terrain"), avant de choisir une difficulté et un facteur de difficulté : Très Facile (1 à 5), Facile (6 à 10), Moyennement Difficile (11 à 15), Difficile (16 à 20), Très Difficile (21 à 30) ou Héroïque (31 ou plus).

Les joueurs décident alors de l'allure à laquelle ils vont se déplacer, puis exécutent un jet de pilotage (*Pilotage de Vaisseau de Guerre, Transports Spatiaux* ou *Pilotage de Chasseur Stellaire*). Si leur vaisseau possède un code "Manœuvrabilité", ils peuvent l'ajouter à leur tirage.

Si le résultat obtenu avec les dés est supérieur ou égal au facteur de difficulté, l'appareil effectue son déplacement sans rencontrer de problème. Dans le cas contraire, le vaisseau est victime d'un "déplacement manqué."

Vitesses de déplacement. Un pilote peut choisir l'une des autres vitesses suivantes…

• **Déplacement précautionneux :** le vaisseau avance très lentement et parcourt une distance inférieure ou égale à la moitié de sa Vitesse Spatiale (arrondir à l'unité supérieure). (Ainsi, un vaisseau dont la Vitesse est de 9, parcourra au maximum 5 unités.)

Dans les zones Très Faciles, Faciles ou Moyennement Difficiles, les déplacements précautionneux sont des "actions gratuites" et le pilote n'a pas besoin d'effectuer de jet de compétence.

Dans les zones Difficiles, Très Difficiles ou Héroïques, un jet de pilotage est nécessaire, mais sa difficulté est réduite d'un niveau. (Une zone normalement Très Difficile à traverser devient seulement Difficile, une zone Moyennement Difficile devient Facile, etc.)

Exemple : Rhen, le pilote impétueux, s'installe aux commandes du *Tonnerre de Thannik*, un cargo Ghtroc de type 720. Cet appareil a une Vitesse Spatiale de trois et une Manœuvrabilité égale à 1D. La compétence *Transports Spatiaux* de Rhen est de 5D.

Comme il se déplace dans l'espace libre (Facile) à vitesse précautionneuse, aucun jet de dés n'est requis. Le cargo Ghtroc franchit automatiquement deux unités spatiales. Si Rhen avait tiré en même temps qu'il pilotait, sa compétence en Canons de Vaisseau n'aurait pas été réduite, son déplacement étant une "action gratuite".

Un peu plus tard, Rhen traverse un champ d'astéroïdes très dense (zone Très Difficile). Comme il décide d'adopter une allure précautionneuse, le difficulté est réduite d'un niveau et passe à "Difficile". Le maître de jeu choisit un facteur de difficulté de 17 et Rhen effectue son jet de Transports Spatiaux (5D) en ajoutant le "D" correspondant à la Manœuvrabilité de son appareil. 19 ! Le *Tonnerre de Thannik* virevolte avec grâce au milieu des astéroïdes.

• **Vitesse de croisière :** la "vitesse de croisière" correspond à l'allure normale d'un vaisseau. Celui-ci parcourt donc une distance égale à sa Vitesse Spatiale.

Un tel déplacement compte pour une action à part entière, mais le pilote n'a pas besoin de faire de jet de compétence dans les zones Très Faciles, Faciles ou Moyennement Difficiles.

En revanche, il doit effectuer un tirage dans les zones Difficiles, Très Difficiles ou Héroïques.

Exemple : Rhen pilote le *Tonnerre de Thannik* dans une zone sans obstacle (Facile), quand, soudain, deux chasseurs TIE impériaux se lancent à sa poursuite. Il peut passer automatiquement en vitesse de croisière (et franchir ainsi trois unités spatiales), mais cela compte pour une action. S'il utilise en plus son canon laser bitube, cela constitue une seconde action et il faut appliquer un modificateur de -1D à son jet de *Canons de Vaisseau* (malus lié aux actions multiples).

Un peu plus tard, Rhen fonce au travers d'une ceinture d'astéroïdes (zone Difficile ; facteur de difficulté : 19) à vitesse de croisière. Il lance les 5D correspondant à sa compétence *Transports Spatiaux*, auxquels il ajoute 1D pour la Manœuvrabilité de son vaisseau. Les dés donnent un score de 19, ce qui est juste suffisant. Il parvient à éviter un gros astéroïde en frôlant dangereusement deux rochers de plus petite taille.

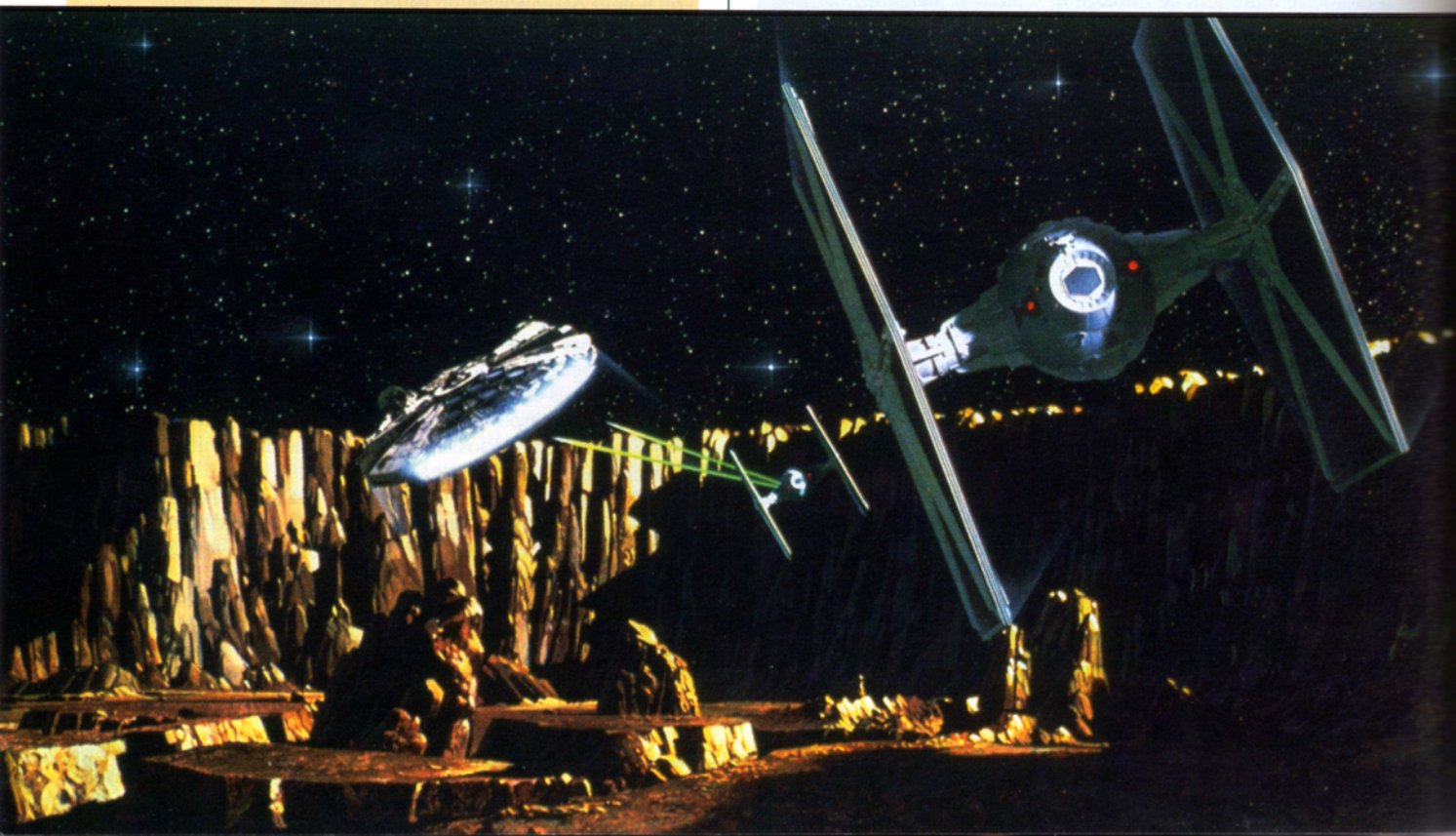
• **Grande vitesse :** à cette allure, un vaisseau peut parcourir en un round une distance égale à deux fois sa Vitesse Spatiale.

Le pilote doit effectuer un jet de compétence, quelle que soit la difficulté de la zone traversée.

Mais, à cette allure, la difficulté des zones Difficiles, Très Difficiles ou Héroïques doit aussi être accrue d'un niveau : une zone Difficile devient donc Très Difficile, une zone Très Difficile est considérée comme Héroïque et une zone Héroïque est Héroïque +10.

Exemple : Rhen vole dans une zone dégagée (facile ; facteur de difficulté : 8) et essaye d'éviter des pirates de l'espace équipés de Chasseurs de Tête Z-95. Il décide de passer à grande vitesse pour les semer. Son jet de *Transports Spatiaux* plus Manœuvrabilité est égal à 11. Un succès ! Comme le vaisseau a une Vitesse Spatiale de trois, il franchit six unités.

Un peu plus tard, Rhen essaye toujours de se débarrasser des pirates en zigzaguant, cette fois, entre les longerons métalliques d'une station spatiale en cours de construction (une zone Difficile). Comme il se déplace à grande vitesse, il doit réussir un jet Très Difficile (facteur de difficulté 24) et



obtient un tirage de Transports Spatiaux plus Manœuvrabilité de 23. Raté ! Pour savoir ce qui se produit, reportez-vous à la section "Déplacements manqués des vaisseaux", ci-après.

• **Toute allure :** Un vaisseau qui se déplace à toute allure parcourt, en un round, une distance équivalant à quatre fois sa Vitesse Spatiale.

Le pilote ne peut rien faire d'autre que diriger son appareil pendant tout le round. Il lui est notamment impossible d'exécuter des esquives ou de faire feu avec les armes du bord.

La difficulté de son jet de pilotage est augmentée d'un niveau dans les zones Très Faciles, Faciles ou Moyennement Difficiles. Elle est accrue de deux niveaux dans les zones Difficiles, Très Difficiles ou Héroïques.

Exemple : Rhen s'est aperçu que des chasseurs TIE l'ont pris en chasse. Toutefois, s'il fait vite il peut peut-être encore passer en vitesse-lumière et s'échapper.

Il décide, par conséquent, de foncer à toute allure avec son vaisseau. La zone d'espace qu'il traverse est normalement Facile, mais, en raison de sa vitesse, elle considérée comme Moyennement Difficile (facteur de difficulté : 12). Rhen fait un tirage de *Transports Spatiaux* plus Manœuvrabilité, et réalise un score de 15. Réussi ! Comme le *Tonnerre de Thannik* a une Vitesse Spatiale de trois, il franchit d'un seul bond douze unités !

Un peu plus tard, Rhen décide de voler à toute allure au milieu d'un essaim de vaisseaux en orbite autour d'une planète. La zone est normalement Difficile, mais comme il va aussi vite que lui permet son appareil, la difficulté augmente de deux niveaux et devient Héroïque (facteur de difficulté : 38). Rhen fait un jet de *Transports Spatiaux* plus Manœuvrabilité qui donne un score de 27. Il perd brusquement le contrôle de son engin qui se lance dans une vrille infernale ! Voire "Déplacements manqués des vaisseaux", page 125.

Accélération et décélération. Les vaisseaux peuvent augmenter ou réduire leur vitesse d'un niveau par round.

Exemple : si Rhen pilote le *Tonnerre de Thannik* à grande vitesse pendant un round, le round suivant il peut, soit continuer à la même vitesse, soit passer en vitesse de croisière, soit accélérer et foncer à toute allure. Il lui est en revanche impossible d'effectuer un déplacement précautionneux ou de s'arrêter.

Déplacements partiels. En un round, les vaisseaux peuvent parcourir n'importe quelle distance comprise entre le maximum autorisé et la moitié de ce maximum.

Exemple : un vaisseau doté d'une Vitesse Spatiale de 6 qui se déplace à grande vitesse (12 unités au maximum) peut parcourir n'importe quelle distance comprise entre 6 et 12 unités.

Déplacements sur de longues distances. Les déplacements à toute allure mettent les vaisseaux à rude épreuve, aussi exigent-ils que l'on exécute un jet de Coque toutes les dix minutes.

Le premier tirage est Très Facile, mais la difficulté augmente d'un niveau à chaque tirage suivant. En cas d'échec, si la différence entre le score aux dés et le facteur de difficulté est compris entre 1 et 10 points, le vaisseau montre des signes de "fatigue" (graves fluctuations énergétiques, etc.) et doit être laissé "au repos" pendant une durée égale au double du temps passé à toute allure. Si le jet est raté de plus de 10 points, le vaisseau est victime d'une panne mécanique nécessitant un jet de réparation Moyennement Difficile, ainsi qu'une heure de travail.

Les déplacements à grande vitesse requièrent, quant à eux, un jet de Coque toutes les heures. Le premier est Très facile, mais la difficulté augmente d'un niveau à chaque tirage suivant.

Difficultés des zones d'espace traversées par les vaisseaux

Très Facile : 1 à 5. Traverser une zone d'espace dépourvue d'obstacles.

Facile : 6 à 10. Voler à proximité d'autres vaisseaux comme, par exemple, au voisinage d'une station spatiale. Contourner de petits obstacles, tels que des astéroïdes épars.

Moyennement Difficile : 11 à 15. Piloter un vaisseau dans une zone d'espace encombrée (ex. : l'entrée d'un dock spatial). Traverser une zone semée de débris ou longer une "tranchée" de l'Étoile de la Mort.

Difficile : 16 à 20. Se battre avec un chasseur stellaire au milieu de nombreux autres vaisseaux. Manœuvrer au sein d'une zone encombrée d'astéroïdes et de débris divers.

Très Difficile : 21 à 30. Manœuvrer au sein d'une zone saturée de débris ou d'autres vaisseaux.

Héroïque : 31 ou plus. Il est pratiquement impossible de traverser une telle zone... Piloter le *Faucon Millenium* dans les entrailles de l'Étoile de la Mort afin d'atteindre le réacteur central. Traverser le champ d'astéroïdes de Hoth.

Manœuvres. Les facteurs de difficulté ci-dessus correspondent à des manœuvres "basiques" : vol en ligne droite, quelques virages, etc. Si le pilote veut effectuer des mouvements plus complexes — exemple : une série de tonneaux visant à amener plusieurs appareils ennemis dans sa ligne de mire — ajoutez au facteur de difficulté les modificateurs qui s'imposent...

+1 à +5	La manœuvre envisagée est relativement facile.
+6 à +10	La manœuvre envisagée est relativement difficile et requiert un certain talent.
+11 à +15	La manœuvre est très difficile et demande beaucoup de talent (ou de chance).
+16 ou plus	La manœuvre est quasiment impossible. Seuls des as peuvent espérer avoir une petite chance de réussite.

Déplacements manqués des vaisseaux

Quand on rate le jet de pilotage d'un vaisseau, celui-ci peut être contraint de ralentir, à moins qu'il n'entame une vrille ou soit victime d'une collision (une chose assez rare dans l'espace...).

Soustrayez le résultat du tirage du facteur de difficulté, puis reportez-vous à la rubrique appropriée :

1 à 3. Légère embardée. Le vaisseau fait une embardée et amorce un début de vrille. Toutes les actions entreprises par le pilote au cours de ce round sont affligées d'une pénalité de -1D (en plus des éventuelles pénalités pour actions multiples).

4 à 6. Embardée. Le vaisseau fait une embardée et amorce un début de vrille. Il ne parcourt que la moitié de la distance prévue. Toutes les actions entreprises par le pilote sont affligées

d'une pénalité de -3D pendant le round en cours et de -1D pendant le prochain round (en plus des éventuelles pénalités pour actions multiples).

7 à 10. Vrille. Le vaisseau ne parcourt qu'un quart de la distance prévue, avant de partir en vrille. Le pilote en perd le contrôle pendant le round en cours *et* le prochain.

11 à 15. Collision mineure. Le vaisseau est victime d'une collision... s'il y a quelque chose susceptible d'être percuté (retirez -3D aux dommages de collision normaux ; voir "Collisions", ci-dessous). Sinon, il part en vrille et son pilote en perd le contrôle pendant le round en cours *et* le suivant.

16 à 20. Collision. Le vaisseau est victime d'une collision (dommages normaux), s'il y a quelque chose susceptible d'être percuté. Sinon, il part en vrille et son pilote en perd le contrôle pendant le round en cours *et* le suivant.

21 ou plus. Collision majeure. S'il y a un objet de susceptible d'être percuté, le vaisseau le heurte de plein fouet et subit des dommages augmentés de +4D (voir "Collisions", ci-dessous). Sinon, il part en vrille et son pilote en perd le contrôle pendant le round en cours *et* le suivant.

Collisions. La quantité de dommages subie dépend de la vitesse à laquelle se déplace le vaisseau. (N'oubliez pas de prendre en compte les différences d'échelles.)

Vitesse	Dommages de collision
Précautionneuse	2D
Croisière	4D
Grande	6D
Toute allure	10D

Faites le jet de dommages et comparez-le au tirage de Coque du vaisseau. Reportez-vous à la section "Dommages des vaisseaux", page 128, pour savoir ce qui se produit.

Si un vaisseau en percute un autre, les dommages peuvent varier en fonction de l'angle du choc. (La plupart des collisions seront "à angle droit.")

Collision frontale	+3D
Collision arrière/latérale	-3D
Collision à angle droit	0D

N'hésitez pas à ajuster les dégâts en fonction de la nature de l'objet percuté. S'il s'agit, par exemple, d'un objet relativement fragile (comme un vaisseau primitif), il vous est possible de réduire les dommages de -1D ou -2D, voire plus.

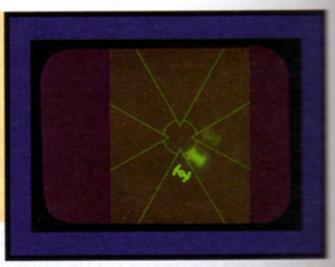
Combat spatial

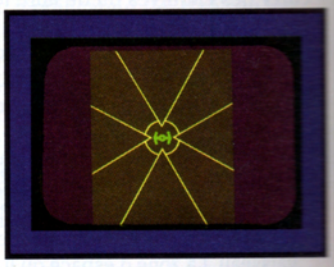
Les combats spatiaux sont décomposés en rounds de cinq secondes et sont résolus de la même façon que les autres types d'affrontements :

• On détermine le facteur de difficulté pour toucher la cible (en fonction des portées — exprimées en unités spatiales — de l'arme considérée).

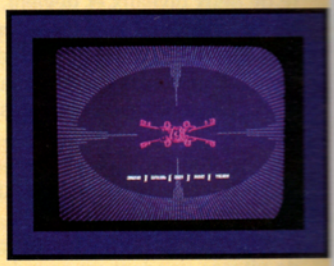
• L'attaquant effectue son jet de compétence : *Canons de Vaisseau* pour les armes à l'échelle des chasseurs stellaires ou *Canons de Vaisseau de Guerre* pour celles à l'échelle des vaisseaux de guerre ; ce sont, toutes deux, des compétences de *Mécanique*.

• Si le résultat du tirage est supérieur ou égal au facteur de difficulté, le tir atteint sa cible. On procède alors à un jet de dommages. (Voir la section "Dommages des vaisseaux spatiaux", page 128.)









Exemple : Rhen fait usage du canon laser bitube du *Tonnerre de Thannik* pour tirer sur un chasseur TIE impérial.

Ce chasseur se trouve à huit unités de distance, ce qui correspond à une portée moyenne pour le canon (Moyennement Difficile ; facteur de difficulté : 12). Rhen ajoute son code *Canons de Vaisseau* (5D) à celui de l'Ordinateur de Visée (1D+2) de l'arme et réalise un tirage de 17. Son tir atteint l'adversaire.

Compétences de réaction

Les vaisseaux spatiaux peuvent effectuer des "esquives de vaisseau" afin d'éviter les tirs ennemis, exactement comme les véhicules peuvent, eux, procéder à des "esquives de véhicule".

Le pilote doit faire un jet de pilotage (*Pilotage de Vaisseau de Guerre, Transports Spatiaux* ou *Pilotage de Chasseur Stellaire*), auquel il ajoute le code Manœuvrabilité de son appareil. Le résultat de ce tirage constitue ensuite le nouveau facteur de difficulté pour toucher le vaisseau.

Exemple : Rhen tire sur un autre chasseur TIE situé à portée moyenne (Moyennement Difficile ; facteur de difficulté : 14). Le pilote impériale décide d'effectuer une esquive de vaisseau et ajoute aux 4D de sa compétence *Pilotage de Chasseur Stellaire* les 2D de Manœuvrabilité de son engin. Il réalise un tirage de 20. Rhen doit donc réussir un jet supérieur ou égal à 20 pour l'atteindre.

Réaction totale. Quand un pilote entreprend une "réaction totale", il ne peut rien faire d'autre au cours du même round.

Il procède alors à un jet de pilotage auquel il additionne la Manœuvrabilité de son vaisseau, avant d'*ajouter* le résultat de celui-ci au facteur de difficulté des attaques menées à son encontre pendant ce round.

Exemple : un peu plus tard, Rhen tire à nouveau sur le chasseur TIE, qui se trouve toujours à portée moyenne (Moyennement Difficile ; facteur de difficulté : 15).

Le pilote impérial décide, cette fois, d'exécuter une réaction totale. Il obtient un résultat de 15 avec les dés. Rhen doit donc réussir un tirage au moins égal à 30 pour le toucher ! Quoiqu'il en soit, l'Impérial ne peut rien faire d'autre pendant ce round.

Écrans

Les écrans des vaisseaux sont des "absorbeurs d'énergie" électroniques qui ont pour effet de réduire les dommages causés par les tirs ennemis. Il en existe de deux sortes : les écrans à particules et les écrans à énergie/rayons.

Les écrans à particules sont efficaces contre toutes sortes de projectiles : astéroïdes, missiles, torpilles à protons, etc. Ils fonctionnent en permanence et sont coupés seulement quand un vaisseau tire des missiles ou des torpilles (ils doivent en effet être mis hors service afin de laisser passer des objets "matériels"). Quand un vaisseau coupe ses écrans à particules, son code Coque est automatiquement réduit de -2D. (Note : quand un vaisseau perd son générateur principal, il perd aussi ses écrans à particules.)

Les écrans à énergie, quant à eux, ne sont en principe activés qu'au moment des combats. Leur efficacité dépend des "arcs de tir" vers lesquels ils sont orientés.

L'utilisation d'écrans est considéré comme une "compétence de réaction". Chaque vaisseau dispose d'un certain nombre de "D" dans sa caractéristique Écrans. Ces "D" doivent être répartis, selon le désir du pilote, entre les quatre arcs de tir possibles : avant, arrière, gauche et droit.

La difficulté de cette tâche dépend du nombre d'arcs de tir que l'on essaye de "couvrir" ainsi :

- Un arc de tir : Facile.
- Deux arcs de tir : Moyennement Difficile.
- Trois arcs de tir : Difficile.
- Quatre arcs de tir : Très Difficile.

Quand un vaisseau résiste aux dommages après avoir encaissé un tir, il peut ajouter à son jet de Coque le nombre de "D" attribués à l'arc atteint par le tir considéré.

Exemple : Rhen est aux commandes d'un transport YT-1 300 modifié doté de 4D en Coque et 2D en Écrans. Il est assailli par trois chasseurs TIE qui s'approchent de lui par l'arrière.

Il choisit d'activer ses écrans et alloue les 2D dont il dispose à son arc de tir arrière. Il réussit ensuite un jet Facile en *Écrans de Vaisseau*. Il peut donc lancer 6D pour résister aux dommages infligés par des tirs venant de l'arrière.

Quelques rounds plus tard, les TIE ont manœuvré et encerclent Rhen, qui se retrouve attaqué à la fois par l'avant et par l'arrière. Il décide donc d'attribuer 1D d'Écrans à son arc de tir frontal et 1D à son arc de tir arrière. Comme il essaye ainsi de protéger deux arcs, son jet d'Écrans de Vaisseau est, cette fois, Moyennement Difficile. S'il le réussit, il aura le droit de lancer 5D (4D pour la Coque et 1D pour ses écrans) afin de résister aux dommages qui lui seront infligés par l'avant et par l'arrière. Il ne pourra toutefois lancer que 4D contre les attaques de flanc.

Armes des vaisseaux

La plupart des vaisseaux spatiaux disposent d'au moins une arme et certains vaisseaux de guerre possèdent, pour leur part, des dizaines de tourelles.

Les armes des vaisseaux fonctionnent exactement comme celles des personnages et des véhicules. Elles font appel aux règles concernant les munitions, les cadences de tir, les rayons de déflagration et les échelles, telles qu'elles ont été exposées dans le chapitre cinq "Combats et blessures", page 87. Elles utilisent également les règles relatives aux portées, aux servants et aux arcs de tir, qui ont été exposées dans le chapitre six "Déplacements et poursuites", page 100.

Tous les vaisseaux procurent un "couvert total" à leurs occupants.

Asservissement. Certaines armes sont "asservies", ce qui signifie qu'elles sont interconnectées afin de tirer comme si elles ne faisaient qu'une. Les caractéristiques de ces armes tiennent compte de leur configuration. (Ainsi, par exemple, quand un Aile-X utilise ses quatre canons lasers asservis, ceux-ci font feu simultanément et infligent des dommages cumulés de 6D.)

On peut bricoler des armes asservies afin qu'elle tirent individuellement, mais il faut alors *réduire* leurs dommages conformément aux règles des tirs combinés. (Pour reprendre l'exemple du Aile-X, imaginons que le pilote veuille utiliser ses armes séparément. Selon les règles des "actions combinées", quand quatre personnages travaillent ensemble, ils bénéficient d'un bonus de +1D+2. Il faut donc retirer -1D+2 aux dommages des canons. Chacun ne causant plus alors que des dégâts de 4D+1.)

Portées. La plupart des armes de vaisseaux ont une caractéristique "Portées Spatiales" et une autre intitulée "Portées Atmosphériques". La première est exprimée en unités et sert lors des combats spatiaux, alors que la seconde est employée lors des vols en atmosphère (voir la section "Vols atmosphériques", page 129) ou quand un vaisseau tire vers une planète depuis l'orbite.

Canons lasers et turbolasers. Les canons lasers sont les armes standard des vaisseaux à l'échelle des chasseurs stellaires, tels que les cargos, les TIE et les Ailes-X. Les turbolasers, quant à eux, sont d'énormes armes à l'échelle des vaisseaux de guerre (ces derniers peuvent également posséder des canons lasers "classiques" afin de contrer les attaques de chasseurs.)

Canons à ions. Ces armes ont été conçues afin de perturber le fonctionnement des équipements électriques et informatiques des vaisseaux adverses. Ils n'infligent aucun dégât matériel. Les écrans sont *inefficaces* contre les canons à ions.

Exemple : Rhen a alloué ses 2D d'Écrans à l'arc de tir arrière de son vaisseau (Coque : 4D).

Il peut donc lancer 6D pour résister aux dommages des tirs qui l'atteignent par l'arrière.

Néanmoins, s'il est touché par un tir de canons à ions, il n'aura le droit qu'aux 4D de sa Coque pour résister aux dommages.

Quand le jet de dommages est inférieur au jet de Coque, aucun dégât n'est infligé. Sinon, reportez vous à la ligne appropriée dans la table ci-dessous.

Dommages du canon à ions ≥ au jet de Coque de :	Effet :
0 à 3 points	Commandes ionisées
4 à 8 points	2 Commandes ionisées
9 à 12 points	3 Commandes ionisées
13 à 15 points	4 Commandes ionisées
16 ou plus	Commandes hors service

Missiles, bombes et torpilles à protons. Ces armes "matérielles" peuvent causer des dégâts considérables. Elles sont toutefois difficiles à ajuster et leur facteur de difficulté est modifié en fonction de la vitesse à laquelle se déplace la cible :

Augmenter le facteur de difficulté de :	Vitesse spatiale	Vitesse atmosphérique
+5 points	3	100 à 150
+10 points	4	151-200
+15 points	5	201 à 250
+20 points	6 ou plus	251 ou plus

Rayons tracteurs. Les rayons tracteurs de type militaire sont utilisés afin de capturer des vaisseaux, qui peuvent ensuite être abordés et fouillés. (De nombreux vaisseaux disposent de petits rayons tracteurs qui leur servent à déplacer leurs cargaisons, mais ceux-ci n'ont aucune utilité en combat.)

On doit d'abord déterminer si le rayon "touche" sa cible, en procédant comme pour un tir classique : si le jet d'attaque est supérieur ou égal au facteur de difficulté, le coup porte.

On oppose ensuite un jet de "dommages" au code Coque de la cible. Si ce dernier est supérieur, le vaisseau visé échappe à l'emprise du rayon. Sinon, il est capturé.

S'il n'oppose aucune résistance, un vaisseau ainsi capturé peut être automatiquement "halé" en direction de l'attaquant, à la cadence de cinq unités spatiales par round.

S'il essaye de résister, il faut opposer un nouveau jet de "dommages" à son code Coque à chaque round. Si le jet de Coque est supérieur, il se libère. Sinon, il reste prisonnier et ses propulseurs peuvent éventuellement être endommagés. Reportez-vous à la table ci-dessous.

Jet du rayon tracteur ≥ au jet de Coque de :	Unités spatiales parcourues en direction de l'attaquant :	Dommages infligés au vaisseau cible :
0 à 3 points	Aucun changement	Pas de dommage
4 à 8 points	1	1 Déplacement Perdu
9 à 12 points	2	2 Déplacements Perdus
13 à 15 points	3	3 Déplacements Perdus
16 ou plus	4	4 Déplacements Perdus

Exemple : un Destroyer Stellaire Impérial a capturé le *Tonnerre de Thannik* à l'aide d'un rayon tracteur. Le cargo se trouve à neuf unités de distance du vaisseau de guerre.

Rhen décide d'abord de ne pas résister et son vaisseau est "halé" sur cinq unités spatiales pendant ce round. Il ne se trouve donc plus ensuite qu'à quatre unités spatiales du Destroyer.

Le round suivant, Rhen choisit de résister. Il procède à un jet de Coque (4D) et obtient un résultat de 11.

Le Destroyer Stellaire, quant à lui, lance les 6D de dommages de son rayon, auxquels il ajoute 6D en tant que "modificateur ajusté" découlant de la différence d'échelle entre les deux vaisseaux. Il obtient un score de 35, ce qui fait donc une différence de 24 points entre les deux tirages !

Rhen grommelle en entendant exploser les propulseurs sub-luminiques du *Tonnerre de Thannik*. Son appareil ne peut désormais plus se déplacer de manière autonome et il parcourt les autres dernières unités qui le séparaient encore du Destroyer. Quand il pénètre à l'intérieur d'un pont hangar semblable à une caverne, Rhen ne peut s'empêcher de se demander ce que Leia ferait dans une telle situation...

Dommages des vaisseaux spatiaux

Les vaisseaux encaissent les dommages de la même façon que les autres véhicules. Il faut comparer un jet de dommages au code Coque du vaisseau atteint.

Si le jet de dommage est inférieur à celui de Coque, rien ne se passe. Sinon, reportez-vous à la Table des dommages des vaisseaux.

Table des dommages des vaisseaux

Jet de dommages ≥ au jet de Coque de :	Effet :
0 à 3 points	Écrans détruits/commandes ionisées
4 à 8 points	Dommages légers
9 à 12 points	Dommages graves
13 à 15 points	Dommages sérieux
16 ou plus	Vaisseau détruit

Écrans détruits. Il faut retirer -1D au code Écrans du vaisseau. Cette réduction dure aussi longtemps que les écrans n'ont pas été réparés. Quand le code Écrans est égal à zéro, infligez un résultat *commandes ionisées* au vaisseau.

Commandes ionisées. Les commandes du vaisseau sont victimes d'une surcharge énergétique temporaire : les codes Manœuvrabilité, Écrans, Ordinateur de Visée et de dommages sont réduits de -1D pendant ce round et le suivant.

Si plusieurs résultats *commandes ionisées* font tomber la Manœuvrabilité à zéro, le vaisseau est "paralysé" pendant deux rounds. Pendant ce délai, il lui est impossible de changer de vitesse ou de direction, et il ne peut utiliser ni ses armes ni employer ses écrans ni accomplir d'autres actions d'aucune sorte.

Le pilote doit néanmoins continuer à faire des jets de pilotage afin d'éviter de s'écraser (si cela est possible) ou d'entamer une vrille incontrôlable.

Quand les commandes sont ionisées, des éclairs bleutés parcourent le tableau de bord, exactement comme lorsque le speeder des neiges de Luke est abattu dans *L'Empire Contre-Attaque*.

Dommages légers. Un vaisseau peut encaisser n'importe quelle quantité de "dommages légers." À chaque fois, lancez 1D afin de savoir quel appareillage de bord est endommagé...

1. Le vaisseau perd 1D de Manœuvrabilité (si ce code est déjà à zéro, infligez à la place 1 Déplacement Perdu).

2. Une des armes de bord, choisie au hasard, est détruite et ses servants encaissent des dommages (voir "Dommages infligés aux passagers", page suivante).

3. Une des armes de bord, choisie au hasard, est court-circuitée et ne fonctionne plus. Elle encaisse des dommages légers.

4. L'hyperpropulseur est endommagé. Doublez le temps nécessaire aux calculs d'astrogation. Si le pilote veut tenter de passer dans l'hyperespace au bout d'un round, ajoutez un modificateur *supplémentaire* de +10 au facteur de difficulté d'*Astrogation*.

Il faut une heure de travail et un jet de réparation Moyennement Difficile (*Réparation de Vaisseau de Guerre, Réparation de Transport Spatial* ou *Réparation de Chasseur Stellaire*) pour remettre l'hyperpropulseur en état.

5. Réduisez de 1D le code Écrans du vaisseau. Si ce code est déjà égal à zéro, appliquez un résultat *commandes ionisées* à la place.

6. Le vaisseau subit 1 Déplacement Perdu.

Dommages graves. Le vaisseau encaisse des dégâts nettement plus importants. S'il est légèrement ou gravement endommagé à nouveau, il devient alors sérieusement endommagé. Lancez 1D afin de déterminer quel appareillage de bord est affecté...

1. Retirez -2D à la Manœuvrabilité (si ce code est déjà égal à zéro, le vaisseau subit 2 Déplacements Perdus à la place).

2. Du fait d'une surcharge énergétique ou d'une panne matérielle, le vaisseau perd toutes les armes d'un certain type qui sont orientées vers l'un de ses arcs de tir.

Exemple : un destroyer Stellaire possède 60 batteries turbolasers : 20 à l'avant, 20 à tribord et 20 à bâbord. Si un tir le prive de ses turbolasers avant, ceux de tribord et bâbord continuent néanmoins à fonctionner.

3. Toutes les armes d'un type spécifique sont détruites à la suite d'une surcharge énergétique de leurs circuits. Les servants encaissent des dommages (voir "Dommages infligés aux passagers", ci-contre).

4. L'hyperpropulseur est endommagé. Augmentez de +10 les facteurs de difficulté d'*Astrogation*, tant le moteur n'aura pas été réparé (jet de réparation Moyennement Difficile, plus une heure de travail).

5. Retirez -2D au code Écrans du vaisseau. Si ce code est déjà égal à zéro, le vaisseau subit 2 *commandes ionisées*.

6. Le vaisseau subit 2 Déplacements Perdus.

Dommages sérieux. Les vaisseaux qui subissent de tels dommages sont pratiquement inutilisables. S'ils sont à nouveau légèrement, gravement ou sérieusement endommagés, ils sont aussitôt détruits. Lancez 1D afin de déterminer quel appareillage de bord est affecté...

1. Le vaisseau dérive dans l'espace. Tous ses moteurs et dispositifs de navigation sont hors service.

2. Le générateur de bord est victime d'une surcharge et doit être coupé, sinon le vaisseau explose au bout de1D rounds.

3. Les hyperpropulseurs principal et de secours sont endommagés. Le vaisseau ne peut pas passer en vitesse lumière tant qu'ils ne sont pas réparés (une heure de travail, jet de réparation Moyennement Difficile).

4. Armes hors service. *Toutes* les armes du bord sont privées d'énergie. Lancer 1D :

1 à 4 : les armes sont sévèrement endommagées, mais restent réparables.

5 à 6 : toutes les armes du bord sont détruites.

5. Dommages structurels. Le vaisseau commence à se désagréger et l'équipage dispose de 1D rounds pour l'évacuer.

6. Destruction. Le vaisseau se désintègre ou explose en une gerbe de flammes instantanément.

Vaisseau détruit. Le vaisseau se désintègre ou explose en une gerbe de flammes instantanément. Toutes les personnes présentes à bord sont tuées.

Déplacements Perdus

Les Déplacements Perdus sont cumulatifs. Ainsi, un vaisseau qui subit 1 Déplacement Perdu, puis 2 Déplacements Perdus, en aura "3" au final.

1 Déplacement Perdu : le vaisseau ne peut plus évoluer à toute allure ; il ne peut plus dépasser la grande vitesse.

2 Déplacements Perdus : le vaisseau ne peut plus dépasser sa vitesse de croisière.

3 Déplacements Perdus : le vaisseau ne peut se déplacer qu'à vitesse précautionneuse.

4 Déplacements Perdus : les moteurs sub-luminiques sont détruits. Le vaisseau dérive dans l'espace.

5 Déplacements Perdus : le vaisseau est détruit.

Dommages infligés aux passagers

Les passagers peuvent être blessés quand un vaisseau subit des dégâts ou s'écrase. Faites appel à votre bon sens pour décider si un personnage prend ou non des dommages.

Ceux-ci dépendront des dégâts encaissés par le vaisseau.

Le vaisseau est :	Dommages des passagers :
Légèrement endommagé	1D
Gravement endommagé	3D
Sérieusement endommagé	6D
Détruit	12D

Vols atmosphériques

La caractéristique "Vitesse Atmosphérique" correspond à la vélocité d'un vaisseau quand il se déplace dans l'atmosphère d'une planète. Le premier nombre indiqué représente le facteur Déplacement, alors que le second indique combien de kilomètres il parcourt en une heure lorsqu'il fonce à toute allure.

Les vaisseaux qui n'ont pas de caractéristiques "Vitesse Atmosphérique" (comme les Destroyers Stellaires Impériaux) ne peuvent pas pénétrer dans l'atmosphère d'une planète.

Quand un combat entre vaisseaux se déroule dans l'atmosphère, utilisez les règles de déplacement et de combat des véhicules, tout en employant celles relatives aux "Dommages des vaisseaux".

Si vous avez besoin de déterminer la vitesse atteinte par un vaisseau qui se déplace dans l'atmosphère, consultez la table ci-dessous :

Vitesse Spatiale	Déplacement (Vitesse Atmosphérique)	Kilomètres à l'heure (toute allure)
1	210	600
2	225	650
3	260	750
4	280	800
5	295	850
6	330	950
7	350	1 000
8	365	1 050
9	400	1 150
10	415	1 200
11	435	1 250
12	450	1 300



"Vous en savez désormais assez sur les combats spatiaux. Bien entendu, rien ne remplace l'expérience et la pratique pour devenir un bon pilote. Vous êtes néanmoins prêt à participer à vos premiers vols d'entraînement.

"Je vais maintenant passer la main à l'un des hommes du général de l'Alliance, Airen Cracken. Laissez-moi vous dire une chose à propos de ce type... Il n'a pas obtenu ses galons en classant des fiches ou en s'occupant de logistique. Il les a gagnés en première ligne. Alors, il sait de quoi il parle.

"Il va vous expliquer comment vous en sortir dans les batailles de grande envergure. Ce que vous devez faire et ne pas faire pour sauver votre peau. N'oubliez pas de surveiller vos arrières. À bientôt sur les routes de l'espace !"

8 Simuler des batailles



Aujourd'hui, nous parlerons des batailles. Les holovidéos de guerre mettent souvent l'accent sur leur aspect glorieux. Mais, croyez-moi, il y règne un chaos absolu. Les choses se passent si vite, que vous ne pouvez compter que sur votre intuition et vos réflexes pour survivre. Vous n'avez pas le temps de réfléchir.

Quand vous dirigez une bataille, vous ne pouvez pas vous focaliser en permanence sur des points de détail. Vous devez vous contenter d'avoir une idée globale de la situation et ne pouvez vous intéresser qu'occasionnellement à des éléments précis. En procédant de cette manière, vous conservez toujours une vision d'ensemble de l'affrontement, et vos chances d'en sortir indemne sont bien meilleures.

Simuler une bataille — surtout de très grande envergure — peut parfois dérouter les joueurs. Il leur est en effet très facile de se sentir perdus dans le feu de l'action et de ne pas savoir comment agir. C'est à vous qu'il incombe alors d'entretenir leur impression de chaos, tout en continuant à faire progresser l'aventure. Arrangez-vous, par ailleurs, pour qu'ils aient le sentiment que leurs personnages peuvent influer sur le dénouement du conflit.

Simuler des batailles

Le système des rounds de combat convient parfaitement aux échauffourées qui ponctuent régulièrement les aventures de *Star Wars*. Mais, que faire quand on veut raconter l'histoire d'un affrontement à grande échelle, comme la Bataille de Hoth ? Faut-il, là aussi, avoir recours aux rounds, même si les hostilités se poursuivent pendant plusieurs heures ?

Que nenni ! Cela prendrait un temps infini...

Utilisez plutôt la bataille comme "arrière-plan" de votre scénario. Elle n'en sera pas le cœur, mais pourra, par exemple, constituer un "final" idéal. Elle contribuera ainsi à entretenir le suspense de vos

parties, sans que vous et vos joueurs ayez besoin de vous embourber dans des simulations trop précises et sans intérêt.

Mise en place : décidez d'abord des raisons qui motivent la bataille. Vous serez ensuite en mesure de laisser présager le conflit à venir, en laissant filtrer certains indices en cours de partie (ex. : l'Alliance Rebelle peut avoir prévu d'attaquer prochainement une installation impériales des Colonies). Rien n'interdit pour autant que les PJ se retrouvent pris dans un affrontement inattendu (ex. : la station dans laquelle ils se trouvent est brusquement attaquée par des pirates).

Le cours de la bataille : en tant que maître de jeu, il vous faut, dès le départ, avoir une bonne idée de la manière dont votre bataille va se dérouler. Vous devez également prévoir quelques péripéties susceptibles de permettre aux personnages d'influencer le cours des choses.

Exemple : dans *L'Empire Contre-Attaque*, il est clair dès le début que la base rebelle de Hoth est condamnée. Luke Skywalker a néanmoins l'idée d'utiliser des harpons magnétiques et des câbles de halage afin de faire trébucher les quadripodes TB-TT. C'est grâce à cette technique que l'Alliance a pu évacuer plus de personnel et d'équipement.

Scènes : des scènes vont se dérouler pendant la bataille, indépendamment des actions des PJ. Racontez-les aux joueurs afin qu'ils comprennent mieux ce qui est en train de se passer.

Exemple : un observateur avancé de la Base Écho fait les cent pas à l'intérieur de son poste de surveillance. Soudain, il sent le sol trembler sous ses pieds et voit son communicateur tomber d'une table pour aller rouler en dessous d'une étagère. Il se précipite aussitôt vers ses moniteurs. Les senseurs ne peuvent que confirmer ce qu'il a déjà deviné : des quadripodes impériaux progressent dans sa direction. Il se saisit alors de son communicateur et se met à hurler : "Ici Poste Écho 64. Quadripodes impériaux en approche par le..."

À ce moment précis, le poste de surveillance explose, produisant une énorme boule de feu. Dans l'habitacle du quadripode de tête, un canonnier esquisse un sourire...

Péripéties : comme les PJ sont censés prendre part à la bataille, proposez-leur plusieurs *péripéties* importantes. En plus de permettre aux personnages d'agir directement, ces scènes donneront l'impression aux joueurs qu'ils ne sont pas de simples spectateurs.

Quand vous simulez une bataille, veillez à prévoir au moins trois ou quatre péripéties. Le suspense dépend directement de leur nombre. Attention, toutefois, à ne pas en faire trop.



Gardez à l'esprit que chaque péripétie n'a pas besoin de se conclure sur un succès ou un échec. Il n'est en effet pas rare que des événements imprévus séparent des adversaires avant qu'ils n'aient pu se départager.

Remettez aux joueurs une carte représentant ce qu'ils voient du champ de bataille, en tenant compte de ce que leurs compagnons d'armes ont pu leur apprendre.

Quand vous utiliserez des péripéties, essayez de les rendre aussi palpitantes que les scènes de bataille des films de la trilogie.

Exemple : le speeder des neiges de Luke Skywalker a été abattu alors qu'il survolait le champ de bataille de Hoth. Un peu sonné, le jeune homme reprend rapidement ses esprits en sentant le sol trembler sous les pas d'un quadripode TB-TT. Il s'aperçoit alors qu'il risque d'être écrasé s'il ne réagit pas au plus vite.

Une péripétie devrait toujours donner aux PJ l'opportunité d'accomplir un acte excitant ou héroïque.

Exemple : Luke a pour premier réflexe de s'enfuir sans demander son reste, mais il a soudain une idée... Il se penche vers l'arrière de son speeder et se saisit d'une mine, ainsi que d'un lanceur de disques à fusion.

Il s'extrait ensuite du véhicule, juste à temps pour ne pas périr écrasé. Il court alors entre les énormes "pattes" du quadripode, fixe un disque à fusion muni d'un câble sur sa partie ventrale et grimpe jusqu'à la coque du monstre de métal. Un coup de sabre-laser lui suffit pour ouvrir une écoutille de maintenance, lui permettant de jeter son explosif dans un conduit d'évacuation. La bombe explose presqu'aussitôt, provoquant une surcharge du générateur du blindé.

Tandis que Luke retombe sur la neige, plusieurs mètres en contrebas, l'enfer se déchaîne au-dessus de sa tête...

Choisir les moments critiques

Les péripéties permettant aux personnages d'influer sur le cours de la bataille devraient intervenir à des moments "critiques" : l'ennemi est sur le point de percer les premières lignes de défense ; les portes d'un pont-hangar refusent de s'ouvrir, alors que les Impériaux s'apprêtent à attaquer la flotte rebelle ; un titanesque blindé adverse se retrouve un court instant dans une position vulnérable, etc. Ce principe vaut tout particulièrement pour les affrontements comportant seulement une ou deux péripéties. Faites donc en sorte que les événements auxquels les PJ prennent part puissent avoir un effet déterminant pour la victoire finale.

Les péripéties devraient en outre mêler allégrement actions téméraires, réflexion stratégique et coups de chance extraordinaires. Si les personnages n'ont pas de gros efforts à fournir pour mener à bien une tâche, la bataille tout entière semblera soudain moins menaçante, et donc moins passionnante.

Pour les conflits de longue durée, prévoyez des scènes et péripéties n'affectant qu'une portion de l'affrontement seulement. Les PJ auront, par exemple, la possibilité de récupérer des véhicules, de capturer un vaisseau ennemi, de délivrer des prisonniers, de voler des documents militaires, d'espionner les commandants adverses, voire de se glisser derrière les lignes ennemies.

Suspense

Il arrivera sans doute que vos PJ se séparent en plusieurs groupes au cours d'une bataille, afin de s'intégrer à des escouades, des unités des SpecForces, des formations de chasseurs, etc. À la Bataille d'Endor, par exemple, le Général Solo est descendu sur la lune forestière avec un commando, tandis que l'Amiral Ackbar conduisait l'assaut contre la seconde Étoile de la Mort et que le Général Calrissian — leader de l'Escadron Gold — pénétrait dans les entrailles de la gigantesque station spatiale avec l'intention de détruire son réacteur principal.

Quand cela se produira, fixez-vous deux impératifs. Primo, veillez à consacrer autant de temps à chaque groupe de joueurs. Évitez de perdre trop de temps avec certains personnages, au détriment de leurs compagnons. Passez régulièrement d'un groupe à l'autre pour que personne ne se sente négligé. Secundo, laissez les joueurs dans l'expectative et entretenez le suspense... avant de passer à un autre groupe (ex. : les Rebelles viennent de lancer des grenades sur un TR-TT qui s'avance vers eux... quand vous les abandonnez pour aller voir ce font leurs amis). Permettez à tous les personnages de faire quelque chose (avant de les laisser attendre anxieusement les conséquences de leurs actes) et ne révélez le résultat des décisions prises qu'en début de scène suivante.

Quand vous simulerez un conflit de grande ampleur, gardez toujours à l'esprit comment ce genre d'affrontement a été dépeint dans les films de la trilogie : plan d'ensemble du champ de bataille — zoom sur une portion des combats — zoom sur un personnage particulier — transition avec une autre scène, etc. En vous y prenant bien, vous pourrez entremêler adroitement les événements que vous présenterez pour donner naissance à une fresque épique qui tiendra les joueurs en haleine.

Les joueurs ne changeront jamais

Il est inévitable que vos joueurs élaborent des plans et stratégies auxquels vous n'avez pas pensé. Il vous faut alors avoir recours à l'improvisation.

Si les joueurs mettent au point une tactique brillante, laissez-leur la possibilité de l'employer sur le terrain. Inventez quelques événements et péripéties, faites des descriptions hautes en couleur et, par-dessus tout, entretenez le rythme de la partie.

Pour plus de conseils concernant l'improvisation, reportez-vous au chapitre dix "Diriger des aventures", page 154.

La bataille de Korseg IV

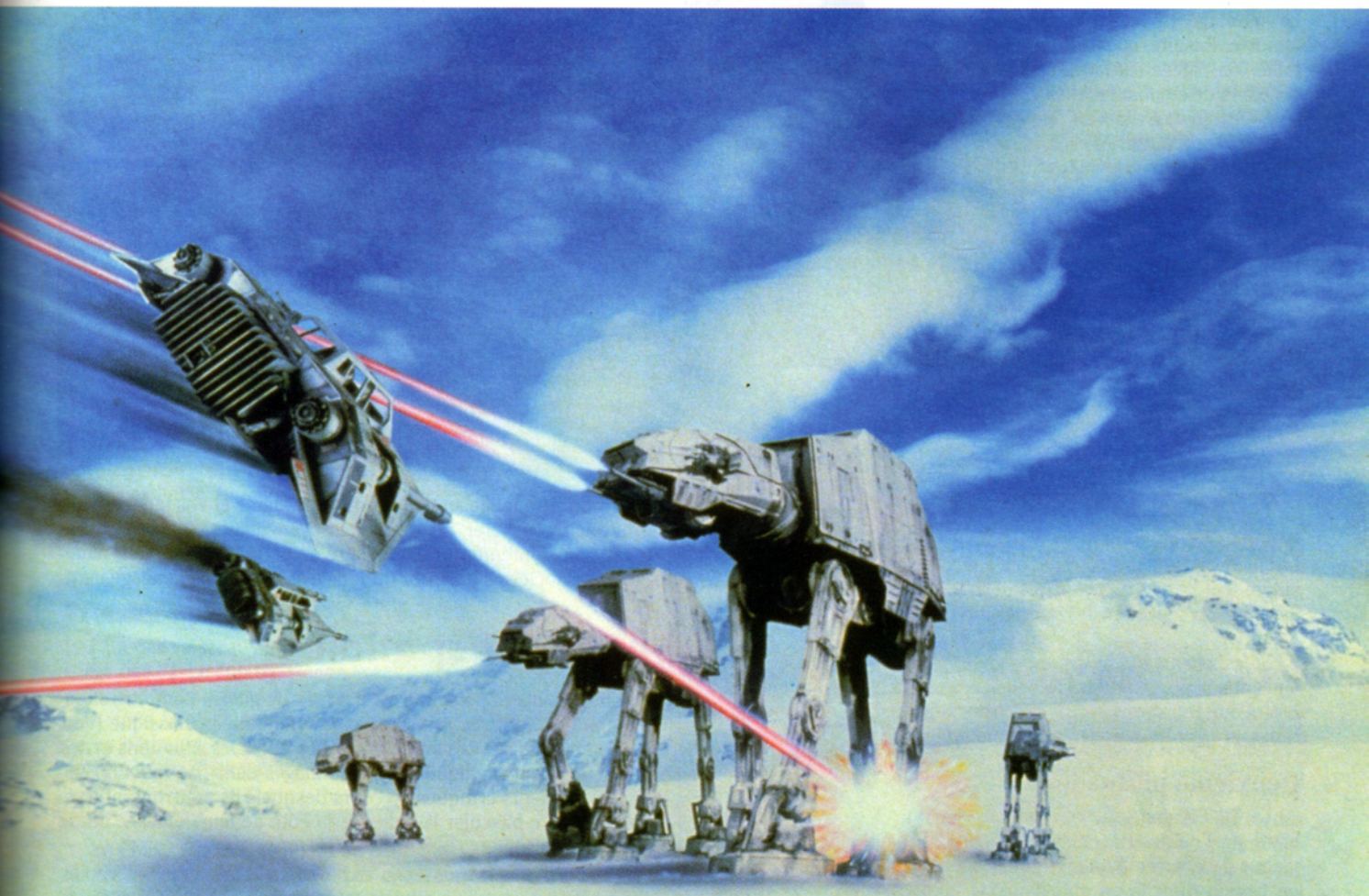
Voici un exemple montrant comment une bataille terrestre peut être intégrée à une aventure.

Mise en place

Les PJ sont des soldats de l'Alliance Rebelle affectés à la base Signal, installée sur les hauteurs des montagnes de Korseg IV, une lointaine planète. La garnison compte moins de 200 hommes, auxquels il convient toutefois d'ajouter quelques véhicules de combat, une demi-douzaine de chasseurs Aile-X et un vaisseau de transport de moyen tonnage.

Soudain, les senseurs de la base donnent l'alerte : un croiseur impérial de classe *Intervention* vient de sortir de l'hyperespace et fonce droit sur Korseg IV. Le commandant rebelle donne aussitôt l'ordre d'évacuer le complexe. Malheureusement, ses ordinateurs contiennent des informations d'une extrême importance et la procédure d'évacuation prendra au moins deux heures... plus de temps qu'il n'en faut aux Impériaux pour réduire en miettes la montagne.

L'état-major rebelle ordonne alors la mise en service d'un écran énergétique similaire à celui employé sur Hoth. Il est assez puissant



pour arrêter les attaques venant du ciel, mais la base restera néanmoins vulnérable aux assauts conduits par des unités terrestres ou des engins volant à faible altitude. Les senseurs repèrent brusquement, à une distance de cinq kilomètres, un vaisseau de débarquement en train d'atterrir sur le flanc nord de la montagne.

Les PJ et les troupes rebelles, appuyés par seulement quatre airspeeders et quatre landspeeders de combat, sont envoyés à la rencontre des assaillants.

Lorsqu'ils franchissent la crête qui borde le site où s'est posé l'appareil ennemi, les arrivants voient leurs pires craintes se confirmer : un quadripode TB-TT et 150 soldats ont déjà débarqué. Les PJ appartiennent à une unité de fantassins comprenant une quarantaine d'hommes qui est chargée de descendre la crête et d'engager directement le combat avec l'adversaire. Cet assaut frontal a pour objectif principal d'éloigner les Impériaux du quadripode.

Les autres Rebelles doivent en effet attaquer ce dernier avec les landspeeders de combat en arrivant par l'ouest. Une fois les fantassins de l'Empire écartés, il sera beaucoup plus facile de "nettoyer" le monstrueux blindé…

Remettez aux joueurs une carte montrant ce qu'ils voient et détaillez à leur intention la tactique adoptée par l'Alliance. Si les PJ sont des officiers, ils peuvent éventuellement modifier le plan retenu. En revanche, s'ils sont de simples soldats, ils n'ont guère d'autre choix que d'obéir aux ordres.

Déroulement de la bataille

Phil (le maître de jeu) a décidé que le quadripode impérial n'aurait aucun mal à mettre en déroute les troupes rebelles, à moins que les PJ ne se tirent avec les honneurs de la première péripétie en réussissant à empêcher la mise en place de batteries anti-infanterie.

Scène une

L'assaut commence lorsque les airspeeders rebelles franchissent la crête en virevoltant, avant de se diriger vers le vaisseau de débarquement afin de le détruire.

Ils y parviennent, mais deux d'entre eux sont abattus pendant la première minute du raid par les canons du TB-TT. Les PJ observent tout cela depuis le sommet de la pente.

Pendant ce temps-là, les Impériaux comprennent qu'ils sont attaqués et reportent leur attention sur les troupes terrestres. Les PJ reçoivent l'ordre de charger.

Première péripétie

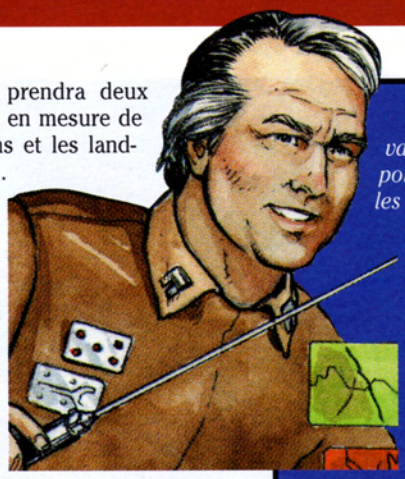
La charge commence ! Durant la première partie de cette péripétie, chaque PJ se fait tirer dessus par un soldat ennemi (les autres sont trop occupés ailleurs). Si les joueurs n'envisagent pas cette éventualité et ne pensent pas à déclarer des *esquives*, la bataille risque d'être de courte durée (pour leurs personnages, en tout cas).

Après trois rounds de progression au pas de course — qui peuvent être simulés par une brève scène — les PJ se retrouvent à mi-chemin du bas de la pente.

Demandez alors aux joueurs de faire des jets de *Perception*. Si l'un d'entre eux réussit un score Moyennement Difficile, il remarque, malgré le chaos du combat, que l'ennemi est en train de préparer un mauvais coup : trois escouades de quatre hommes assemblent des batteries anti-infanterie portables de type Golan.

Le montage de ces pièces prendra deux minutes. Ensuite, elles seront en mesure de tailler en pièces les fantassins et les landspeeders de combat rebelles...

Si les PJ parviennent à détruire ces batteries, les Impériaux suivront les troupes de l'Alliance jusqu'au sommet de la crête. Sinon, ils se replieront afin de laisser les Golans faire le travail à leur place... et quand les landspeeders repasseront à l'attaque, ils seront abattus avant même d'avoir pu approcher le TB-TT.



On m'a demandé de vous parler des affrontements opposant des vaisseaux de guerre. Mais, d'abord, je voudrais préciser certains points... Les holovidéos de série B ont souvent tendance à entourer les batailles spatiales d'un voile romantique. Vous voyez ce que je veux dire... "Tandis que les Destroyers Stellaires Impériaux approchent des croiseurs rebelles, le combat pour la liberté s'intensifie..."

Ne vous laissez pas abuser par ces paroles mielleuses. Combattre à bord d'un bâtiment de guerre n'a rien de plaisant. Chaque vaisseau emportant dans ses flancs plusieurs milliers de soldats, les affrontements sont généralement féroces et meurtriers. Il suffit d'une seule erreur de votre part pour que vous perdiez la vie, et entraîniez dans la mort des milliers d'hommes d'équipage.

Quoi qu'il en soit, des affrontements de ce genre sont inévitables au cours d'une guerre comme la nôtre. Alors, si vous devez un jour vous battre dans les confins du vide stellaire, autant que vous sachiez comment le faire bien.

Scène deux

Le quadripode détruit un troisième airspeeder.

Si les joueurs ont échoué dans la première péripétie. Les troupes impériales se mettent à couvert derrière des caisses de matériel. Les fantassins de l'Alliance, quant à eux, reçoivent l'ordre de poursuivre leur charge, les landspeeders devant bientôt entrer en jeu. Seuls six ou sept Rebelles survivront à l'assaut.

Si les joueurs ont réussi la première péripétie. Les Impériaux se lancent à la poursuite des Rebelles lorsque ceux-ci commencent à battre en retraite. Les PJ et leurs compagnons parviennent à repasser la crête. Les pertes sont minimes.

Deuxième péripétie

Le TB-TT abat le dernier airspeeder qui va s'écraser directement sur l'un des PJ (choisi au hasard), à moins que celui-ci parvienne à s'écarter. Il lui faut pour cela réussir deux déplacements en terrain difficile en employant la compétence *Course à Pied*. Sinon, il encaisse 6D de dommages à l'échelle des speeders à cause du crash et de l'explosion qui s'ensuit.

Scène trois

Si les joueurs ont échoué dans la première péripétie. Les landspeeders de combat passent à l'attaque. Les derniers fantassins rebelles encore en vie arrivent au niveau des soldats impériaux et leur lancent des grenades par-dessus les caisses qui leur servent d'abri. Il se produit alors une explosion en chaîne et seuls quelques tirs sporadiques proviennent ensuite de derrière la barricade, au lieu du véritable déluge de feu que les soldats ont dû essuyer jusqu'à présent.

Si les joueurs ont réussi la première péripétie. Les Impériaux continuent leur poursuite, tandis que les landspeeders fondent sur le TB-TT. Les PJ, ainsi que les autres fantassins rebelles, s'abritent derrière des rochers et les troupes ennemies se retrouvent à découvert.

Accordez quelques rounds à vos joueurs pour que leurs personnages règlent le sort de leurs derniers adversaires. Pendant ce temps-là, ils voient un landspeeder de combat franchir la crête afin de leur prêter main forte. Un communicateur retentit ensuite sur le champ de bataille, couvrant le fracas de l'affrontement. Une voix ordonne alors aux Impériaux de se rendre, tandis qu'un soldat de l'Alliance vient jeter à leurs pieds le corps du commandant du quadripode TB-TT...

Avec un peu de travail supplémentaire...

Vous pourrez étoffer cette bataille en prévoyant plusieurs autres péripéties. La quantité d'effort à fournir devra toutefois être proportionnelle au temps que vous-même et vos joueurs voudrez bien consacrer à simuler ces événements. La plupart des joueurs se contenteront d'une paire de péripéties vraiment palpitantes, associées à des descriptions évocatrices de l'engagement.

Batailles spatiales

Une bataille opposant des vaisseaux de guerre peut être simulée exactement de la même façon qu'une bataille classique (voir plus haut). Utilisez des scènes pour présenter les situations et des péripéties pour impliquer les personnages dans l'action. Choisissez les moments critiques au cours desquels ils pourront intervenir pour faire basculer la balance du côté de leurs alliés... ou de leurs ennemis.

La bataille de Jandoon

Mise en place

Des agents des Services Secrets de la Nouvelle République (SSNR) ont récemment entendu parler d'anciens artefacts technologiques qui se trouveraient sur le monde en ruine de Jandoon, dans les Territoires de la Bordure Extérieure. Malheureusement, la transmission qui détaillait cette découverte a été interceptée par des espions et l'Empire a rapidement mis sur pied une petite armada stellaire afin d'investir la planète avant que les forces républicaines n'arrivent.

Une petite formation de la Nouvelle République, composée de cargos et de vaisseaux scientifiques — accompagnés de deux Ailes-X et d'un Aile-A —, a quitté l'avant poste secret dissimulé dans la géante gazeuse de Galaan pour se rendre sur Jandoon.

Les Impériaux ont laissé une navette de classe *Lambda*, ainsi qu'un Chasseur de Tête Z-95 en orbite autour de la planète. Deux croiseurs légers de classe *Gardien* et trois appareils d'exploration ont, quant à eux, pris position entre les lunes jumelles de Jandoon.

Quand les vaisseaux républicains sont sortis de l'hyperespace, ils ont tout de suite repéré ce qu'ils ont pris pour deux appareils impériaux virtuellement inoffensifs. Mais, lorsque les Ailes-X et le Aile-A ont tenté de les arraisonner, les croiseurs légers et les engins d'exploration ont aussitôt jailli hors de leur cachette pour attaquer les cargos et les vaisseaux scientifiques.

Les personnages des joueurs voyagent à bord d'un transport léger. Donnez aux joueurs un schéma indiquant les positions respectives des planètes, des lunes et des vaisseaux des deux camps

(ou mieux : utilisez des figurines et une grande carte d'hexagones sur fond étoilé). Passez ensuite à la première scène de la bataille.

Le déroulement de la bataille

Phil (le maître de jeu) a décidé que la Nouvelle République ne gagnerait pas cet affrontement, quoi qu'il advienne. Les PJ ont, néanmoins, la *possibilité* d'influer sur les événements. Dans le pire des cas (si les joueurs échouent lors de la deuxième péripétie), les Impériaux détruiront tous les vaisseaux scientifiques, la plupart des cargos et l'un des Ailes-X. Dans le meilleur des cas (si les joueurs se sortent avec les honneurs de la deuxième péripétie), la Nouvelle République ne perdra qu'un Aile-X et la moitié des vaisseaux scientifiques.

Scène une

Alors que les chasseurs stellaires républicains approchent de la navette Lambda et du Chasseur de Tête, les vaisseaux d'exploration et les croiseurs légers de l'Empire émergent de l'ombre d'une des lunes de Jandoon et ouvrent le feu sur les cargos et les vaisseaux scientifiques restés en arrière. Avant même que les assaillants aient été repérés, deux cargos et un vaisseau scientifique sont foudroyés par les tirs de barrage impériaux.

Première péripétie

L'un des vaisseaux d'exploration se retrouve à portée de tir du cargo des PJ. Le combat s'engage aussitôt, mais, au bout de deux rounds, l'engin impérial (s'il en est encore capable) bat en retraite et cède sa place à un croiseur léger. Si le cargo reste trop près de ce bâtiment de guerre, il se retrouve vite pris au cœur d'un déluge de tirs lasers et finit par être détruit.

Scène deux

Le Chasseur de Tête abat l'un des Ailes-X, tandis que le Aile-A neutralise la navette Lambda. Les chasseurs républicains, suivis de près par le Z-95, s'empressent ensuite d'aller prendre part à la confrontation principale

Trois nouveaux vaisseaux scientifiques explosent. Il n'en reste désormais plus que deux. Les croiseurs légers se tournent alors vers les cargos qui ne peuvent guère leur opposer de résistance.

Deuxième péripétie

Le Aile-X survivant demande assistance au cargo des PJ. Il n'arrive, en effet, pas à se débarrasser du Chasseur de Tête, or celui-ci va bientôt être à portée des canons du vaisseau de transport. Mais, au même moment, les croiseurs Gardiens adoptent un vecteur perpendiculaire qui va les amener très vite dans la même zone.

Le Aile-X fonce alors droit sur l'un des bâtiments de guerre, qu'il évite au tout dernier moment. Si les PJ tirent juste au bon moment, ils peuvent obliger le Z-95 à dévier sa trajectoire de manière à ce qu'il percute le croiseur et détruise involontairement son générateur d'écrans. Se voyant vulnérable, le capitaine impérial préférera dans ce cas abandonner le combat.

Si les personnages réussissent la deuxième péripétie. Les appareils impériaux battent en retraite et passent en vitesse-lumière. Deux vaisseaux scientifiques, trois cargos (dont celui des PJ), le Aile-A et le dernier Aile-X sortent indemnes de la confrontation.

Si les personnages échouent dans la deuxième péripétie. Les Impériaux continuent à pilonner les vaisseaux républicains jusqu'à ce qu'ils les aient tous abattus. Les PJ peuvent néanmoins essayer de passer dans l'hyperespace avant d'être anéantis.

Batailles majeures

Cet engagement ne dure qu'un temps relativement court et n'implique qu'assez peu de vaisseaux. Rien ne vous empêche, cependant, de préparer une bataille titanesque qui servira de conclusion à l'un des épisodes importants de votre campagne. Vous pouvez même, si vous le désirez, passer une nuit entière à refaire la Bataille de Hoth.

Ajoutez d'autres vaisseaux, d'autres scènes et d'autres péripéties. Donnez une dimension épique à votre affrontement en mettant l'accent sur les enjeux du conflit. En règle générale, les choses seront plus palpitantes si les alliés des PJ semblent, au moins pendant un moment, à deux doigts de la défaite.

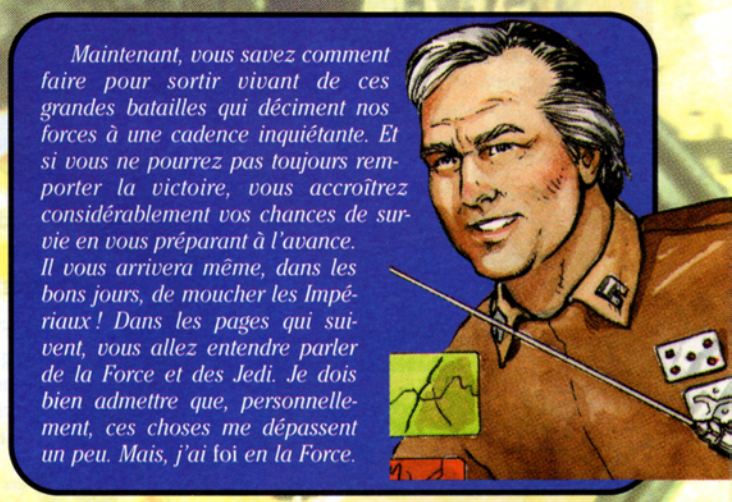
N'oubliez pas de faire en sorte que les actes des PJ revêtent une réelle importance. Surtout si les personnages sont amenés à intervenir à la fin de l'engagement, à un moment où quelques décisions peuvent suffire à faire basculer la victoire dans un camp ou l'autre.

Autres actions à long terme

Les techniques exposées dans ces pages fonctionnent également très bien pour d'autres situations ayant une certaine durée : voyage entre deux villes, long trajet en hyperespace, poursuite acharnée, etc.

Quand vous simulez de tels événements, n'hésitez pas à déterminer la difficulté des péripéties à l'aide de quelques jets de dés.

En combinant scènes et événements ponctuels, vous accentuez les aspects dramatiques de votre récit, sans pour autant avoir besoin de tout régler au "round par round". Qu'il s'agisse de marchander avec des négociants, de corrompre des diplomates ou d'inciter des soldats de choc à agir à l'encontre de leur intérêt, vous aurez toujours le choix de vous limiter à quelques jets de dés "arides" et sans grand intérêt, ou de vous lancer dans de grandes scènes originales et quasi théâtrales. Les dés n'ont alors qu'une importance secondaire et vous n'avez besoin de recourir aux rounds qu'à quelques moments bien précis.



Maintenant, vous savez comment faire pour sortir vivant de ces grandes batailles qui déciment nos forces à une cadence inquiétante. Et si vous ne pourrez pas toujours remporter la victoire, vous accroîtrez considérablement vos chances de survie en vous préparant à l'avance. Il vous arrivera même, dans les bons jours, de moucher les Impériaux ! Dans les pages qui suivent, vous allez entendre parler de la Force et des Jedi. Je dois bien admettre que, personnellement, ces choses me dépassent un peu. Mais, j'ai foi *en la Force.*

9 La Force

"La Force donne au Chevalier Jedi son pouvoir. C'est une sorte de fluide créé par tout être vivant. Une énergie qui nous entoure et nous pénètre, et qui maintient la galaxie en un tout unique."

— Obi-Wan Kenobi



Je m'appelle Ana Thatis. Je fais partie de ces rares personnes qui ont décidé d'étudier les mystères de la Force. Un choix qui a fait de moi une criminelle aux yeux de l'Empire. Ce n'est pas une voie facile, mais elle mérite d'être empruntée.

Je vais essayer de vous expliquer tout ça, au mieux de mes possibilités. Pour bien comprendre, il va cependant falloir que vous fassiez abstraction de vos pensées conscientes, afin de percevoir la vie qui vous entoure. Ce n'est qu'alors que vous pourrez sentir le flux de la Force…

La Force est une énergie mystérieuse qui imprègne la galaxie tout entière. Générée par la vie même, elle est partout et en toute chose. Elle se situe au-delà des limites de la perception normale, mais certains individus — comme les Chevaliers Jedi, par exemple — apprennent à ressentir ses fluctuations et à la manipuler. Ils peuvent ainsi exercer un contrôle sur la vie, la pensée et la matière.

La Force est à la base des croyances des Jedi. Cet ordre mystique ayant été pratiquement exterminé par le maléfique Empereur Palpatine au début de son règne, rares étaient ceux qui croyaient en l'existence de la Force au temps de la guerre civile. À l'époque où l'Empire dominait l'univers, elle était généralement considérée comme une sorte de religion mineure, et les Jedi étaient assimilés à une bande de doux rêveurs.

Pourtant, c'est aux pouvoirs d'un jeune Jedi nommé Luke Skywalker que la galaxie doit d'avoir recouvré la liberté après avoir été plongée dans une sinistre obscurité par l'Empereur et ses âmes damnées. Pour cela, il a dû abattre Palpatine. La Force put dès lors être à nouveau vénérée.

La nature de la Force

La Force est une composante essentielle de l'univers, au même titre que l'énergie ou la matière, mais elle est très difficile à quantifier et à comprendre. Elle ne peut en effet pas être analysée de la même manière que les éléments physiques habituels. Le progrès technologique, par exemple, a toujours été prévisible et contrôlé. La Force, en revanche, n'est ni une puissance directrice ni une énergie susceptible d'être domestiquée. Elle fait partie intégrante de la vie ; s'interroger sur sa nature dominatrice ou soumise équivaut à demander à une personne si elle peut commander à ses propres cellules ou si, au contraire, celles-ci exercent un ascendant sur elle.

On ignore si elle a toujours existé, ou si elle est seulement apparue en même temps que l'intelligence. Certains pensent même qu'elle serait responsable de l'évolution des formes vivantes. Aux yeux des Jedi, des considérations de ce genre n'ont aucune d'importance ; il leur suffit de savoir que la Force *existe*.



Pendant la majeure partie de ma vie, je n'ai rien su de la Force. Pourtant, j'ai toujours eu le sentiment d'être "différente". J'avais conscience que mon existence avait un but, et qu'il me revenait de découvrir ce à quoi j'étais destinée. Quand je voulais que quelque chose se produise… quand je le voulais vraiment, du fond du cœur… ça arrivait toujours. Et quand je devais relever un défi… une chose importante pour moi… j'ai souvent connu le succès, malgré les difficultés. Je semblais toujours capable d'obtenir ce que je désirais le plus.

C'est alors que "Dame Caryn" m'a remarquée. Tous les enfants du village la connaissaient comme conteuse. Les chauds soirs d'été, nous nous rassemblions en dessous des arbres takka pour écouter ses récits pleins d'aventure et de héros téméraires.

Un jour — je crois que je devais avoir seize ou dix-sept printemps à l'époque — elle m'a prise à part. Elle m'a alors révélé qu'elle avait "senti" que j'étais "douée pour les mystères anciens".

Ce fut là le début d'un long et périlleux parcours. Elle m'a ouvert les yeux et montré ce chemin que je n'avais pas remarqué, alors qu'il se trouvait juste devant moi… la voie de la Force.

Attention au Côté Obscur…

"Mais comment reconnaître le bon côté du mauvais ?"

"Tu le sauras. Quand tu seras calme, en paix, passif. Un Jedi utilise la Force pour la connaissance et la défense, jamais pour l'attaque."

— Luke Skywalker et Yoda, le Maître Jedi

À l'instar des autres éléments fondamentaux, la Force possède à la fois des aspects positifs et négatifs, symbolisés par le Côté Lumineux et le Côté Obscur.

Le Côté Lumineux enseigne la paix et l'harmonie. Il constitue la face constructive de la Force, source d'amour, de compréhension et de connaissance — l'essence même de la vie. C'est pourquoi, ceux qui sont en paix avec eux-mêmes peuvent maîtriser les pouvoirs de la Force.

Le Côté Obscur est la contrepartie de la Lumière. Beaucoup de jeunes étudiants croient — à tort — qu'il est le plus fort, alors qu'en fait il est seulement plus accessible. Il se nourrit des pulsions négatives et destructrices des êtres vivants : la colère, la peur et la haine. La mort et la guerre sont deux de ses "effets secondaires" et il exerce souvent une dangereuse fascination sur les êtres incapables de contrôler leurs émotions et leurs passions. Ceux qui succombent à ses attraits voient leurs capacités grandement améliorées, dans un premier temps. Ils découvrent ensuite progressivement que le Côté Obscur répond avec une réticence croissante à leurs appels et qu'il exige à chaque fois des sacrifices plus importants.

Les individus sensibles apprennent vite qu'il n'y a pas de compromis possible avec l'Obscurité et la Lumière. Tous ceux qui n'ont pas conscience de la puissance de la Force, sont incapables de concevoir l'importance de la lutte que les deux côtés se livrent. Les initiés, quant à eux, savent bien qu'il n'est pas de conflit plus *contraignant* que celui qui oppose le Bien au Mal, la vie à la mort. Il est impossible de rester neutre face à un tel affrontement.

Ceux qui étudient les voies de la Force ne doivent par conséquent jamais oublier de préserver leur paix intérieure, s'ils ne veulent pas être victimes du Côté Obscur, comme le fut Anakin Skywalker, il y a de cela bien longtemps. Ils doivent prendre garde à ne pas s'engager sur la voie de l'Obscurité, car cette puissance d'autodestruction est ensuite difficile à renier.

Les nombreux visages de la Force

"C'est pas une force mystique qui dirigera ma vie à moi."

— Yan Solo

Il n'est pas obligatoire de croire à la Force pour l'utiliser ou être manipulé par elle de manière inconsciente. En effet, même sans être vraiment "sensible" à sa puissance, on peut parfaitement faire appel à elle. Certaines personnes semblent ainsi posséder un don quasi surnaturel pour réussir tout ce qu'elles entreprennent, et cela que leurs motivations soient honorables ou pas. Les sceptiques appellent cela de la chance. Les incrédules parlent de destinée. Pourtant, la Force *est* seule responsable.

(Dans le jeu, les points de Personnage représentent des manifestations mineures — quasi subconscientes — de la Force. Les points de Force, quant à eux, correspondent à une utilisation plus délibérée de la puissance mystique.)

"Seuls certains individus étaient capables de voir en la Force ce qu'elle était vraiment. Ils furent impitoyablement qualifiés de charlatans, faussaires, illuminés… voire pire. Plus rares encore étaient ceux qui savaient l'utiliser. Mais, comme elle dépassait leurs capacités primitives, elle était souvent trop puissante pour eux. Ils suscitèrent donc l'incompréhension de leur entourage…"

— Obi-Wan Kenobi

Ceux qui souhaitent apprendre à contrôler la Force doivent en principe étudier les enseignements des Jedi. Chaque Jedi entretient des relations particulières avec elle, qui se traduisent sous la forme d'une grande variété de pouvoirs — qui sont autant de biais leur permettant de manipuler leur être profond et l'univers qui les entoure. Ils peuvent ainsi acquérir les moyens d'accomplir des prouesses étonnantes comme ralentir — voire arrêter — leurs fonctions vitales, communiquer avec des personnes situées à des millions de kilomètres de distance, sentir le danger ou même déplacer des objets par la simple force de leur esprit !

"P'tit gars, j'ai piloté cet appareil d'un coin de la galaxie à l'autre. J'ai vu des tas de choses étranges dans ma vie…"

— Yan Solo

Les Chevaliers Jedi ne sont pas les seuls à savoir employer la Force. Dans certains endroits, on lui donne des noms différents — magie, chamanisme, religion, méditation, croyances ancestrales, etc. — alors qu'il s'agit toujours de la même énergie mystique capable de modifier le monde environnant.

Les utilisateurs de la Force de la galaxie

Des innombrables habitants que compte la galaxie, bien peu sont "sensibles à la Force". Ces quelques élus possèdent toutefois des capacités de concentration exceptionnelles et sont parfois capables de réaliser leurs désirs en puisant inconsciemment dans l'énergie qui dirige l'univers. Ils ont le *potentiel* d'acquérir les compétences et pouvoirs de la Force, mais il est rare qu'ils s'y emploient.

Pendant le règne de l'Empire (avant la Bataille d'Endor), l'Empereur et Dark Vador n'ont pas ménagé leur temps et leurs efforts



pour exterminer tous les adeptes de la Force. Les Jedi durent alors se cacher pour ne pas être abattus par les assassins impériaux. Les seuls à s'en être sortis appartiennent généralement à l'une des catégories suivantes :

• Ceux qui se sont suffisamment bien cachés pour échapper à l'Empire, comme Yoda et Vima-Da-Boda (dans *Dark Empire*).

• Ceux qui vivaient sur des planètes isolées ou au sein de cultures mal connues. Ces êtres pouvaient avoir étudié la voie des Jedi ou la connaître sous d'autres formes : les "sortilèges" des sorcières de Dathomir ou la puissance mystique du Tyia.

• Ceux qui étaient trop faibles ou instables pour représenter une menace aux yeux de l'Empire. Cette catégorie englobe des personnages aussi différents que Hala (de *Splinter of the Mind's Eye*) et Joruus C'baoth, le Jedi fou chargé de protéger le Mont Tantiss, où l'Empereur avait aménagé un entrepôt secret.

• Ceux qui étaient complètement soumis à Palpatine : Dark Vador, Mara Jade, les Adeptes du Côté Obscur de l'Empereur (de *Dark Empire*) et le Grand Inquisiteur Tremayne.

• Ceux qui étaient détenus par l'Empire. Si certains d'entre eux sont parvenus à s'évader, les autres ont connu l'enfer. Les Impériaux avaient plusieurs raisons pour les retenir prisonniers... Ils les utilisaient, par exemple, pour mener des expériences concernant la Force, à moins que l'Empereur n'ait "siphonné" leur énergie vitale afin d'assurer sa propre subsistance. D'autres possédaient des connaissances que Palpatine convoitait. Vima-Da-Boda et le Jedi Corwin Shelvay furent détenus pendant un temps, mais ils finirent par échapper aux griffes de l'Empire.

La plupart des adeptes de la Force encore vivants possèdent des talents relativement limités. Les meilleurs d'entre eux ont, soit fait preuve d'une extrême intelligence pour éviter d'attirer l'attention de l'Empire, soit décidé délibérément de se soumettre à Palpatine.

Au temps de la Nouvelle République, les adeptes de la Force, quoique plus nombreux qu'avant, n'ont souvent pas des pouvoirs exceptionnels du fait de la rareté des maîtres. Certains d'entre eux sont devenus les disciples de Luke Skywalker, alors que d'autres se contentent du savoir transmis par de vieux professeurs ou contenu dans quelques rares livres et banques de données. Quoiqu'il en soit, même si la Nouvelle République accueille volontiers en son sein les adeptes de la Force, les vestiges de l'Empire (ainsi que de nombreuses autres factions) ont compris tout l'intérêt qu'il pouvait y avoir à se servir de tels individus.

Les Jedi

"Pendant des centaines de générations, l'ordre Jedi a su défendre et garder la paix et la justice, au temps de l'ancienne République. Bien avant les jours sombres et l'avènement de l'Empire."

— Obi-Wan Kenobi

Il y a bien longtemps de cela, ceux qui étudiaient et manipulaient la Force ont un jour décidé de se rassembler afin de constituer l'ordre des Chevaliers Jedi, une organisation ayant pour but unique de protéger la galaxie contre les forces du Mal. Ils ont ainsi pu ramener la paix et l'ordre au sein d'un univers ravagé depuis trop longtemps par les conflits et la peur.

Leurs prouesses sont vite devenues célèbres. Soutenus par la Force et reconnaissables grâce à leurs sabres-lasers, ils ont progressivement été respectés et honorés par tous. On les prenait pour des érudits, des guerriers et des philosophes. Ils étaient tout cela... et bien plus encore. Ils se répandirent dans tous les systèmes, afin de défendre la République et les mondes qui lui étaient affiliés.

Malheureusement, leurs connaissances contenaient les ferments de leur destruction. Les Jedi avaient appris très tôt à distinguer le Côté Lumineux du Côté Obscur, et ils avaient tout de suite compris qu'ils devaient suivre la voie de la Lumière. Mais certains n'entendirent pas les avertissements et ne purent résister à la tentation de dénaturer leurs pouvoirs afin de faire le Mal.

Les légendes parlant des Jedi sont riches en événements tragiques. L'un des plus fameux s'est produit quatre millénaires avant l'avènement de l'Empire, lorsque le Jedi Exar Kun connut la déchéance, alors qu'Ulic Qel-Droma déclencha la Grande Guerre du Sith.

Bien plus tard, l'Obscurité finit par dévorer la République, en la remplaçant par un maléfique Empire Galactique. Alors, rapidement, l'Ordre Nouveau de l'Empereur prit tout sous son contrôle. Palpatine et son serviteur, Dark Vador — le Sombre Seigneur du Sith — parvinrent presque à exterminer les Jedi. Cet ordre auguste que l'on avait cru invincible, fut jeté à terre en un temps record.

Les Jedi ne furent cependant pas tous éliminés. Obi-Wan Kenobi, le professeur de Vador, quand celui-ci s'appelait encore Anakin Skywalker, réussit à échapper au massacre. Les deux enfants de son ancien élève — tous deux bénis par la Force — furent alors soustraits à l'attention de leur père. La fille grandit sous le nom de Leia Organa, princesse de la Maison Royale d'Alderande. Kenobi, de son côté, veilla avec une extrême vigilance sur le fils d'Anakin : un jeune garçon connu sous le nom de Luke Skywalker.

Luke fut initié aux mystères de la Force par Kenobi et Yoda, le Maître Jedi. C'est grâce à sa foi et à ses talents qu'il put ensuite ramener Dark Vador dans la voie de la Lumière, mettant ainsi fin à l'ignoble régime qui avait pris la galaxie sous sa coupe.

Aujourd'hui, Luke s'est fixé pour objectif de reconstituer l'ordre des Chevaliers Jedi. Après avoir installé son "académie" sur l'une des autre lunes de Yavin, il s'emploie désormais à préparer une nouvelle génération d'adeptes capables de protéger la galaxie et la République. Les Jedi sont de retour...

Le Code Jedi

Une des premières choses qu'apprend un Jedi, c'est le "code" de son ordre, un traité qui définit les fondements philosophiques permettant de maîtriser la Force.

Il n'y a aucune émotion ; il y a la paix.
Il n'y a pas d'ignorance ; il y a la connaissance.
Il n'y a pas de passion ; il y a la sérénité.
Il n'y a pas de mort ; il y a la Force.

L'apprenti doit observer scrupuleusement les préceptes relatifs au Côté Lumineux, s'il veut toujours être en harmonie avec lui-même et l'univers environnant.

Le Côté Lumineux est créé et alimenté par la vie. Les Jedi agissent pour préserver la vie. Tuer est une mauvaise action.

Il arrive pourtant qu'ils soient obligés de tuer. Mais cela leur est seulement possible pour se défendre contre une attaque ou pour protéger quelqu'un d'autre, surtout si la personne en question est faible et juste. S'ils prennent une vie, cela doit être dans le seul but d'en préserver une autre. Ils ne doivent néanmoins jamais oublier qu'un acte de ce genre est toujours intrinsèquement mauvais, même s'il est commis dans un but extrêmement honorable. La mort de leur adversaire est comme une tache qui souille leur esprit.

Les Jedi ne convoitent que la connaissance, l'illumination, la paix et l'harmonie. Ils se doivent de combattre ceux qui foulent au pied ces vertus… ceux qui imposent la mort, la tyrannie ou l'ignorance à leur prochain. Les Jedi n'agissent cependant jamais sous l'empire de la haine, de la rancune, de la peur ou de l'agressivité. Au contraire, ils doivent en permanence garder leur calme et rester en paix avec la Force. Céder à la colère, c'est courir le risque de succomber au Côté Obscur.

Dans le jeu, les personnages Jedi devront chercher des solutions pacifiques à tous les problèmes auxquels ils seront confrontés… mais cela ne leur sera pas toujours possible. Parfois, le combat sera inévitable, quand il ne constituera la *seule* solution valable. Ils devront néanmoins, à chaque fois, *essayer* de trouver une alternative.

Une utilisation "responsable" de la puissance. Un Jedi agit toujours avec sagesse, en usant de persuasion et de conseils, plutôt qu'en recourant à la violence ou aux pouvoirs de la Force. Ces derniers sont en effet censés servir les intérêts de la Lumière. Les employer à des fins de grandeur, richesse ou puissance personnelles représenterait déjà un début de soumission au Côté Obscur.

De la nécessité d'agir. Un Jedi n'a pas le droit de laisser le mal prospérer en restant inactif. Une telle attitude reviendrait à encourager les puissances des ténèbres.

Il est également lié par les actes de son entourage. Il lui est donc interdit de s'associer à des individus qui font le mal en toute connaissance de cause.

Quand il est confronté à une injustice ou un méfait, le Jedi doit intervenir pour rétablir le Bien. Une grande variété de moyens peuvent être utilisés à cette fin : persuasion, diversion, recours à la force physique, tours d'illusionniste, etc. Quoi qu'il en soit, l'intervention est une obligation.

Perturbations de la Force. Le Jedi vit en harmonie avec la Force, dont il sent le flux et dont il tire son énergie. Il lui est donc possible de percevoir, occasionnellement, des "perturbations" ou des "présences" dans son écoulement.

"J'ai ressenti un grand bouleversement de la Force…"
— Obi-Wan Kenobi

"Je subodore quelque chose… une présence que je n'ai pas sentie depuis…"
— Dark Vador

Les actions des autres peuvent aussi provoquer des perturbations de la Force. Car si les sensations d'un seul individu sont comme une chandelle vacillante dans le vent, une grande tragédie ou un haut fait bénéfique sont comme de brusques éclairs. Et ceux qui manipulent régulièrement la Force et possèdent un grand savoir brillent comme des soleils.

Chaque fois qu'un Jedi puise à la source de la Force, celle-ci est agitée d'un léger soubresaut correspondant à l'altération qu'elle subit. De telles vibrations sont extrêmement ténues et difficilement détectables, surtout quand la Force est employée de façon parcimonieuse, en respectant l'ordre des choses et l'harmonie universelle.

En revanche, ceux qui emploient la Force régulièrement génèrent de très nombreux soubresauts. Quand ils s'en servent de façon continue — afin de soumettre l'univers à leur volonté — les perturbations qu'ils créent sont alors assez puissantes pour qu'un Jedi situé sur une lointaine planète puisse les détecter. Il est rare qu'un emploi égoïste de cette énergie mystique n'attirent pas l'attention de quelqu'un…

Les nouveaux disciples de la Force ont de grandes chances d'être ainsi détectés. En effet, très souvent, ils ne peuvent s'empêcher d'employer à tort et à travers les nouveaux pouvoirs qu'ils ne maîtrisent pas encore parfaitement. Leurs "essais", trop fréquents, ne peuvent donc manquer d'être remarqués par d'autres adeptes. Or, si l'Empereur n'a eu aucun mal à traquer et éliminer les Jedi novices, c'est tout simplement parce qu'il avait à son service des personnes capables de sentir leur présence.

Prémonition et visions. Certains Jedi ont parfois des rêves ou des visions prémonitoires. Généralement, ce ne sont que des images fugaces et quasi impressionnistes, mais il arrive aussi qu'ils s'agisse d'un aperçu parfaitement limpide de choses qui se sont passées ou pourraient se produire. Ce phénomène fait toujours l'objet de nombreux débats : s'agit-il de manifestations de l'inconscient du Jedi ou est-ce seulement une autre façon de ressentir les perturbations de la Force ? Quoi qu'il en soit, de telles visions ont plusieurs fois prévenu un Jedi d'un danger imminent ou l'ont incité à se rendre en un "lieu de crise" où ses talents uniques étaient requis.

La formation des Jedi

Le jeu de rôle *Star Wars* offre aux joueurs la possibilité d'incarner des Jedi. Mais, attention : seuls des personnages sensibles à la Force peuvent apprendre les compétences et pouvoirs de l'énergie mystique.

Certains personnages — comme l'Étudiant Extraterrestre, le Jedi Raté, le Jedi Mineur et l'Adepte Revwien de la Force — commencent le jeu avec des compétences de la Force. Les autres personnages sensibles doivent, quant à eux, trouver un professeur pour développer leurs compétences et pouvoirs.

Trouver un professeur. Pour apprendre une compétence de la Force (*Contrôle, Sens* ou *Altération*), un personnage a besoin d'un professeur. Celui-ci peut également lui être utile s'il veut progresser dans les compétences qu'il possède déjà.

Un personnage qui débute avec des compétences Jedi est censé avoir suivi l'enseignement d'un professeur avant le début de sa carrière aventureuse. C'est alors au maître de jeu de décider s'il peut toujours contacter son maître. Si celui-ci n'est pas décédé, une brouille a pu l'opposer à son élève, à moins que le professeur ne l'ait tout simplement invité à "faire sa vie". Il peut même avoir succombé au Côté Obscur et garder toujours un œil sur son ancien disciple, dans l'espoir de le gagner un jour à la cause du Mal.



Il n'est pas facile de trouver un professeur dans un univers où les Jedi ont été pratiquement tous exterminés. La quête d'un maître peut être le point de départ d'une grande épopée, qui s'étendra au minimum sur plusieurs parties. Le personnage devra alors faire la preuve de son attachement à la cause des Jedi tout au long de ses recherches.

Quand il trouvera son professeur, celui-ci ne correspondra pas forcément à son attente… N'oublions pas, en effet, qu'Obi-Wan, Yoda et Luke font figures d'exceptions, la plupart des Jedi ayant

été éliminés par Dark Vador et l'Empereur. Le PJ aura toutefois peut-être la chance de rencontrer un adepte qui n'a pas achevé sa formation ; un individu qui en saura assez pour lui enseigner ce qu'il désire, sans pour autant être lui-même un Jedi accompli.

En désespoir de cause, il pourra aussi se tourner vers d'autres méthodes permettant de "communier avec la Force", comme le Tyia (dont nous parlerons plus loin). Celles-ci sont généralement l'apanage d'ermites et de solitaires, qui vivent sur des planètes primitives ou se cachent afin d'échapper à l'Empire.

Quelles qu'en soient les circonstances, la quête d'un professeur Jedi ne sera jamais une partie de plaisir. Elle sera invariablement émaillée de dangers destinés à mettre à l'épreuve celui qui ose s'intéresser aux mystères de l'univers.

En tant que maître de jeu, il vous incombera de consacrer une attention toute particulière aux personnages Jedi. N'hésitez pas à leur imposer des limitations, si vous pensez qu'elles sont indispensables à la préservation de "l'équilibre du jeu". Vous n'êtes pas obligé d'accepter des PJ Jedi... pas plus que de fournir des maîtres à ceux qui veulent apprendre les mystères de la Force.

Autres formes d'apprentissage. Si le recours à des professeurs constitue la méthode principale permettant de maîtriser la Force, d'autres possibilités sont également offertes aux apprentis Jedi. Ainsi, ils peuvent éventuellement trouver un Holocron, un appareil d'une extrême rareté dont les Jedi se servaient pour enregistrer leurs connaissances et leurs enseignements (les Holocrons sont détaillés dans le *Dark Empire Sourcebook* et le *Tales of the Jedi Sourcebook*).

Les Jedi employaient également des databandes, des livres en papier et bien d'autres systèmes permettant "d'enregistrer" les connaissances ayant trait à la Force. Si la plupart de ces documents ont été détruits sous Palpatine, certains subsistent encore, dans des cachettes aménagées sur des mondes lointains, et n'attendent que d'être découverts par une nouvelle génération de Jedi. Luke Skywalker a ainsi parcouru bien des mondes en quête d'informations portant sur la Force et, aujourd'hui, bon nombre des leçons qu'il dispense au praxeum Jedi de Yavin IV sont fondées sur les résultats de cette quête.

(Dans le jeu, vous êtes libre de décider si l'emploi d'Holocron ou de manuscrit équivaut à "avoir un professeur". Dans certains cas, les documents seront tellement détaillés, qu'ils remplaceront avantageusement un véritable maître. Dans d'autres cas, il faudra avoir recours à un initié pour saisir toute la portée de leur enseignement.)

Prendre des élèves. Les PJ Jedi peuvent, s'ils le désirent, transmettre leur savoir à d'autres personnages. Il faut alors qu'ils aient au moins 3D dans les compétences de la Force qu'ils désireront enseigner et qu'ils connaissent les pouvoirs qu'apprendront leurs élèves.

Il est d'usage qu'un personnage qui étudie auprès d'un professeur ne puisse pas avoir, lui-même, d'élève. Il est en outre rare qu'un Jedi ait plusieurs élèves à la fois, mais certains — à l'instar de Luke Skywalker — acceptent d'enseigner à plusieurs disciples.

Attention aux élèves qui possèdent des points du Côté Obscur ! Le fait d'enseigner une compétence ou un pouvoir de la Force à de tels individus fait automatiquement gagner un point du Côté Obscur au professeur.

Les Jedi sont également responsables des actes de leurs élèves. Si l'un d'entre eux embrasse le Côté Obscur, ils doivent tout faire pour le ramener dans le droit chemin.

Compétences de la Force

Un professeur doit au moins posséder 3D dans la compétence qu'il désire enseigner et il faut, en outre, que son élève soit moins compétent que lui dans le domaine considéré.

Un apprenti Jedi a absolument besoin d'un professeur pour acquérir une compétence de la Force. Il devra alors passer une semaine à étudier intensivement et dépenser 10 points de Personnage. (Le temps de formation peut toutefois être réduit d'un jour par Point de Personnage supplémentaire que l'on dépense ; minimum : une journée.)



J'ai eu un bon professeur, mais ma formation fut loin d'être facile. J'ai passé de longues semaines à m'entraîner... À ce propos, je peux aujourd'hui affirmer avec fierté que le jardin tropical de Dame Caryn a considérablement gagné en beauté grâce à moi ! Mais, ces exercices laborieux m'ont aussi appris à me concentrer efficacement.

Au bout d'un temps, j'ai fini par développer quelques pouvoirs rudimentaires... contrôler mon corps, guérir plus rapidement, trouver des connaissances, etc. Dame Caryn m'a confié, par la suite, que j'aurais pu utiliser ces talents bien plus tôt, mais elle craignait que je ne sois pas prête à en assumer la responsabilité. Peut-être avait-elle raison, car la fillette que j'avais été aurait certainement conçu quelque ressentiment en apprenant qu'on lui avait caché certaines choses. Au lieu de cela, je fus seulement désappointée, avant de comprendre que son choix avait été guidé par mon propre intérêt.

J'ai passé près de trois ans à suivre son enseignement et à apprendre de nouveaux pouvoirs. Je suis ainsi devenue capable de soigner les autres, de concentrer mon énergie afin d'accroître mon efficacité, d'entendre et de voir des choses à des kilomètres de distance. J'ai même appris à détecter les pensées et les émotions des autres, bien que je ne sois jamais parvenue à lire l'esprit de Dame Caryn.

Puis, un beau jour, ma maîtresse m'a annoncé qu'elle n'avait plus rien à m'enseigner et m'a fait ses adieux...

La compétence ainsi obtenue commence avec un code de 1D. (Le personnage apprend également un pouvoir ayant trait à cette compétence ; voir "Pouvoirs de la Force.")

Les apprentis Jedi apprennent généralement *Contrôle* en premier, mais il arrive que certains enseignants commencent par *Sens*. *Altération* est pratiquement toujours acquise en dernier.

Exemple : Ana veut apprendre la compétence *Contrôle*. Après avoir trouvé un professeur, elle passe une semaine à étudier et à s'entraîner, avant de dépenser 10 points de Personnage. Elle gagne ainsi 1D en *Contrôle* et obtient également un pouvoir de *Contrôle*.

Utilisez les règles suivantes pour améliorer les compétences de la Force...

Compétences de la Force *(Contrôle, Sens* et *Altération).* *Coût en points de Personnage :* pour améliorer de "+1" une compétence de la Force, il faut dépenser un nombre de points de Personnage égal au chiffre situé avant le "D" de son code actuel. Doublez ce chiffre en l'absence de professeur.

Durée de l'entraînement : les PJ disposant d'un professeur doivent consacrer un jour à l'entraînement par point de Personnage qu'ils dépensent. Ce délai est doublé en l'absence de professeur, mais il peut aussi être réduit d'un jour par point de Personnage supplémentaire que l'on dépense (minimum : une journée).

Note : un personnage peut apprendre un nouveau pouvoir chaque fois qu'il augmente une compétence de la Force de "+1".

Pouvoirs de la Force : un personnage peut apprendre un nouveau pouvoir chaque fois qu'il augmente une compétence

de la Force de "+1". Ce pouvoir est choisi par le professeur parmi ceux dépendant — au moins partiellement — de la compétence considérée (ainsi, par exemple, un Jedi qui a amélioré sa compétence *Contrôle*, ne pourra pas obtenir un pouvoir uniquement sur *Altération*.)

Exemple : Ana a 3D+1 en *Contrôle*. Pour faire passer cette compétence à 3D+2, elle doit étudier avec un professeur pendant trois jours et dépenser trois points de Personnage.

Si Ana essayait d'obtenir le même résultat sans faire appel à un professeur, il lui en coûterait six points de Personnage et douze jours d'entraînement intensif.

Chaque fois qu'Ana augmentera sa compétence de Contrôle, elle apprendra un nouveau pouvoir qui lui est associé... au choix de son professeur.

Contrôle

Contrôle permet à un Jedi de contrôler son propre corps, en faisant appel à la Force qui est en lui. Il peut ainsi contrôler ses fonctions corporelles et rester en harmonie avec la nature.

Sens

Cette compétence permet à un Jedi de sentir la Force au sein des choses qui l'entourent. Il peut ainsi sentir les liens qui unissent tous les êtres vivants et comprendre la nature profonde de ces liens. *Sens* confère des pouvoirs permettant de détecter le danger ou d'en savoir plus sur le monde environnant.

Altération

Cette compétence permet à un Jedi de modifier la distribution et la nature de la Force. Il peut ainsi déplacer des objets par la pensée, aider ses compagnons à contrôler leur propre Force et agir sur celle qui habite son corps. *Altération* permet également de troubler les perceptions des autres afin de les amener à faire des déductions erronées.

Autres compétences ?

On prétend que les Chevaliers Jedi possédaient d'autres compétences et pouvoirs que ceux détaillés ici. Si cela est vrai, ils ont été perdus au moment de la grande purge organisée par Palpatine. On chuchote néanmoins que les Jedi étaient jadis capables de modifier la structure même de l'univers, de vivre après la mort et d'accomplir toutes sortes d'autres prodiges. Si toutes ces rumeurs sont fondées, leurs secrets attendent encore d'être redécouverts...

Les attraits du Côté Obscur

Quand un personnage utilise une compétence de la Force, il gagne un bonus de +1D par point du Côté Obscur qu'il possède. Ceux qui acceptent cette "faveur" sont particulièrement vulnérables et doivent toujours s'assurer que les motifs de leurs actes sont des plus honorables. Sinon, ils gagnent d'autres points du Côté Obscur, courant ainsi le risque d'être dévorés par l'Obscurité.

Un Jedi peut parfaitement refuser de tels bonus, mais la difficulté de tous ses pouvoirs doit alors être augmentée d'au moins un niveau afin de tenir compte du fait qu'il se concentre intensément pour ne pas succomber aux attraits de l'Obscurité.

Quand un personnage a basculé du Côté Obscur (voir le chapitre quatre "Les règles", page 85), il ne reçoit plus ensuite de tels bonus.

Exemple : Ana possède trois points du Côté Obscur, elle bénéficie donc d'un modificateur de +3D à toutes ses compétences de la Force. Si, un jour, elle se débarrasse de l'un de ces points, son bonus tombera alors à +2D.

Pouvoirs de la Force

Chacune des compétences de la Force peut être utilisée de multiples façons grâce aux *pouvoirs* qui lui sont associés. Pour utiliser l'un de ces pouvoirs, un personnage doit effectuer un jet de la compétence appropriée (et faire plusieurs tirages quand plusieurs compétences sont concernées). Le maître de jeu, quant à lui, doit se fonder sur la description du pouvoir en question afin de déterminer le facteur de difficulté applicable.

Un personnage doit *se faire enseigner* un pouvoir, avant d'être en mesure de l'employer. (Il peut l'apprendre d'un professeur, d'un Holocron ou de tout autre document ou artefact *spécialement conçu* dans ce but.) Comme la plupart des maîtres Jedi ne connaissent que quelques pouvoirs, le personnage Jedi doit, au bout d'un moment, partir en quête d'autres professeurs s'il veut élargir son éventail de possibilités.

Un Jedi *ne peut pas* utiliser un pouvoir qu'il n'a pas appris.

Apprendre des pouvoirs. Quand un personnage acquiert une nouvelle compétence de la Force, son professeur lui enseigne également un pouvoir ayant trait à cette compétence.

Un personnage peut en outre obtenir un nouveau pouvoir chaque fois qu'il améliore une compétence de la Force de "+1".

Il est possible d'obtenir un nouveau pouvoir sans améliorer une compétence, mais il faut alors dépenser cinq points de Personnage.

Un pouvoir qui fait appel à deux compétences — *Contrôle* et *Sens*, par exemple — compte comme *deux* pouvoirs différents du point de vue de l'apprentissage.

Le présent chapitre propose une liste *partielle* des pouvoirs de la Force, en privilégiant ceux que les personnages auront le plus de chances de se voir enseigner par leurs professeurs. Vous trouverez une liste exhaustive de tous les pouvoirs *existant actuellement* dans le *Tales of the Jedi Sourcebook*.

Que sont les pouvoirs de la Force ? Ces pouvoirs ne sont, en fait, que des moyens commodes pour décrire les différentes manières dont les compétences de la Force peuvent être employées. Apprendre un nouveau pouvoir revient un peu à découvrir comment il est possible d'utiliser un muscle dont on ignorait jusque-là l'existence... Un apprentissage est donc indispensable.

Les descriptions des pouvoirs sont extrêmement précises, afin de simplifier les choses pour les joueurs, comme pour le maître de jeu. Rien ne vous *interdit*, cependant, de laisser les joueurs "étirer" ces pouvoirs afin d'exécuter des tâches qui ne sont pas expressément prévues dans les règles. Dans ce cas, respectez les principes habituels en veillant à ce que la difficulté de la tâche considérée soit fonction de la "dénaturation" relative du pouvoir employé. Ainsi, une légère variante sera susceptible d'entraîner un accroissement d'un ou deux niveaux de difficulté. En revanche, une modification profonde pourra parfaitement être considérée de difficulté Héroïque +50 (voire plus)... Certaines choses resteront, de toute façon, parfaitement impossibles et vous êtes totalement libre, en tant que maître de jeu, d'apprécier ce qui peut ou ne peut pas être accompli avec un pouvoir.

Utiliser des pouvoirs

Beaucoup des pouvoirs décrits dans ces pages font appel à une combinaison de deux ou trois compétences de la Force. Chaque recours à une compétence différente est considéré comme une action à part entière.

Le Jedi peut décider d'effectuer ses jets de compétence lors de rounds consécutifs (sans pénalité) ou de les réaliser tous au cours du même round (en appliquant normalement les règles concernant les actions multiples).

Exemple : Ana tente d'activer *Projection Télépathique*, un pouvoir qui exige à la fois un jet de *Contrôle* et un jet de *Sens*.

Elle peut choisir de faire d'abord le tirage de *Contrôle*, puis d'attendre le round suivant pour faire celui de *Sens*. Dans ce cas, elle pourra utiliser les codes non modifiés des deux compétences.

Si elle est pressée par le temps, elle peut aussi décider d'activer son pouvoir en effectuant ses deux jets de dés au cours d'un même round. Comme cela comptera pour deux actions différentes, il faudra appliquer un modificateur de -1D à ses codes en *Contrôle* et *Sens*.

Descriptions des pouvoirs de la Force

Les pouvoirs décrits dans les pages suivantes sont tous présentés de la même façon...

Difficulté de Contrôle, difficulté de Sens et/ou **difficulté d'Altération :** la difficulté des tirages nécessaires à l'activation d'un pouvoir est précisée en premier. Le maître de jeu peut, s'il le désire, appliquer des modificateurs à cette difficulté afin de tenir compte des paramètres d'une situation.

• Les personnes visées par un pouvoir peuvent parfois résister à ses effets en effectuant un jet de *Contrôle* ou de *Perception*.

• *Relation :* certains pouvoirs peuvent en outre être affectés par les liens qui unissent l'utilisateur à la personne visée...

Utilisateur et personne visée sont :	Ajouter au facteur de difficulté :
Parents proches (époux, frères, parent et enfant, etc.)	—
Bons amis	+2
Amis	+5
Des connaissances	+7
De vagues connaissances	+10
Se sont rencontrés une fois	+12
Ne se sont jamais rencontrés, mais se connaissent de réputation	+15
Des étrangers complets	+20
Des étrangers complets de races différentes	+30

• *Proximité :* certains pouvoirs sont, par ailleurs, susceptibles d'être affectés par la distance séparant l'utilisateur de sa cible. Plus celle-ci est grande, plus la difficulté est élevée.

Utilisateur et personne visée sont :	Ajouter au facteur de difficulté :
En contact physique	—
À portée de vue, mais ne se touchent pas	+2
Hors de vue, entre 1 et 100 mètres de distance	+5
De 101 m à 10 km de distance	+7
De 11 à 1 000 km de distance	+10
Sur la même planète, mais à plus de 1 000 km de distance	+15
Dans le même système stellaire, mais pas sur la même planète	+20
Dans des systèmes stellaires différents	+30

Pouvoirs requis. Les Jedi doivent connaître tous les pouvoirs indiqués dans cette rubrique pour pouvoir apprendre celui qui est décrit.

Maintenir un pouvoir "actif". Il est possible de maintenir certains pouvoirs "actifs"... c'est-à-dire de les faire fonctionner "en continu", sans avoir besoin pour cela de lancer les dés à chaque round.

Lorsqu'une telle chose est possible, cela est toujours indiqué dans la description des pouvoirs concernés. Sinon, les effets de ceux-ci seront censés ne durer qu'un round avant de se dissiper.

Un joueur doit annoncer son intention de maintenir un pouvoir actif au moment où il l'utilise. S'il réussit les tirages requis, les effets du pouvoir en question se poursuivent aussi longtemps qu'il le désire.

Si un personnage est "sonné", "blessé", "neutralisé" ou "mortellement blessé", tous ses pouvoirs actifs cessent aussitôt de produire des effets.

Un personnage qui maintient un pouvoir actif est censé employer en permanence les compétences dont celui-ci dépend. Il peut donc se voir infliger des modificateurs pour actions multiples, s'il tente de faire autre chose en même temps.

Exemple : *Rester Conscient*, un pouvoir de *Contrôle*, peut être maintenu actif. Si un Jedi réussit le jet de compétence nécessaire, il peut ensuite prolonger ses effets indéfiniment, mais cela va entraîner un modificateur de -1D à toutes ses autres actions.

Combat au Sabre-Laser, un pouvoir de *Contrôle* et de *Sens*, peut également être maintenu actif. Toutefois, comme il fait appel à deux compétences de la Force, le modificateur applicable aux autres actions sera, cette fois, de -2D.

Avertissement. Certains pouvoirs sont intrinsèquement "mauvais" et font gagner automatiquement un point du Côté Obscur à leur utilisateur. (N'oubliez pas, à ce propos, que les personnages peuvent gagner de tels points chaque fois qu'ils emploient *n'importe quel* pouvoir pour faire le mal.)

Temps requis. Cette rubrique précise combien de temps il faut pour que le pouvoir considéré prenne effet. Quand rien n'est indiqué, cela nécessite un seul round.

Effet. Une explication de la façon dont fonctionne le pouvoir.

Pouvoirs de Contrôle

Absorber-Dissiper l'Énergie

Difficulté de Contrôle : soleil brillant et autres sources mineures d'énergie : Très Facile. Soleil intense : Facile. Vent solaire : Moyennement Difficile. Tempête radioactive : Difficile. Il est possible d'employer ce pouvoir pour "absorber" des attaques énergétiques (ex. : tirs de blasters ou des *Éclairs de Force*). La difficulté est alors Moyenne et l'on ajoute le jet de dommages de l'attaquant au facteur de difficulté.

Ce pouvoir pourra être maintenu actif aussi longtemps que la source d'énergie considérée restera constante. Cela ne sera donc pas possible pour des tirs de blasters ou des Éclairs de Force.

Effet : ce pouvoir permet à un personnage d'absorber ou de dissiper une énergie à laquelle il est exposé, qu'il s'agisse de lumière, de chaleur, de radiations ou de tirs de blasters. En réussissant un jet de *Contrôle*, il parvient à la dissiper. Sinon, il encaisse des dommages normaux.

Ce pouvoir peut servir à se protéger des coups de soleil, des insolations, des radiations et des chaleurs extrêmes.

Un personnage doit activer ce pouvoir au cours du round où il désire absorber un tir de blaster ou un *Éclair de Force*. Son tirage doit obligatoirement être exécuté "avant" qu'il ne soit touché, sous peine d'être sans effet.

"Nous serions heureux que tu te joignes à nous."

— Dark Vador

Exemple : un soldat de choc tire sur Ana. Plutôt que d'effectuer une Esquive, la jeune femme décide d'*Absorber/Dissiper l'Énergie* du tir. Elle doit donc réussir un jet de *Contrôle* de difficulté Moyenne, dont le facteur de difficulté sera augmenté des dommages normalement infligés par l'adversaire. Le maître de jeu choisit un facteur de difficulté de 14 et Ana réalise un score de 21 avec les dés.

Si les dommages du tir sont inférieurs à sept, Ana parviendra à les "absorber" et ne sera pas blessée. En revanche, s'ils sont supérieurs ou égaux à sept, la jeune femme encaissera des dommages *normaux*.

Accélérer la Guérison

Difficulté de Contrôle : Facile pour un personnage blessé. Moyennement Difficile pour un personnage neutralisé. Difficile pour un personnage mortellement blessé.

Temps requis : une minute.

Effet : s'il est employé avec succès, ce pouvoir permet à son utilisateur, quelle que soit sa blessure, d'effectuer deux jets de guérison naturelle au cours du même jour (à douze heures d'intervalle), avec un modificateur de +2 à chacun de ses tirages de *Vigueur*.

Reportez-vous au chapitre cinq "Combats et blessures", page 98, pour en savoir plus sur les règles de guérison. *Accélérer la Guérison* ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour.

"Remarquable, monsieur. Je n'aurais jamais cru qu'un Humain puisse récupérer aussi vite."

— Deu-Unbé

Exemple : Ana a été neutralisée et il lui faudrait normalement deux semaines de repos avant de pouvoir procéder à un jet de guérison.

Elle réussit un tirage de *Contrôle* Moyennement Difficile afin d'activer *Accélérer la Guérison*. Elle a donc désormais le droit d'effectuer deux jets de *Vigueur* à +2 pour guérir.

Comme elle a été neutralisée, le facteur de difficulté choisi par le maître de jeu est de 9.

Avec son premier jet de *Vigueur*, Ana n'obtient qu'un score de 8, auquel elle ajoute le bonus de +2 afin d'arriver à un résultat final de 10. De neutralisée, elle devient aussitôt "blessée doublement" (-2D à toutes ses actions).

Douze heures plus tard, Ana effectue son second jet de guérison. Comme elle n'est plus que blessée ("doublement" ou pas, peu importe), le facteur de difficulté sera cette fois de 7. Elle réalise un jet de *Vigueur* de sept, auquel elle ajoute son modificateur de +2. Elle n'est plus que "blessée" (-1D à toutes ses actions).

Concentration

Difficulté de Contrôle : Facile si le Jedi est détendu et en paix avec lui-même. Difficile si le Jedi est sous l'emprise d'émotions négatives telles que l'agressivité ou la peur. Très Difficile si le Jedi agit sous le coup de ces émotions négatives.

Effet : avec ce pouvoir, un personnage peut éliminer toutes les pensées négatives de son esprit, afin de sentir la Force s'écouler en lui et au travers de l'univers.

S'il réussit son jet de *Contrôle*, il peut ensuite ajouter +4D à *un* jet d'action effectué au cours du même round. Pendant lequel, il ne lui sera pas possible d'entreprendre autre chose que l'activation de *Concentration* et la tâche sur laquelle il se concentre. Il perd en effet son bonus si, par exemple, il emploie à nouveau la même compétence, esquive ou pare un coup.

Il est possible d'utiliser des points de Personnage ou de Force en conjonction avec ce pouvoir. Ce dernier ne peut toutefois pas être maintenu actif.

"Utilise la Force, Luke."

— Obi-Wan

Exemple : Luke est en train de voler à l'intérieur d'une des tranchées de l'Étoile Noire. Obéissant aux injonctions de Ben, il libère son esprit de toute pensée négative et sent la Force affluer en lui. Il recourt alors à la *Concentration* pour expédier une torpille à protons dans le conduit non protégé. Il doit réussir un jet de *Contrôle* Facile.

Le joueur de Luke déclare qu'il dépense également un point de Force pour que son personnage puisse exécuter la tâche qu'il s'est fixée. Luke a 6D en *Canons de Vaisseau*, mais cette compétence doit être réduite de -1D puisqu'il fait autre chose au cours du même round (utiliser la Force compte pour une action). Comme il réussit son jet de *Contrôle*, sa compétence réduite à 5D bénéficie d'un modificateur de +4D, ce qui donne un total de 9D. De plus, comme son joueur a dépensé un point de Force, ce code doit être doublé. Il lancera donc 18D pour son tir !

Si Luke essayait d'accomplir une autre action au cours de ce round — lancer une autre torpille, esquiver les tirs adverses, etc. — il perdrait aussitôt tous ses bonus.

Contrôler la Douleur

Difficulté de Contrôle : Très Facile pour un personnage sonné ou blessé. Facile pour un personnage neutralisé. Difficile pour un personnage mortellement blessé.

Ce pouvoir peut être maintenu "actif" afin de permettre à son utilisateur de surmonter sa douleur sur une longue période de temps. S'il est blessé à nouveau, il doit néanmoins exécuter un nouveau jet pour Contrôler la Douleur, *la difficulté de celui-ci dépendant alors de son état "réel".*

Effet : s'il parvient à *Contrôler la Douleur*, un personnage blessé peut agir comme s'il était en pleine forme, dès le round suivant celui au cours duquel il active ce pouvoir. Ses blessures ne seront pas guéries, mais il ne subira plus les pénalités qui leur sont normalement associées. Un Jedi blessé ne devra pas retirer 1D à tous ses codes. De même, un personnage neutralisé ou mortellement blessé pourra se comporter comme si de rien n'était. Il lui sera également possible d'employer ce pouvoir quand il sera sonné ou paralysé.

Le personnage étant toujours blessé, son état peut toutefois empirer, même s'il ne ressent aucune douleur. Ainsi, quand un PJ déjà blessé encaissera à nouveau des dommages, il deviendra neutralisé. Les individus mortellement blessés devront également exécuter les jets que leur impose leur état.

Contrôler une Maladie

Difficulté de Contrôle : Très Facile pour une infection bénigne (rhume). Facile pour une maladie peu grave (forte fièvre ou grippe). Moyennement Difficile pour une maladie grave (gangrène). Difficile pour une maladie mortelle. Très Difficile pour une maladie grave et de longue durée. Héroïque pour une maladie mortelle à effets rapides.

Pouvoir requis : *Accélérer la Guérison.*

Temps requis : 30 minutes pour plusieurs utilisations au cours de la même semaine.

Effet : permet à un personnage de diriger et contrôler les anticorps et les autres mécanismes de défense physiologiques afin de se débarrasser d'une infection ou de défendre ses organes

malades. Pour utiliser ce pouvoir, le personnage doit méditer pendant une demi-heure.

En cas de maladie mortelle ou de longue durée, le personnage doit recourir plusieurs fois à ce pouvoir sur une période de plusieurs semaines ou mois pour guérir complètement (le maître de jeu doit décider du nombre de jets nécessaires et de leur fréquence).

Neutraliser un Poison

Difficulté de Contrôle : Très Facile pour un poison très léger (alcool). Facile pour un poison léger. Moyennement Difficile pour un poison "moyen." Difficile pour un poison virulent. De Très Difficile à Héroïque pour une neurotoxine.

Temps requis : cinq minutes.

Effet : ce pouvoir permet de neutraliser ou d'éliminer une toxine. Si le personnage réussit son jet de pouvoir, le poison en question ne l'affecte aucunement.

Réduire les Blessures

Difficulté de Contrôle : Moyennement Difficile pour un personnage neutralisé. Difficile pour un personnage mortellement blessé. Très Difficile pour un personnage mort.

Pouvoir requis : *Contrôler la Douleur.*

Effet : ce pouvoir permet à un Jedi de faire appel à la Force afin de réduire ses blessures. Du fait des répercussions à long terme qu'il peut avoir, il n'est généralement employé que dans les situations désespérées.

Le pouvoir doit être activé lors du round où la blessure est encaissée ou lors du suivant. Lorsqu'un personnage réussit son tirage, il perd aussitôt un point de Force.

Quel qu'ait pu être son état, il ne sera plus que *blessé.* Si ses blessures auraient normalement dû entraîner sa mort, il sera dès cet instant affligé d'un handicap permanent de son choix.

Exemple : Luke Skywalker et Dark Vador se battent dans les appartements de l'Empereur, aménagés à bord de la seconde Étoile de Mort. Soudain, Luke parvient à percer la garde de son adversaire et lui inflige un coup mortel. Vador emploie aussitôt son pouvoir *Réduire les Blessures* et dépense un point de Force. Il est seulement blessé, mais sa main est tranchée au niveau du poignet...

Note : comme le fait de sauver sa vie n'est pas toujours forcément un acte "égoïste", il sera parfois possible de récupérer le point de Force dépensé. Un personnage qui se bat pour sauver ses compagnons d'une mort certaine accomplit, par exemple, une action héroïque.

Résister à la Paralysie

Difficulté de Contrôle : Moyenne.

Temps requis : une minute.

Ce pouvoir peut être maintenu actif.

Effet : permet à un Jedi de préparer son corps afin de résister aux effets des dommages paralysants. Ce pouvoir doit être activé *avant* que les dommages en question ne soient encaissés.

Un tirage réussi permettra au personnage de résister à tous les effets des dommages paralysants. Toutefois, s'il subit un résultat inconscience, le pouvoir cesse aussitôt d'être actif et lui-même devient *sonné.* Tous les autres dommages — *blessé, neutralisé, blessé mortellement* et *tué* — sont traités comme d'habitude.

Exemple : comme Ana possède une *Vigueur* de 3D, si elle est "sonnée" trois fois, elle perd conscience. Elle décide d'activer *Résister à la Paralysie* et de maintenir ce pouvoir "actif". (Comme il s'agit d'une action, un modificateur de -1D est dès lors infligé à ses tirages.)

Au cours du premier round de combat, Ana est "sonnée" deux fois, mais son pouvoir lui permet de ne pas en être affectée. Lors du second round, elle est sonnée une nouvelle fois, ce qui stoppe aussitôt son pouvoir. La jeune femme est néanmoins considérée comme étant seulement sonnée une fois (-1D à ses actions).

Rester Conscient

Difficulté de Contrôle : Facile pour un personnage sonné. Moyennement Difficile pour un personnage neutralisé. Difficile pour un personnage mortellement blessé.

Pouvoir requis : *Contrôler la Douleur.*

Effet : permet à son utilisateur de ne pas perdre conscience à cause des dommages qu'il encaisse. Lorsqu'un personnage qui possède ce pouvoir est victime d'une blessure susceptible de provoquer son évanouissement, il reste conscient (contrairement aux règles habituelles), mais ne peut rien tenter avant la fin du round en cours.

Il aura la possibilité d'essayer de *Rester Conscient* au tout début round suivant (il ne pourra ni parer ni esquiver les coups et tirs de ses adversaires au préalable).

S'il rate son jet de dés, il perd aussitôt ses esprits. Dans le cas contraire, il sera en mesure d'exécuter une action au cours de ce round (il est probable qu'il choisira alors de *Contrôler la Douleur* afin de pouvoir rester conscient, à moins qu'il ne décide d'accomplir un effort ultime dans un autre but). Une fois le round achevé, il s'évanouit s'il n'a rien fait pour empêcher cela (ex. : employer *Contrôler la Douleur*).

Exemple : Ana a été "sonnée" plusieurs fois et devrait normalement perdre connaissance... mais, comme elle possède *Rester Conscient*, elle perd les autres actions qu'elle comptait accomplir au cours de ce round, sans pour autant s'évanouir.

Au début du round suivant, son joueur annonce qu'elle va tenter de *Rester Consciente* et de *Contrôler la Douleur.* Il réussit le jet Moyennement Difficile correspondant au premier de ces pouvoirs et Ana conserve ses esprits pendant le reste du round en cours (s'il avait échoué, elle se serait aussitôt évanouie).

Ana doit maintenant effectuer un jet Très Facile de *Contrôle* pour activer *Contrôler la Douleur.* Si elle le réussit, elle peut agir comme si de rien n'était. Si elle le rate, la souffrance la terrasse et elle perd conscience.

Transe Cataleptique

Difficulté de Contrôle : Difficile.

Ce pouvoir peut être maintenu actif.

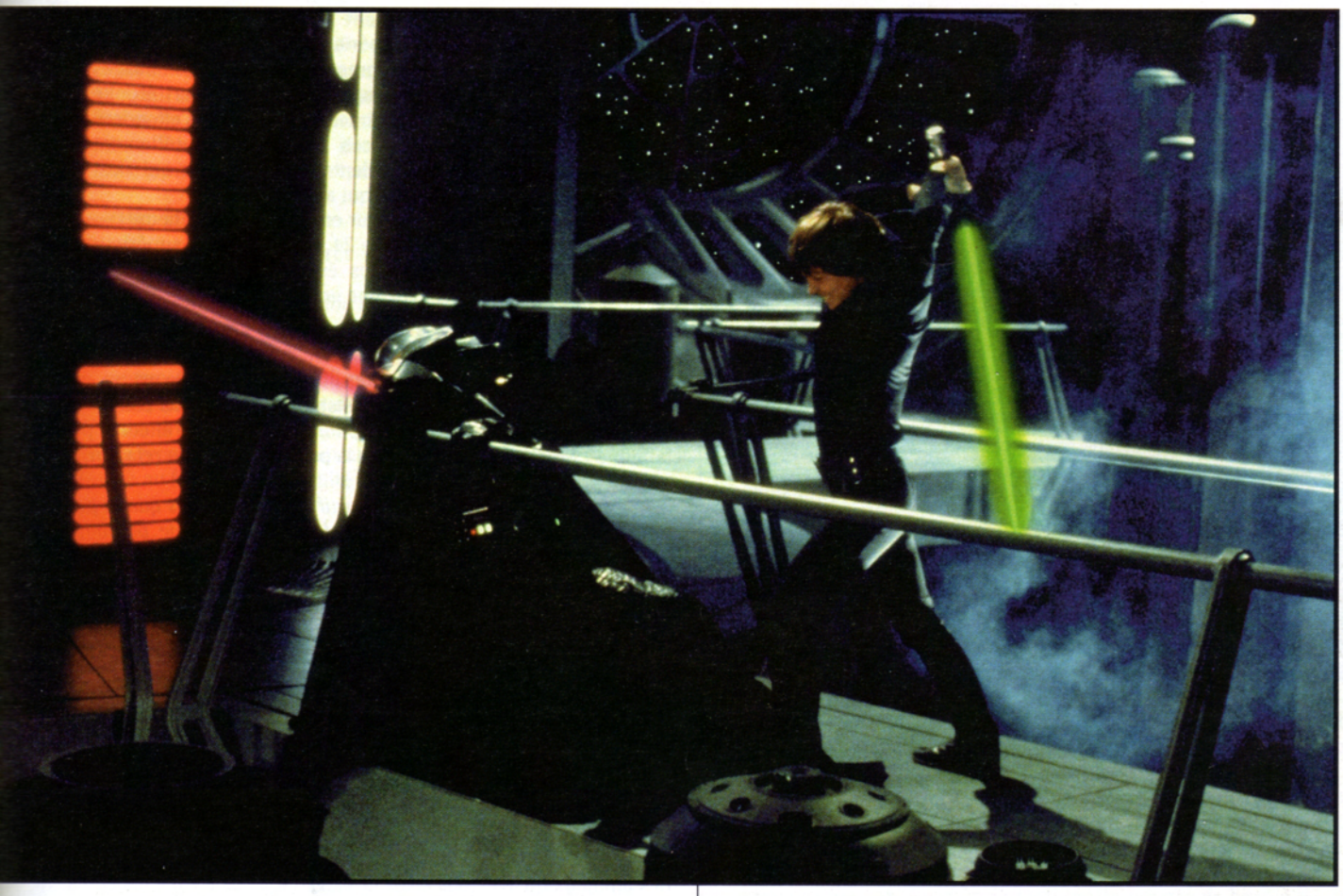
Effet : le personnage entre en transe profonde et réduit toutes ses fonctions corporelles. Son rythme cardiaque ralentit considérablement et sa respiration diminue au point d'être à peine perceptible. Il est alors totalement inconscient. Un Jedi peut employer une telle transe afin de guérir, mais il ne pourra rien faire d'autre.

Lorsqu'il est en catalepsie, le personnage présente tous les symptômes de la mort et il faut le soumettre à des examens approfondis pour savoir qu'il vit encore. Un jedi peut cependant employer la compétence *Sens* ou le pouvoir *Sentir la Vie* afin de se faire une idée exacte de son état.

Lorsqu'un personnage se plonge dans une transe de ce type, son joueur doit indiquer ce qui le réveille. Il peut ainsi dire combien de temps il compte rester en catalepsie ou quel stimulus le réveillera (un son, un contact, etc.). Un Jedi peut éventuellement employer le pouvoir *Mettre en Transe Cataleptique* afin de lui faire reprendre conscience.

La *Transe Cataleptique* a deux utilités essentielles. Elle permet d'abord à un Jedi de "faire le mort". Mais elle peut aussi être utilisée afin de survivre quand la nourriture ou l'air viennent à manquer.

Un personnage en catalepsie consomme environ dix fois moins d'air qu'un dormeur. Il peut "hiberner" pendant une semaine dans



un environnement aride, ou un mois dans un milieu humide, avant de mourir de déshydratation. Il survit néanmoins presque indéfiniment s'il est hydraté par perfusion.

Il meurt toutefois de faim au bout de trois mois, à moins qu'on le nourrisse par voie intraveineuse, auquel cas sa transe peut durer une année.

Vide Spirituel

Difficulté de Contrôle : Moyennement Difficile.

Note : les personnages consumés par le Côté Obscur ne peuvent pas utiliser ce pouvoir.

Pouvoir requis : *Transe Cataleptique*.

Effet : l'utilisateur fait le vide dans son esprit et laisse la Force passer librement au travers de son corps. Il se plonge alors dans une profonde méditation et perd toute conscience de son environnement. Tant qu'il reste dans son état, il ne peut rien faire, hormis essayer de reprendre conscience.

Il est Difficile d'employer la Force afin de repérer ou d'affecter un tel personnage. Lorsque quelqu'un essaye d'utiliser un pouvoir de la Force à son encontre, il doit ajouter au facteur de difficulté de son tirage de *Sens* ou de *Contrôle* le résultat du jet de *Vide Spirituel* (attention : un seul facteur de difficulté est ainsi modifié ; si l'assaillant n'a pas à exécuter de jet de *Sens*, c'est celui de *Contrôle* qui est concerné). La difficulté augmente ainsi, même quand le personnage qui médite n'a aucune raison de s'opposer aux effets du pouvoir en question.

Une fois qu'il reprend conscience, le personnage bénéficie — pendant une durée égale à celle de sa méditation — d'un bonus de +6 à tous ses jets de compétences de la Force. Ce modificateur est cependant réduit de -1 par point du Côté Obscur qu'il possède.

Un personnage qui se place en état de *Vide Spirituel* souffrira normalement des manques d'eau et de nourriture. Des initiés sont ainsi morts de soif parce qu'ils n'étaient pas assez compétents en *Contrôle* pour reprendre conscience.

Quand un personnage utilise ce pouvoir, son joueur doit préciser quelle durée aura sa méditation. Il lui faut néanmoins réussir un jet de *Contrôle* Difficile pour reprendre conscience. Il peut exécuter un jet seulement :

- Quand le délai de méditation annoncé est achevé.
- Une fois par heure après la fin de ce délai.
- Si son corps encaisse des dommages supérieurs à *sonné*.

Pouvoirs de Sens

Détection de Vie

Difficulté de Sens : Très Facile si le sujet possède des compétences de la Force ou est sensible à cette énergie mystique. Moyennement Difficile dans le cas contraire. Modifiez en fonction de la relation.

Ce pouvoir peut être maintenu actif.

Effet : permet à un personnage de détecter la présence d'êtres vivants doués d'intelligence qui échapperaient autrement à ses capacités de perception. Une fois ce pouvoir activé, le personnage connaît exactement la position des êtres intelligents qui se trouvent dans un rayon de 10 mètres autour de lui.

S'il le maintient actif, il peut en outre détecter les êtres qui s'approchent à moins de 10 mètres de lui. Pour éviter d'être repéré de cette manière, il faut réussir un tirage de *Contrôle* ou de *Perception*

supérieur au résultat d'un jet de *Sens* exécuté par l'utilisateur. (Tous ces jets sont considérés comme des "actions gratuites" et n'entraînent donc aucune pénalité.)

Si le tirage de l'utilisateur est supérieur ou égal à celui effectué par l'être qui souhaite échapper à sa vigilance, il le repère aussitôt. Si le tirage est supérieur d'au moins 10 points à celui de l'être en question, le Jedi est en mesure de savoir si celui-ci possède des compétences de la Force (sans autre précision), s'il est "sensible" ou s'il l'a déjà rencontré auparavant (le cas échéant, il l'identifiera instantanément).

Exemple : Ana maintient actif son pouvoir de *Détection de Vie*. Comme trois Gamorréens s'approchent subrepticement d'elle pour l'attaquer par derrière, Phil, le maître de jeu, lui demande d'effectuer un jet de *Sens* afin de savoir si elle les repère. Elle réussit un tirage de 22.

Le premier Gamorréen obtient un score de 9 aux dés, Ana sait donc aussitôt qu'il n'est pas Sensible à la Force. Comme elle ne l'a jamais rencontré auparavant, elle ne peut cependant connaître ni son identité ni même sa race.

Le second Gamorréen réalise un tirage de 15. Ana sait donc seulement où il se trouve.

La jeune femme surpasse également le tirage du troisième... de 11 points cette fois. Elle sait donc qu'il n'est, lui non plus, pas sensible à la Force. Toutefois, comme elle l'a déjà rencontré auparavant, elle sait automatiquement qu'il s'agit de Draughckt, un Gamorréen qu'elle a connu sur Seltos, il y a de cela quelques années.

Postcognition

Difficulté de Sens : Facile pour voir ce qui s'est passé moins de deux heures plus tôt. Moyennement Difficile pour voir ce qui s'est passé au cours de la dernière semaine. Difficile pour voir ce qui s'est passé dans les derniers six mois. Très Difficile pour voir ce qui s'est passé dans l'année écoulée. Héroïque pour ce qui s'est passé au cours des deux dernières années. +10 par année supplémentaire.

Pouvoirs requis : *Détection de Vie, Sentir la Force, Transe Cataleptique.*

Temps requis : cinq minutes ; cette durée peut être réduite en ajoutant +10 au facteur de difficulté par minute en moins. Temps minimum : une minute.

Effet : permet à un Jedi de déchiffrer les empreintes extrêmement ténues que laisse la Force sur les objets quand ceux-ci sont manipulés par des êtres vivants. L'utilisateur doit être en mesure de manipuler lui-même l'objet en question.

Il lui faut ensuite préciser de combien de temps il veut remonter dans le passé avant de faire son tirage. Si ce dernier est réussi, il est en mesure de dire qui a tenu ou touché "l'objet cible" et ce qui s'est passé dans son voisinage. Le Jedi peut, soit "chercher" un incident précis, soit se contenter d'observer les événements passés comme s'ils constituaient une holo-vidéo.

Si le jet de *Postcognition* est supérieur ou égal à trois fois le facteur de difficulté, l'utilisateur peut assister aux événements survenus autour de l'objet comme s'il avait été lui-même sur place.

Si le jet de *Postcognition* est supérieur ou égal à deux fois le facteur de difficulté, l'utilisateur a une bonne perception des événements, limitée toutefois par le fait que le sens "primaire" (celui qui fournit en principe le plus d'information ; ex. : la vue) est relativement brouillé.

Si le jet de *Postcognition* est seulement supérieur ou égal au facteur de difficulté, toutes les perceptions sont atténuées, indistinctes, mélangées. L'utilisateur n'a alors que de vagues impressions concernant les personnes qui ont tenu l'objet et les événements passés.

Exemple : Ana utilise sa *Postcognition* sur un blaster afin de déterminer s'il a ou non servi à assassiner un officier de l'Alliance. Elle annonce qu'elle va essayer de remonter près d'un an dans le passé (une tâche Très Difficile) et réalise un tirage de 24, qui est juste supérieur au facteur de difficulté. Elle reçoit alors plusieurs impressions sensorielles : images floues d'une femme qui s'empare du pistolet, cri étouffé d'un homme qui se fait tirer dessus avant de s'effondrer. Malheureusement, toutes ces images sont tellement embrouillées, qu'elle ne parvient pas à identifier qui s'est réellement servi de l'arme et qui a été abattu.

Si Ana avait limité son retour en arrière à deux heures — une tâche Facile —, son jet de 24 aurait été trois supérieur au facteur de difficulté et les événements du passé lui seraient alors apparus avec une grande limpidité.

Réception Télépathique

Difficulté de Sens : Très Facile si la personne visée est un ami qui ne souhaite pas opposer de résistance. Dans le cas contraire, la difficulté dépend du jet de *Perception* ou de *Contrôle* effectué par la "cible". Modifiez en fonction de la proximité et de la relation.

Pouvoir requis : *Sentir la Vie.*

Ce pouvoir peut être maintenu actif aussi longtemps que la personne visée est consentante et que le modificateur de proximité n'augmente pas.

Effet : si l'utilisateur réussit son jet de dés, il peut lire les pensées superficielles et les émotions de la personne visée. Il "entend" ce qu'elle pense, mais ne peut toutefois pas la sonder en profondeur afin d'obtenir plus de renseignements.

En réussissant un jet de compétence supérieur ou égal au double du facteur de difficulté exigé, l'utilisateur peut en outre avoir accès à tous les souvenirs des dernières vingt-quatre heures. Ce genre de consultation n'est toutefois pas possible au cours du round où le contact télépathique est établi.

Il est envisageable de lire les pensées de plusieurs personnes à la fois, mais il faut alors réaliser pour chacune d'elles un jet de compétence séparé. Ce pouvoir peut être aussi bien employé avec des animaux qu'avec des êtres intelligents, mais il est sans efficacité avec les Droïds.

Sens Exacerbés

Difficulté de Sens : Très Facile. Modifiez en fonction de la proximité.

Temps requis : trois rounds.

Effet : ce pouvoir permet au Jedi de modifier ses sens *normaux* afin de percevoir des détails qu'il lui serait normalement impossible de détecter sans des instruments appropriés. Il peut ainsi entendre des sons extrêmement ténus ou lointains, ainsi que des fréquences inaudibles. De même, il peut voir très loin sans avoir besoin de macrojumelles et identifier des odeurs qui échapperaient autrement à son odorat.

Sentir la Force

Difficulté de Sens : Moyennement Difficile pour un lieu. Difficile quand on souhaite percevoir certains détails particuliers au sein de ce lieu. Modifiez en fonction de la proximité.

Effet : ce pouvoir permet de sentir la Force ambiante dont est imprégné un lieu. Il ne peut pas être utilisé pour détecter des êtres intelligents, mais il existe de nombreuses formes de vie et de nombreux endroits dans la galaxie dont les liens avec la Force peuvent être perçus grâce à lui.

L'utilisateur peut se faire une idée approximative : de la puissance de la Force qui imprègne un lieu ou un objet (puissante, moyenne ou faible), du nombre approximatif de formes de vie présentes ("beaucoup d'insectes", "seulement des microbes et des bactéries", "une flore et une faune très riches, avec de grands prédateurs") et savoir si l'endroit considéré est plutôt dominé par la Lumière ou l'Obscurité (ainsi, par exemple, l'arbre à l'intérieur duquel Luke Skywalker est

entré sur Dagobah était un "nexus du Côté Obscur" entièrement dominé par de puissantes ondes négatives). Le statut positif ou négatif d'un lieu peut fournir quelques indications sur les événements passés ou sur les activités de ses anciens habitants. Le Jedi peut également avoir de "vagues pressentiments" à propos de cet endroit du genre : "Tout ça ne me dit rien qui vaille..." ou "J'ai l'impression qu'une grande tragédie se prépare".

Sentir la Vie

Difficulté de Sens : Très Facile. Modifiez en fonction de la proximité et de la relation.

Pouvoir requis : *Détection de Vie.*

Ce pouvoir peut être maintenu actif afin de suivre un individu.

Effet : l'utilisateur peut littéralement "sentir" la présence d'une personne qu'il recherche. Il peut également savoir si celle-ci est blessée, malade ou affligée d'un autre problème physique.

Un individu recherché de cette manière a la possibilité d'éviter d'être reconnu en effectuant un jet de Contrôle dont le résultat est ajouté au facteur de difficulté de *Sentir la Vie*.

Pouvoirs d'Altération

Blesser-Tuer

Difficulté d'Altération : le résultat d'un jet de *Contrôle* ou de *Perception* exécuté par la personne visée.

Pouvoirs requis : *Détection de Vie, Sentir la Vie.*

Avertissement : lorsqu'un personnage utilise ce pouvoir, il reçoit automatiquement un point du Côté Obscur.

Effet : il faut toucher sa victime pour utiliser ce pouvoir. En situation de combat, cela revient à dire que l'on doit réussir un jet de *Combat à Mains Nues* au cours du round où l'on tente de *Blesser-Tuer*.

Le tirage d'*Altération* de l'utilisateur est utilisé en guise de jet de dommages, alors que le tirage de *Contrôle* ou de *Perception* de la victime (qui définit déjà le facteur de difficulté de l'attaquant) remplace le jet de *Vigueur* habituel.

Exemple : un Jedi Sombre agrippe Ana par l'épaule et tente de la *Blesser/Tuer*. Son jet d'*Altération* est égal à 15, alors que le tirage de *Contrôle* de la jeune femme n'est que de 8. La différence entre ces deux résultats étant de 7, Ana — conformément à ce qui est indiqué sur la Tables des dommages — est blessée. Elle tombe à terre en se tenant l'épaule.

Télékinésie

Difficulté d'Altération : Très Facile pour des objets d'un poids inférieur à 1 kilo. Facile pour des objets pesant entre 1 et 10 kilos. Moyennement Difficile pour des objets pesant entre 11 et 100 kilos. Difficile pour des objets dont le poids est compris entre 101 kilos et 1 tonne. Très Difficile pour des objets pesant entre 1 001 kilos et 10 tonnes. Héroïque pour des objets pesant entre 10 001 kilos et 100 tonnes.

Les objets pourront être déplacés à la vitesse de 10 mètres par round ; ajoutez +5 au facteur de difficulté pour parcourir 10 mètres de plus dans le même temps. Les choses déplacées doivent être à portée de vue de l'utilisateur du pouvoir.

La difficulté sera en outre augmentée lorsqu'on ne se contentera pas d'un simple déplacement en ligne droite :

De +1 à +5 points pour effectuer un virage.
De +6 à +10 points pour exécuter des manœuvres simples.
De +11 à +25 points pour des manœuvres complexes (ex. : porter un coup avec un sabre-laser).

Modifiez en fonction de la proximité.
Ce pouvoir peut être maintenu actif.



Effet : ce pouvoir sert à faire léviter et à déplacer des objets par la simple force de l'esprit. S'il est employé avec succès, ceux-ci bougent selon les désirs de l'utilisateur.

Pour faire léviter plusieurs objets à la fois, il faut exécuter un jet de compétence séparé pour chacun.

On peut également utiliser *Télékinésie* pour se faire léviter soi-même ou déplacer d'autres personnes. Ce pouvoir est aussi capable de propulser un vaisseau spatial, en cas de besoin.

Quand on veut employer *Télékinésie* à l'encontre d'une personne non consentante, celle-ci pourra résister en exécutant un jet de *Perception* ou de *Contrôle* et en ajoutant le résultat obtenu au facteur de difficulté de l'utilisateur.

Il est possible d'utiliser des objets en lévitation pour blesser ou attaquer d'autres personnages, mais ce comportement vaut automatiquement un point du Côté Obscur à l'utilisateur. Un objet inflige 1D de dommages si son poids est inférieur à 1 kilo ; 2D s'il est compris entre 1 et 10 kilos ; 4D s'il pèse entre 11 et 100 kilos ; 3D de dommages à l'échelle des speeders s'il fait entre 101 kilos et 1 tonne ; 3D de dommages à l'échelle des Chasseurs Stellaires s'il pèse entre 1 et 10 tonnes et 5D de dommages à l'échelle des chasseurs stellaires si son poids est compris entre 11 et 100 tonnes.

Pour exécuter une attaque de ce type, il faut réussir un jet de *Contrôle* supérieur à l'*Esquive* de la victime. Si celle-ci n'esquive pas, un résultat Facile suffit pour l'atteindre.

Pouvoirs de Contrôle et de Sens

Combat au Sabre-Laser

Difficulté de Contrôle : Moyennement Difficile.

Difficulté de Sens : Facile.

Ce pouvoir peut être maintenu actif.

Effet : ce pouvoir permet à un Jedi de manier avec précision son arme élégante, mais néanmoins difficile à contrôler, tout en devinant les intentions de son adversaire grâce aux liens qui l'unissent à la Force.

On fait appel à ce pouvoir en début de combat et il reste actif tant qu'on n'a pas été au moins sonné ou blessé, auquel cas il faut l'activer à nouveau.

Si un Jedi réussit à l'employer, il peut ajouter son code de *Sens* à sa compétence *Sabre-Laser* quand il tente de porter un coup ou de parer. Il a en outre la possibilité d'ajouter ou de soustraire tout ou partie de son code *Contrôle* aux dommages normaux infligés par son sabre quand il touche un adversaire. Il doit alors indiquer le nombre de dés qu'il souhaite soustraire ou ajouter *avant* d'effectuer le jet de dommages.

Exemple : Ana est impliquée dans un combat ; elle possède 4D en *Sabre-Laser*, 5D en *Contrôle* et 4D+2 en *Sens*. Pour activer et maintenir actif son pouvoir *Combat au Sabre-Laser*, elle exécute un jet de *Contrôle* Moyennement Difficile et un jet de *Sens* Facile. Comme elle effectue ces deux tirages au cours d'un même round, chacun est réduit de -1D.

Elle a ensuite le droit d'ajouter ses 3D+2 de *Sens* (4D+2-1D) aux 5D de sa compétence Sabre-Laser, ce qui fait un total de 7D+2. Elle peut ajouter ses 4D de *Contrôle* (5D-1D) aux 5D de dommages de son arme, ce qui donne un total de 9D.

Quand Ana attaque lors d'un round ultérieur, elle exécute une nouvelle action qui aura pour effet de diminuer ses autres tirages de -1D (pénalité globale : -2D). Elle ne pourra donc plus lancer que 6D+2 pour attaquer ou parer, et 8D pour les dommages.

Si un Jedi *n'arrive pas* à employer ce pouvoir, il est contraint d'utiliser seulement sa compétence *Sabre-Laser* et les dommages normaux de son arme. Il ne pourra pas tenter à nouveau d'activer le pouvoir avant la fin du combat.

Enfin, *Combat au Sabre-Laser* sert également à parer des tirs de blasters, en tant que "compétence de réaction".

Dans ce cas, un Jedi peut éventuellement tenter de contrôler la direction dans laquelle sont renvoyés les tirs, mais cela compte alors comme une action supplémentaire (il lui est impossible d'effectuer une parade totale).

Il lui faut exécuter un tirage de *Contrôle* dont la difficulté est égale à l'*Esquive* de la cible ou à la portée à laquelle celle-ci se trouve par rapport à lui (utilisez les portées de l'arme du tireur). Les dommages du blaster restent inchangés.

Exemple : Ana décide de parer un tir de blaster et de contrôler la direction dans laquelle il sera renvoyé. Cela représentera deux nouvelles actions et tout se passe comme si elle en exécutait en fait quatre au cours d'un même round (n'oubliez pas les jets de *Contrôle* et de *Sens* qu'elle a effectués pour maintenir le pouvoir actif). Ses tirages étant ainsi affligés d'une pénalité de -3D, sa compétence en *Sabre-Laser* n'est plus que de 5D+2 et son arme ne cause que 7D de dommages.



L'assaillant de la jeune femme utilise, quant à lui, un pistolet blaster à 4D de dommages.

Ana réussit d'abord à parer le tir en réalisant un jet de *Sabre-Laser* de 18, ce qui est bien supérieur au jet de *Blaster* de 13 de son adversaire.

Ensuite, elle essaye de contrôler la direction du tir ainsi paré. Sa cible se trouvant à 20 mètres de distance — ce qui correspond à une portée moyenne pour un blaster — elle fait un jet de Contrôle de 14, qui est tout juste suffisant. Le tir rebondit sur la lame de son sabre et va frapper un autre Impérial auquel il inflige 4D de dommages.

Projection Télépathique

Difficulté de Contrôle : Très Facile. Augmentez la difficulté de 5 à 10 points si l'utilisateur n'est pas en mesure de prononcer à haute voix les pensées qu'il souhaite transmettre (ex. : il est bâillonné et ne peut pas émettre un son). Modifiez en fonction de la proximité.

Difficulté de Sens : Très Facile si la personne visée est consentante. Sinon, elle peut résister à la projection en exécutant un jet de *Perception* ou de *Contrôle* dont le résultat tient lieu de facteur de difficulté. Modifiez en fonction de la relation.

Pouvoirs requis : *Détection de Vie, Sentir la Vie, Réception Télépathique.*

Effet : lorsqu'un personnage utilise avec succès ce pouvoir, la personne visée "entend" ses pensées et "ressent" ses émotions. Le Jedi ne transmet que des sentiments ou des émotions, voire un ou deux mots à la rigueur. Ce pouvoir *ne peut pas* être utilisé pour transmettre des phrases ou tenir des conversations.

La personne visée aura alors conscience qu'elle ne perçoit pas ses propres pensées et émotions, mais que celles-ci appartiennent à la personne qui les lui communique. Si l'utilisateur ne s'identifie pas "verbalement", le "récepteur" n'a aucune idée de son identité. Ce pouvoir peut seulement être employé pour communiquer, pas pour prendre le contrôle d'un esprit.

Pouvoirs de Contrôle et d'Altération

Accélérer la Guérison d'un Autre

Difficulté de Contrôle : Très Facile. Modifiez en fonction de la relation.

Difficulté d'Altération : Très Facile.

Pouvoir requis : *Contrôler la Douleur, Contrôler la Douleur d'un Autre.*

Temps requis : une minute.

Effet : le bénéficiaire est autorisé à effectuer des jets de guérison supplémentaires, comme dans le cas d'*Accélérer la Guérison*. L'utilisateur doit cependant le toucher au moment où il active son pouvoir.

Contrôler la Douleur d'un Autre

Difficulté de Contrôle : Très Facile. Modifiez en fonction de la relation.

Difficulté d'Altération : Facile pour un personnage blessé. Moyennement Difficile pour un personnage neutralisé. Difficile pour un personnage mortellement blessé.

Pouvoir requis : *Contrôler la Douleur.*

Effet : ce pouvoir produit sur son bénéficiaire les mêmes effets que *Contrôler la Douleur*. Il est soumis aux mêmes règles et conditions. Il faut que le Jedi touche le blessé.

Contrôler la Maladie d'un Autre

Difficulté de Contrôle : Très Facile. Modifiez en fonction de la relation.

Difficulté d'Altération : identique à celle de *Contrôler une Maladie.*

Pouvoirs requis : *Accélérer la Guérison, Contrôler la Douleur.*

Temps requis : 30 minutes pour plusieurs utilisations sur une période de plusieurs semaines.

Effet : ce pouvoir permet à un Jedi de guérir un autre personnage et obéit aux mêmes règles et conditions que *Contrôler une Maladie*. Il faut toucher le malade pour qu'il soit efficace.

Mettre en Transe Cataleptique

Difficulté de Contrôle : Très Facile. Modifiez en fonction de la relation.

Difficulté d'Altération : Très Facile.

Pouvoir requis : *Transe Cataleptique*.

Temps requis : cinq minutes.

Effet : ce pouvoir permet à un Jedi de placer un autre personnage en transe cataleptique. Il faut pour cela qu'il soit en contact physique avec son "patient" et que celui-ci n'oppose aucune résistance. Ce pouvoir ne peut pas être employé pour "attaquer" des adversaires.

Il peut servir à sortir quelqu'un d'un état de transe, mais on doit dans ce cas appliquer un modificateur de +10 au facteur de difficulté d'*Altération*.

Ramener à la Conscience

Difficulté de Contrôle : Facile. Modifiez en fonction de la relation et de la proximité.

Difficulté d'Altération : Facile pour un personnage neutralisé. Difficile pour un personnage mortellement blessé.

Pouvoirs requis : *Rester Conscient, Contrôler la Douleur.*

Effet : le bénéficiaire reprend conscience s'il est touché par le Jedi. Il reste soumis à des restrictions identiques à celles de *Rester Conscient.*

Transférer de la Force

Difficulté de Contrôle : Facile. Modifiez en fonction de la relation.

Difficulté d'Altération : Moyennement Difficile.

Pouvoir requis : *Contrôler la Douleur d'un Autre, Contrôler la Douleur.*

Temps requis : une minute.

Effet : ce pouvoir permet à son utilisateur de sauver un personnage mortellement blessé en lui transférant une partie de sa force vitale. L'état du mourant n'est alors pas modifié, mais il reste néanmoins en vie s'il n'est pas blessé avant d'avoir pu être soigné. Plongé dans une profonde catalepsie, il peut survivre ainsi pendant six semaines. L'utilisateur doit toucher le bénéficiaire du transfert lorsque celui-ci a lieu.

Ce pouvoir fait perdre un point de Force (représentant la force vitale qui est transférée). Son emploi étant toujours considéré comme un acte héroïque, ce point peut être récupéré en fin d'aventure.

Le bénéficiaire doit être consentant.

Pouvoir de Contrôle, Sens et Altération

Modifier un Esprit

Difficulté de Contrôle : Très Facile pour des perceptions. Facile pour des souvenirs. Moyennement Difficile pour des conclusions. Modifiez en fonction de la proximité.

Difficulté de Sens : égale au jet de *Perception* ou de *Contrôle* de la victime.

Difficulté d'Altération : Très Facile pour une erreur de perception légère et momentanée, une subtile modification d'un souvenir lointain ou si la victime ne se sent pas vraiment concernée. Facile pour un bref phénomène visible, pour un souvenir vieux de moins d'un an ou si la victime n'est que peu concernée par la conclusion à laquelle on veut l'amener. Moyennement Difficile pour une hallucination de courte durée, pour un souvenir du jour même ou si la victime a reçu des ordres stricts concernant la conclusion à influencer. Difficile pour de légères modifications des traits du visage, pour



une hallucination susceptible d'être perçue par deux sens à la fois (ex. : la vue et l'ouïe), pour un souvenir vieux de moins d'une minute ou si la conclusion à modifier est d'une extrême importance pour la victime. Très Difficile pour une hallucination affectant les cinq sens, pour un souvenir très important ou s'il faut modifier la conclusion d'un raisonnement d'une logique évidente.

Effet : ce pouvoir permet d'altérer les perceptions d'une personne de telle manière qu'elle soit victime d'une illusion ou qu'elle ne voie pas ce que l'utilisateur veut lui cacher. Il peut aussi changer de façon permanente les souvenirs d'une personne, afin qu'elle ne puisse se rappeler correctement d'un événement ou qu'elle l'oublie complètement. Enfin, il sert à modifier les conclusions d'un raisonnement afin de provoquer une décision incorrecte.

Avant d'effectuer ses jets de compétence, l'utilisateur doit décrire *précisément* les effets qu'il cherche à produire. Ce pouvoir n'est en principe utilisé qu'à l'encontre d'une seule personne à la fois. Pour affecter plusieurs individus, il faut l'employer plusieurs fois.

Une personne victime d'une hallucination sentira les "coups" que celle-ci lui porte. Elle peut alors avoir l'impression d'être blessée et ressent de la douleur. Si elle croit avoir été tuée, elle perd conscience. Pourtant, elle n'encaisse aucun dommage.

Ce pouvoir est sans effet sur les Droïds ou les dispositifs d'enregistrement.

"Ce ne sont pas les Droïds que vous recherchez."

— Ben Kenobi

"Ce ne sont pas les Droïds que nous recherchons."

— Soldat de choc impérial

Autres biais permettant de connaître la Force

De nombreuses cultures ont développé des approches originales de la Force, comme en témoignent les "sorcières" de Dathomir, les étudiants du Tyia et les adeptes d'Ossus... entre autres. Certaines de ces approches, quoique fondamentalement différentes de la voie des Jedi, n'en sont pas moins nobles et valides. D'autres, en revanche, se caractérisent par des attitudes beaucoup plus "neutres", voire antagonistes et maléfiques. Toutes ces philosophies ont toutefois une

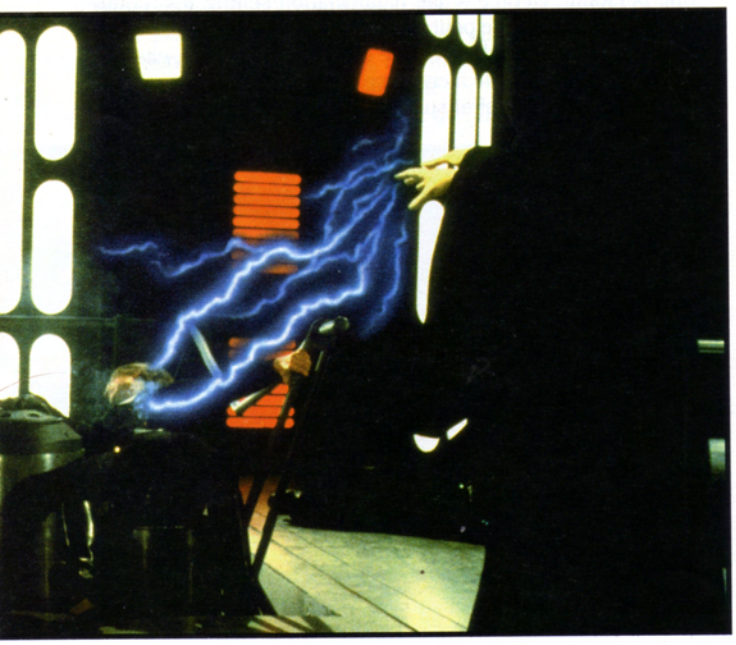
façon bien à elles de manipuler la Force, ce qui leur a permis de développer des compétences et des pouvoirs de toutes sortes. Si vous voulez créer et utiliser une de ces "variantes", il va d'abord vous falloir la définir en termes de jeu. Pour ce faire, vous devrez prendre certains facteurs en considération :

• Les règles, les compétences et les pouvoirs spécifiques de votre "chapelle". Du fait même de la façon dont on aborde la Force, celle-ci peut se manifester sous la forme de compétences et pouvoirs tout à fait uniques. Le Tyia est ainsi un exemple de foi qui n'est pas très éloigné des croyances traditionnelles des Jedi. Mais rien n'interdit des modifications plus profondes. À vous, dans ce cas, de définir les pouvoirs et compétences qui vous conviennent.

• Comment les adeptes acquièrent-ils compétences et pouvoirs ? Doivent-ils se plier à des rites précis ou s'entraîner ? Certaines religions peuvent avoir recours à des écoles, alors que d'autres mettront l'accent sur les relations maître/disciple. Il est même envisageable d'avoir recours à la méditation, des écrits sacrés, des cérémonies, etc.

• À quels préceptes les adeptes doivent-ils obéir ? Certaines philosophies exigent que leurs adeptes se soumettent à un code de conduite extrêmement strict, alors que d'autres laissent à chacun une grande liberté individuelle. Quels sont les dogmes en vigueur ? Quelles sont les punitions prévues pour leur transgression ? L'adepte sera-t-il simplement renvoyé, sans espoir d'apprendre par la suite de nouveaux pouvoirs ? Sera-t-il réduit à la servitude, emprisonné... ou pire ?

• La définition même des concepts de "Bien" et de "Mal" varie considérablement d'une culture à l'autre... alors que les principes qui régissent la Force sont, eux, immuables. Certaines religions peuvent ainsi être profondément ancrées dans l'Obscurité et exiger de leurs disciples qu'ils commettent de mauvaises actions s'ils veulent progresser dans leurs connaissances. De telles pratiques sont considérées comme "parfaitement naturelles" par l'environnement culturel, alors qu'elles ont pour effet d'obliger des individus à embrasser le Côté Obscur. On peut dans ce cas imaginer que certains êtres bénis par la Force ne puissent pas supporter une telle dérive morale et soient contraints de chercher d'autres biais leur permettant d'appréhender les mystères de l'univers.



Le Tyia

Le Tyia est un parfait exemple d'un autre moyen permettant de connaître la Force. Il est mentionné sur la fiche de l'Adepte Revwien du Tyia.

Cette religion enseigne que l'introspection individuelle est la seule méthode pour comprendre comment fonctionne l'univers. Ses disciples apprennent ainsi à contrôler leur propre Force (appelée "Tyia") en s'adonnant à la méditation et en participant à des cérémonies rituelles. Du fait de ses dogmes particuliers, le Tyia est soumis à certaines règles spéciales :

• Quand un adepte du Tyia obtient la compétence *Contrôle*, il acquiert automatiquement les pouvoirs *Transe Cataleptique* et *Vide Spirituel* (qui est seulement Facile pour lui). Il a également droit à trois autres pouvoirs de *Contrôle* de son choix.

• La difficulté de tous les pouvoirs d'Altération est augmentée d'un niveau. Leur *temps requis* est au minimum égal à une minute.

Maîtriser des personnages Jedi

Les personnages Jedi et autres utilisateurs de la Force sont exceptionnellement puissants. Or, s'ils peuvent être extrêmement plaisants à interpréter pour des joueurs expérimentés, ils peuvent aussi poser de gros problèmes quand ils tombent entre les mains d'individus inexpérimentés ou immatures.

Le plus courant de ces ennuis se rencontre quand un joueur insiste pour utiliser la Force *à tout bout de champ*... au point d'en devenir "étouffant" pour les autres PJ. En tant que maître de jeu, vous avez parfaitement le droit de limiter le nombre de Jedi dans vos parties — en avoir plusieurs est généralement déconseillé (sauf pour les aventures situées à la période de *Tales of the Jedi*) —, voire d'interdire complètement les utilisateurs de la Force. Vous devriez par ailleurs discuter avec vos joueurs, afin de vous assurer qu'ils ont bien conscience des responsabilités qu'impliquent les personnages Jedi.

Utilisateurs de la Force. Il est bien connu que les Jedi sont rares dans la galaxie (tout du moins à l'époque de l'Empire). Les PJ appartenant à cet ordre devraient donc être plus que de simples assemblages de caractéristiques. Leurs joueurs devraient toujours se donner le mal de les doter d'un passé intéressant, expliquant le fait qu'ils possèdent des pouvoirs de la Force. En règle générale, de tels personnages auront des connaissances très limitées dans le domaine des arts mystiques (les professeurs sont rares...) et vivront dans l'angoisse permanente d'être capturés, ou exécutés, par les séides de l'Empereur.

Et puis, il ne faut pas oublier tous les éléments d'intrigues que peuvent apporter des utilisateurs de la Force : rumeurs parlant de Jedi ou d'écrits mystiques cachés sur de lointaines planètes, artefacts anciens, sabres-lasers, etc. De tels personnages seront par ailleurs souvent attirés par la présence d'autres Jedi et devront parfois agir pour tirer un jeune adepte des griffes de l'Empire. Et que se passera-t-il s'ils sont confrontés à d'autres Jedi ? Deviendront-ils amis, camarades, rivaux... ou ennemis mortels ?

Le Côté Obscur. Le Côté Obscur est sans doute la plus importante des menaces qui pèsent sur les Jedi. Toujours à l'affût, il est prêt à intervenir quand, par manque d'autodiscipline, ils se laissent aller à la colère et à la frustration. Voila pourquoi les Jedi doivent, en toutes circonstances, se comporter avec honneur et noblesse, car toute ambiguïté de leur part ferait d'eux des proies faciles pour l'Obscurité.

N'hésitez pas à employer les séductions du Côté Obscur et la nécessité de combattre le Mal comme fondements de vos aventures.

Utilisez toutefois ces éléments avec discernement. Si un joueur doit veiller à ce que son Jedi fasse toujours le bien, ce n'est pas une raison pour abuser de ses contraintes morales en l'obligeant à se conformer exactement à la voie prédéterminée que vous avez préparée à son intention. Cela ne ferait qu'ennuyer votre joueur et personne n'en tirerait de plaisir.

Le fait qu'un Jedi doive lutter contre le Mal pourra être au centre de certaines aventures, sans pour autant devenir une "rengaine". Bref, il ne faudrait surtout pas qu'il soit confronté aux puissances obscures, chaque fois qu'il sort prendre l'air…

En revanche, si les règles disent que l'on doit prévenir les joueurs chaque fois qu'ils risquent de recevoir des points du Côté Obscur, il incombe à ceux qui incarnent des Jedi de se conformer au code de leur ordre à la *lettre*. Si l'un d'entre eux essaye un jour de voir jusqu'où il peut aller avant votre avertissement — négligeant par là même le code Jedi — vous pourrez parfaitement lui octroyer un point du Côté Obscur *sans* avertissement préalable.

En fait, c'est toujours au maître de jeu de décider si un Jedi mérite ou non un tel point. L'existence de ces points n'a pour but que d'encourager les joueurs à incarner avec sérieux ce type de personnages. Les règles n'ont toutefois pas pour objectif d'occasionner des débats philosophiques en plein milieu des parties ! En règle générale, quand des joueurs perdront un temps fou à expliquer pourquoi les actes de leur personnage ne sont pas "mauvais", il y aura de grandes chances pour qu'ils le soient. Et si vos décisions suscitent des mécontentements… eh bien, rappelez à tous que le maître de jeu, c'est vous.

Usage responsable de la puissance. La responsabilité de ses propres actes est un concept inhérent au Code Jedi.

Quand un utilisateur de la Force emploie ses pouvoirs afin de contrôler ou de malmener quelqu'un, cela indique souvent qu'il incline vers le Côté Obscur. D'autres "abus de pouvoir", plus subtils ceux-là, peuvent également mener à l'Obscurité… N'oubliez pas qu'un Jedi ne doit pas employer ses talents à des fins de gloire, de richesse ou de puissance personnelles. Aussi, un PJ qui fera constamment appel à la Force pour satisfaire ses intérêts personnels devra être considéré comme étant sur la voie de la corruption. Sa déchéance sera peut-être plus lente que celle d'un individu ayant délibérément choisi de servir le Mal, mais le résultat final sera le même.

Les vrais Jedi n'usent de leurs pouvoirs qu'avec parcimonie et uniquement quand leur code l'exige. Ceux qui s'en servent trop souvent commettent obligatoirement des abus et leur conduite les mènera inéluctablement à la folie.

Perturbations de la Force. Un Jedi qui agit avec mesure et réflexion n'a que peu de chances d'être confronté aux assassins de l'Empereur. En revanche, un autre qui utilisera sans cesse ses pouvoirs génère des perturbations de la Force, qui sont *très faciles* à détecter pour les suppôts de Palpatine.

Prémonition, visions et perturbations de la Force pourront être employées afin d'impliquer les PJ dans une aventure de grande envergure. Mais, attention : les joueurs n'apprécieront certainement pas d'être constamment "hantés" par de telles manifestation des puissances occultes de l'univers. Néanmoins, s'ils ont une vision de temps à autre, vous pouvez leur donner une idée de ce qui les attend dans l'avenir, tout en les attirant dans les méandres d'une intrigue que vous aurez conçue à leur intention.

Professeurs. Un apprenti Jedi a besoin d'un professeur pour progresser. Ce n'est qu'une fois arrivé à un niveau de compétence assez élevé qu'il peut espérer se débrouiller seul. Même Luke, qui possédait dès le départ des dons exceptionnels, a dû suivre les cours de Yoda pour devenir un Chevalier à part entière.

Mais, les professeurs font plus qu'enseigner les compétences et pouvoirs de la Force… ils apprennent aussi à leurs élèves la discipline qu'il convient de s'imposer pour préserver son équilibre intérieur et respecter les commandements de la Lumière. Les meilleurs d'entre eux savent comment donner patience et sens



des responsabilités à leurs disciples les plus jeunes. Les moins bons laissent parfois un élève basculer dans l'Obscurité. Quant aux professeurs consumés par le Mal, ils sont tout à fait capables de corrompre même le plus pur des Jedi.

Pouvoirs limités. Comme nous l'avons vu, les personnages Jedi ne peuvent employer que les pouvoirs qu'on leur a enseignés. Ils ont donc besoin d'un professeur…

Cette règle peut vous être très utile, car la quête d'un professeur, d'un nouveau pouvoir ou d'un grimoire ancien peut être à l'origine de bien des aventures.

Elle vous permet en outre de limiter les pouvoirs de la Force utilisables dans vos parties : si un Jedi ne trouve pas de professeur, il ne peut pas apprendre le pouvoir qui l'intéresse. Bien entendu, ses adversaires seront susceptibles, eux, de posséder ce pouvoir… mais cela est un autre problème.

Pouvoirs intuitifs. Il est de notoriété publique que certains individus sont capables de se surpasser dans des périodes de crise. C'est notamment le cas des personnages Jedi, car ceux-ci peuvent parfois, lorsqu'ils sont confrontés à une terrible épreuve, mettre en œuvre des pouvoirs qu'ils n'ont pas appris.

Il relève de *votre entière discrétion* d'accorder ou non des pouvoirs temporaires dans des circonstances exceptionnelles. En agissant ainsi, vous simulerez le caractère imprévisible de la Force.

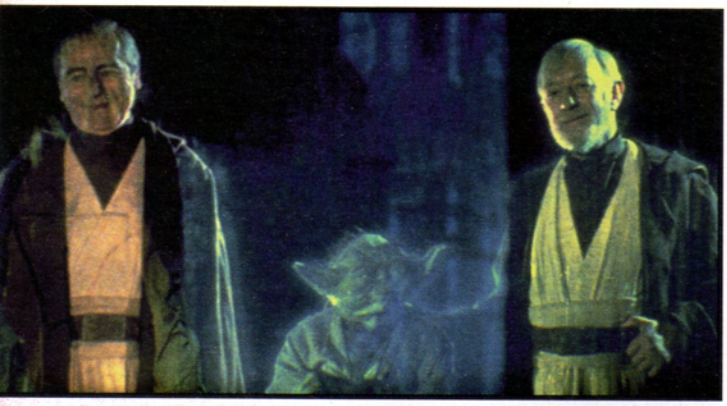
Vous pouvez accorder de tels pouvoirs "gratuitement" ou demander au PJ concerné qu'il dépense un certain nombre de points de Force ou de Personnage. En fait, vous pouvez imposer n'importe quelles conditions "raisonnables". Vous avez le droit d'octroyer un pouvoir utilisable une fois seulement afin de mettre l'accent sur l'importance que revêt une tâche spécifique. À moins que vous ne décidiez de "récompenser" un Jedi en lui offrant un talent qu'il sera censé avoir appris de façon "subconsciente".

Créer de nouveaux pouvoirs. S'il est vrai que les plus puissants Jedi de la Vieille République créaient parfois de nouveaux pouvoirs de la Force, ils ne pouvaient y parvenir qu'au terme d'années passées à étudier et à s'entraîner.

Vous êtes par conséquent tout à fait en droit de refuser que des PJ Jedi créent eux-mêmes des pouvoirs. Pour autant que nous sachions, ce genre d'exercice a toujours été exclusivement réservé à des maîtres de haut niveau, tels que Yoda et Luke Skywalker.

Personnages du Côté Obscur

L'Obscurité essaye toujours de séduire les gens en leur promettant le pouvoir. Mais, lorsque quelqu'un succombe à ces promesses, cela ne lui apporte en fait que douleur et désespoir. C'est le Côté Obscur qui contrôle ses disciples, pas l'inverse.



Interpréter des personnages du Côté Obscur. Il est fortement recommandé que les joueurs perdent tout contrôle sur leurs personnages lorsque ceux-ci basculent du Côté Obscur. Ils peuvent alors devenir — en tant que personnages du maître de jeu — des ennemis jurés de leurs anciens compagnons.
(Les joueurs concernés devront créer un nouvel alter ego.)

Toutefois, s'il y a une chose que nous a enseigné la saga de *La Guerre des Étoiles,* c'est que le Bien triomphe toujours du Mal. Si tout le monde est d'accord, un joueur peut éventuellement continuer à interpréter un personnage consumé par le Côté Obscur, à la condition expresse qu'il fasse tout son possible pour le ramener dans la voie de la Lumière. Ce genre de PJ est très difficile à incarner correctement, car son joueur doit, en effet, interpréter un personnage *mauvais* qui se *comporte* comme une crapule... et ce, même s'il essaye de redevenir bon. Ce qui n'a rien d'aisé.

D'un autre côté, permettre à un joueur de dépeindre la déchéance *et la rédemption* de son personnage a de quoi donner matière à une véritable épopée. Une totale absolution nécessite d'ailleurs souvent que le "pécheur" accomplisse des sacrifices héroïques, qui peuvent, éventuellement, lui coûter la vie. Si vous estimez qu'un tel personnage n'est pas joué correctement, vous avez, à tout moment, la possibilité de le transformer en personnage du maître de jeu (afin qu'il devienne l'un de vos "méchants").

La plupart des personnages consumés par l'Obscurité ont pour compagnons des individus dévoués à la cause de l'Alliance Rebelle et de la Lumière. Ils vont, dans un premier temps, essayer de cacher leur nouvelle "orientation" (afin, par exemple, de trahir leurs camarades à un moment critique), à moins qu'ils ne décident tout simplement de s'en aller. Interpréter un adepte du Côté Obscur peut donc être une expérience difficile, mais enrichissante.

Certains groupes de joueurs acceptent aussi des PJ impériaux. Un personnage du Côté Obscur s'y sentira plus à son aise, mais les choses ne seront pas toujours faciles pour lui. En effet, non seulement il vivra en compagnie d'adversaires redoutables acquis à la Lumière, mais il faudra aussi qu'il se méfie des éventuels autres PJ disciples de l'Obscurité (comme des Jedi Sombres), qui pourront tenter de le soumettre ou de le tuer. S'il n'est pas joué en finesse, un tel personnage n'a qu'une espérance de vie bien courte.

Règles. Les personnages qui embrassent le Côté Obscur doivent observer les règles suivantes...

• Les personnages du Côté Obscur conservent tous les points de Force et de Personnage qu'ils possédaient avant de changer de nature.

• *Points de Force.* Les personnages du Côté Obscur ne peuvent gagner de nouveaux points de Force que s'ils en consomment en commettant de mauvaises actions à des moments *dramatiquement appropriés*... Dans ce cas, en fin d'aventure, ils récupèrent les points dépensés et en gagnent un supplémentaire.

Dans toutes les autres circonstances, même s'ils sacrifient des points de Force pour commettre de mauvaises actions, ceux-ci sont définitivement perdus. Et cela tout simplement parce que le Côté Obscur est tellement avide de méfaits que ses exigences ne cessent de croître avec le temps.

• *Points de Personnage.* Les personnages consumés par le Côté Obscur ne reçoivent plus de points de Personnage en fin d'aventure ; par contre, ils en gagnent un à chaque fois qu'ils se voient attribuer un point du Côté Obscur.

• *Points du Côté Obscur.* Les personnages du Côté Obscur gagnent de tels points en commettant ou en provoquant activement des mauvaises actions. Ainsi, par exemple, quand Dark Vador étrangle un soldat rebelle au cours de la première scène de *La Guerre des Étoiles*, il commet une mauvaise action. Plus tard, quand il ordonne que l'on soumette la Princesse Leia à la torture et quand le Grand Moff Tarkin donne le signal de la destruction d'Alderande, tous deux provoquent des actes méprisables.

• *Faire appel au Côté Obscur.* Les personnages peuvent éventuellement obtenir des points de Force en faisant appel au Côté Obscur.

Leur première tentative au cours d'une aventure est une tâche Facile. Il convient toutefois d'augmenter la difficulté de deux niveaux si l'acte envisagé n'a pas pour but de faire souffrir d'autres êtres. Ensuite, à chaque nouvelle tentative de faire appel au Côté Obscur au cours du même scénario, la difficulté augmentera également d'un niveau.

• *Il exige plus qu'il ne donne.* Si un personnage fait appel au Côté Obscur et échoue dans sa tentative, l'Obscurité le prend aussitôt sous sa coupe et exige quelque chose de lui. Il se retrouve ainsi entièrement dominé par l'influence corruptrice du Mal.

Lancez 1D afin de déterminer combien de points de Personnage demande le Côté Obscur. Si le personnage ne peut les lui fournir, il "diminue" alors de 1D un de ses attributs ou une de ses compétences de la Force (au choix du joueur concerné). Si un attribut ou une compétence tombe à 0D, le PJ est aussitôt absorbé par l'Obscurité et périt.

Revenir dans la Lumière. Les personnages du Côté Obscur peuvent tenter de revenir vers la Lumière, mais cela n'est jamais facile car l'Obscurité répugne à libérer ceux qu'elle a réduits en esclavage.

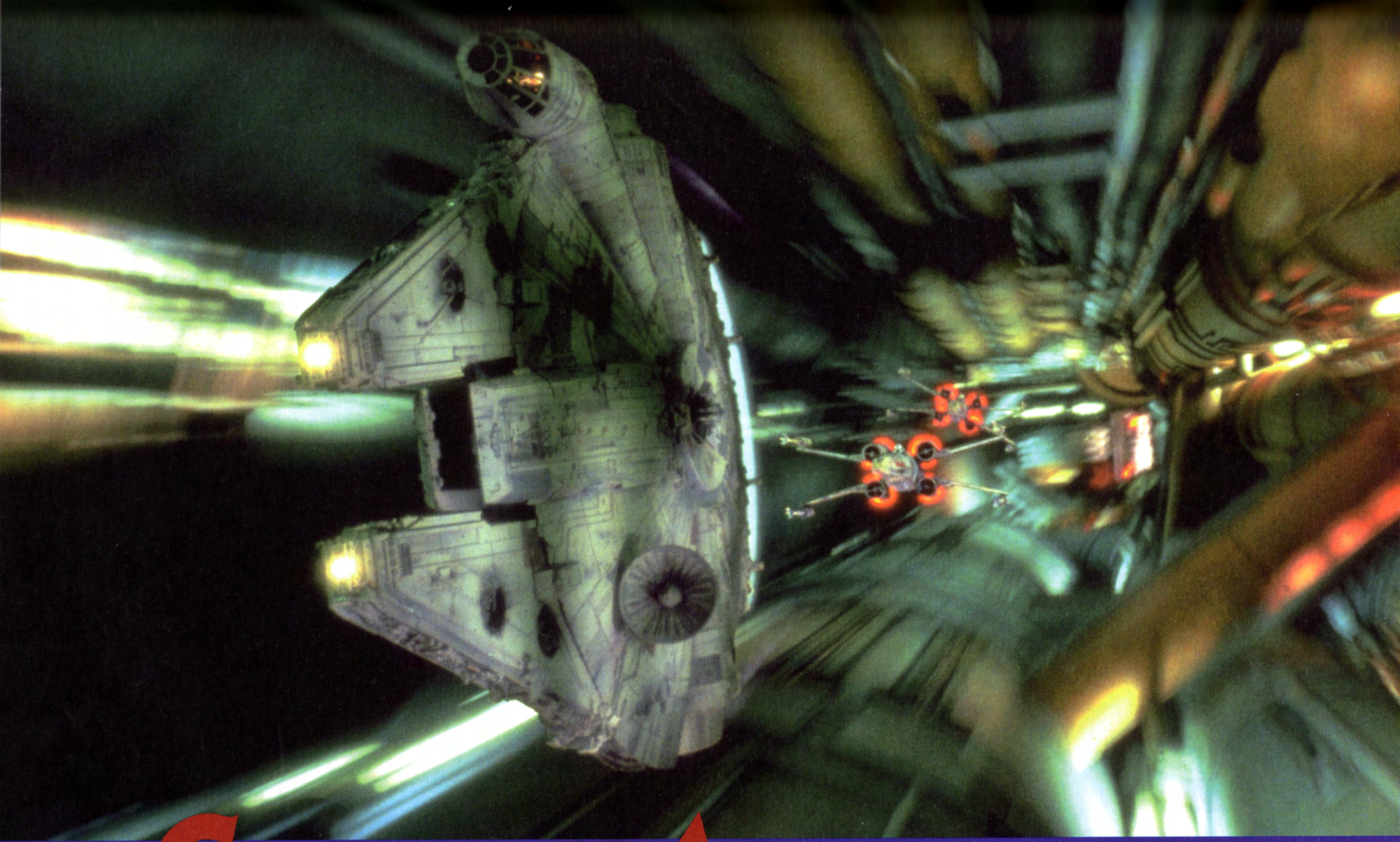
Ils doivent commencer par croire profondément à la Lumière, en s'écartant de la voie des ténèbres. L'influence d'un autre personnage — comme un Jedi de la Lumière — pourra éventuellement leur faire avoir un "doute".

Les personnages du Côté Obscur doivent ensuite prouver leur nouvelle foi en dépensant un point de Force de manière *totalement désintéressée* à un moment dramatiquement approprié. Il leur faut généralement accomplir un acte d'héroïsme au péril de leur vie afin de défendre des justes et des innocents. (C'est vous, le maître de jeu, qui devez juger si les PJ ont suffisamment expié leurs fautes en faisant de réels efforts et en démontrant qu'ils n'ont plus l'intention d'emprunter à nouveau la voie de l'Obscurité.)

Une fois qu'un personnage a expié, le Côté Obscur le punit en le privant de tous ses points de Force et de Personnage. En contrepartie, le malheureux n'a plus ensuite que cinq points du Côté Obscur.

Il fait dès lors partie de la Lumière (il peut gagner des points de Force et de Personnage normalement), mais le fait qu'il possède des points du Côté Obscur témoigne de la situation précaire dans laquelle il se trouve. Seule l'expiation effacera ces derniers vestiges de son esclavage passé, et le moindre manquement au Code Jedi le jettera à nouveau dans les bras de l'Obscurité.

(Le Côté Obscur se montrera dans ce cas beaucoup moins "généreux" que la première fois. N'hésitez pas à imaginer vos propres règles afin de "punir" le PJ. L'Obscurité pouvant ainsi lui dérober 1D d'un attribut ou d'une compétence de la Force. À moins qu'il ne lui accorde beaucoup plus difficilement des points de Force ou de Personnage.)



Section Aventure

10 Diriger des aventures

Les commandants rebelles chargés d'assurer la défense de la planète Hoth n'auraient jamais pu résister un tant soit peu aux troupes de l'Empire, s'ils n'avaient élaboré un plan au préalable. Ils ont mis leurs troupes sur le pied de guerre et ont essayé d'anticiper les manœuvres adverses, tout en réfléchissant aux meilleures parades qu'ils pourraient leur opposer. Mais... il faut néanmoins reconnaître que n'importe quel plan de bataille perd tout son intérêt dès que les échanges de tirs commencent.

Préparer des aventures n'est certainement pas une question de vie ou de mort, mais cette activité a quelques points communs avec les travaux d'un état-major. Ainsi, vous aurez beau essayer d'imaginer toutes sortes de choses que pourraient tenter les PJ, vous aurez toujours des surprises. C'est comme ça : l'imprévu fait partie de l'existence. Alors, élaborez vos plans au mieux de vos possibilités, mais, surtout, soyez assez "souples" pour pouvoir les modifier en cours de partie. Ainsi pensent les grands stratèges...



Dans toutes les aventures, les personnages doivent surmonter une succession d'obstacles afin d'atteindre un but ultime. Les aventures sont au cœur des jeux de rôle, car, sans elles, il n'y aurait ni les adversaires ni les planètes exotiques ni les gadgets technologiques, qui se mêlent pour former le scénario dont les PJ sont les vedettes.

Chacun des trois films de la trilogie constitue une aventure à part entière. Dans *La Guerre des Étoiles*, les Rebelles se démènent pour détruire l'Étoile Noire. Dans *L'Empire Contre-Attaque*, l'Alliance doit se soustraire aux représailles de l'Empire. Dans *Le Retour du Jedi*, les derniers survivants de la Rébellion cherchent à mettre un terme au règne despotique de l'Empereur. Ces trois objectifs essentiels aboutissent à des conflits aux dimensions épiques. Vos aventures seront un peu du même ordre, l'ampleur en moins.

Le présent chapitre traite de tout ce que vous devez savoir pour préparer et maîtriser des aventures. Sans doute, allez-vous avoir l'impression qu'il y a beaucoup de choses à assimiler. En fait, une seule règle mérite vraiment d'être retenue : arrangez-vous pour que tout le monde s'amuse !

Tous les groupes de joueurs n'aiment pas forcément le même type d'aventures, aussi les principes exposés dans les pages qui suivent ne doivent-ils pas être pris pour "paroles d'évangile". Au fil des parties, vous sentirez progressivement ce qui plaît à vos amis. Vous serez alors en mesure d'intégrer les éléments plébiscités dans les aventures suivantes.

Ce chapitre est subdivisé en trois sections principales : Préparer des aventures, Diriger des aventures et Terminer des aventures. Il serait bon que vous relisiez, de temps à autre, ces trois sections... bien qu'elles ne contiennent rien que vous deviez apprendre par cœur. Elles ne proposent, en effet, que des conseils et des suggestions qui vous permettront de mieux exploiter le jeu, pour le plus grand plaisir de vos joueurs... et de vous-même.

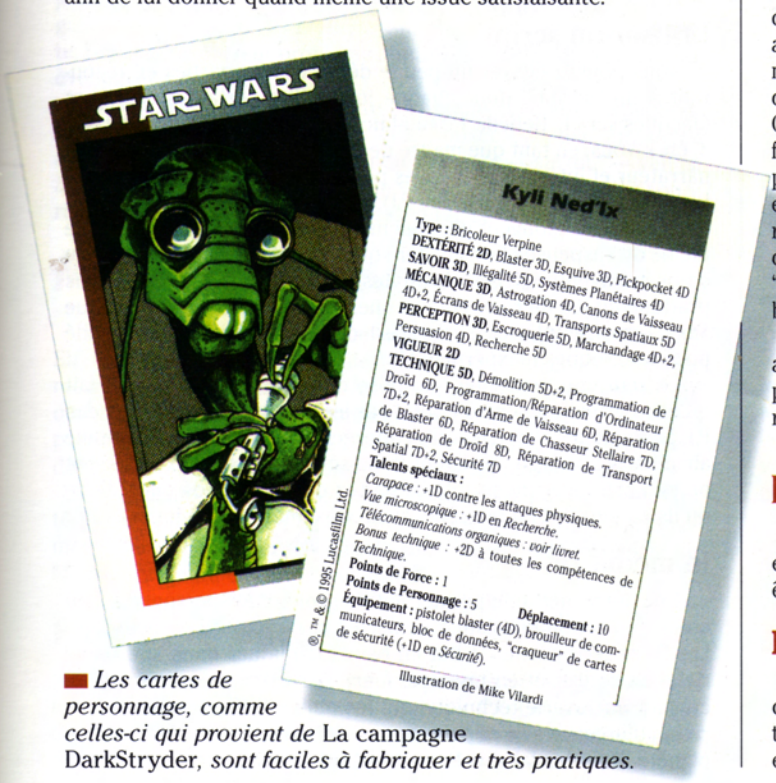
Préparer des aventures

Avant toute chose, il vous faut une aventure. Vous pouvez l'acheter, la créer ou l'improviser. Ce livre contient un scénario utilisable pratiquement tout de suite. N'hésitez pas à le consulter, tandis que vous lirez ce chapitre, afin de vous faire une petite idée de ce à quoi doit ressembler une aventure. Si vous avez un peu d'audace, vous pouvez également consulter le chapitre onze "Concevoir des aventures", afin de laisser libre cours à vos talents créatifs.

Lire une aventure

Assurez-vous que vous connaissez bien les tenants et aboutissants d'une aventure, avant de la faire jouer. Comme les PJ n'enchaîneront peut-être pas ses péripéties dans l'ordre dans lequel elles sont présentées, vous risquez d'être pris de court si vous ne connaissez que la première moitié du scénario...

Vous n'êtes toutefois pas obligé de mémoriser tous les détails. Contentez-vous d'assimiler l'intrigue de base et la structure de l'histoire. Si vos joueurs réagissent de manière inattendue — en tuant, par exemple, le "grand méchant" qui était censé participer à la scène finale — vous serez alors capables de modifier le récit afin de lui donner quand même une issue satisfaisante.



Les cartes de personnage, comme celles-ci qui provient de La campagne DarkStryder, *sont faciles à fabriquer et très pratiques.*

Cartes de personnage

Pour accélérer le déroulement des parties, vous pouvez fabriquer des "cartes de personnage du maître de jeu". Pour ce faire, il vous est possible, soit de photocopier les informations concernant les PNJ, soit de reporter lesdites informations sur des fiches en bristol. Quand les PJ rencontrent quelqu'un, il vous suffit alors de prendre la carte appropriée pour connaître tous les détails importants concernant leur interlocuteur. Cela vous évite d'avoir à feuilleter vos notes ou le livret du scénario pour trouver telle ou telle caractéristique.

Cette technique est particulièrement utile pour les campagnes dans lesquelles plusieurs protagonistes reviennent à intervalles réguliers. De plus, vous pouvez préparer des cartes de ce genre au cas où vous auriez besoin d'un personnage quelconque en cours de partie. Et si vos joueurs décident d'aller discuter avec un individu qu'ils ont déjà rencontré, vous n'avez aucun effort de mémoire à produire pour savoir à quoi il ressemble ("Eh, est-ce que ce gars n'avait pas la peau bleue, la dernière fois que nous lui avons parlé ?...").

Péripéties standard

Une autre méthode permettant de gagner du temps en cours de partie — tout en donnant l'impression d'avoir tout prévu — consiste à créer, à l'avance, une série de péripéties *standard*. Ces courtes scènes peuvent avoir toutes sortes de thèmes : bagarre dans un bar, rencontre impromptue avec une patrouille de soldats de choc, etc. Quand vos joueurs décident de faire une chose à laquelle vous ne vous attendez pas — et que vous n'avez donc pas préparée — il vous suffit de leur proposer une péripétie standard, le temps que vous réfléchissiez à un moyen susceptible de remettre les PJ sur le bon chemin.

Ainsi, par exemple, imaginons que vos PJ soient censés rencontrer un espion de l'Alliance à l'astroport d'une lointaine planète. À leur arrivée, ils décident brusquement de se rendre dans une boutique de matériel astronautique afin d'essayer de trouver les pièces détachées dont ils ont besoin pour réparer leur cargo. Lorsque vous avez préparé cette aventure, vous n'avez pas décrit l'environnement de la planète, parce que vous pensiez que les PJ se rendraient directement dans le bar où ils doivent rencontrer leur contact. Quand les joueurs vous font part de leur intention, il vous suffit de fouiller rapidement parmi vos péripéties standard... pour leur proposer une scène "Commerce/boutique" qu'ils ne connaissent pas encore : un propriétaire de magasin est agressé par deux extraterrestres aux allures de durs à cuire ; si les PJ interviennent, ils risquent de s'attirer les foudres du chef de gang qui a envoyé ces deux "hommes de main" récupérer l'argent que lui doit le boutiquier (un bon point de départ pour une nouvelle aventure...).

Il est toujours conseillé de préparer une dizaine de péripéties ayant des thèmes variés : bars, soldats de choc, chasseur de primes, etc. Plus vous en créerez, moins vous risquerez de vous retrouver démuni quand vos joueurs auront une idée saugrenue.

Instaurer une ambiance propice

Le large éventail de produits multimédias conçus par diverses entreprises autour de l'univers de *La Guerre des Étoiles* peut vous être utile pour mettre vos joueurs "dans l'ambiance".

Les films

Tout d'abord, il vous est possible de "monter" certaines scènes des films de la trilogie afin de les présenter à des moments opportuns de vos parties. Ainsi, par exemple, vous pouvez proposer des extraits de la Bataille de Yavin (*La Guerre des Étoiles*) ou de celle

d'Endor (*Le Retour du Jedi*) quand les PJ livrent un combat spatial contre les forces de l'Empire. Des passages de la scène de la Cantina, du premier film, peuvent également agrémenter la description de n'importe quel estaminet douteux.

La musique

La bande originale des films existe en plusieurs formats (disques, cassettes, CD). Les vinyles et les CD sont les plus pratiques, parce qu'ils permettent de sélectionner très rapidement l'extrait que l'on souhaite jouer. D'autant que la plupart des lecteurs de compacts offrent la possibilité de repasser en boucle un passage de votre choix (le changement de plage ne se faisant qu'au moment où vous passerez à l'épisode suivant de votre scénario).

En début d'aventure, par exemple, faites entendre à vos joueurs le morceau intitulé "Main Title" de n'importe lequel des trois films (c'est la musique du générique ; vous savez, quand on voit du texte défiler sur un arrière plan étoilé). Juste avant que les forces impériales entrent en scène, jouez "Imperial March." Dès que vos amis entendront cette sombre mélodie, ils sauront tout de suite qu'ils doivent s'attendre à des ennuis... sans même que vous ayez besoin de leur dire quoi que ce soit !

Écoutez les albums de la trilogie plusieurs fois, en notant les passages correspondant à des scènes de suspense, des incidents humoristiques ou des interludes romantiques. Ainsi, vous serez en mesure de sélectionner une piste appropriée pour chacun des moments intenses de vos parties. Même joué à très faible volume, un accompagnement musical de ce type renforce considérablement le sentiment que l'on est en train d'élaborer une suite à la saga.

Cartes à collectionner

Les cartes à collectionner que l'on trouve dans le commerce proposent de nombreuses images très évocatrices : Destroyers Impériaux, T'wileks, soldats de choc, chasseurs stellaires qui explosent, personnalités diverses, gadgets technologiques, etc. Or, ne dit-on pas qu'un petit dessin vaut tous les discours ? Si vous pouvez montrer à vos joueurs ce à quoi ils sont confrontés, ils vont s'impliquer plus rapidement dans l'histoire, puisqu'ils n'auront pas à produire l'effort de se représenter mentalement les éléments qui composent vos descriptions. Les scènes (ou certains de leurs détails) auxquelles participeront leur personnage leur apparaîtra d'une clarté évidente et l'intrigue pourra donc progresser plus vite. Vos aventures seront, par conséquent, encore plus passionnantes.



Pour plus d'informations sur les techniques permettant de créer une ambiance adéquate dans les aventures de *Star Wars*, reportez-vous au chapitre "Accessoires" du *Manuel du maître de jeu.*

Figurines, maquettes et *Micro Machines*

Ne négligez pas, par ailleurs, l'intérêt que présentent les figurines de métal à l'échelle 25mm de West End Games, les *Micro Machines* fabriquées par Galoob et les maquettes *Guerre des Étoiles* (proposées par plusieurs compagnies). Ces personnages, véhicules et vaisseaux contribueront au bon déroulement de vos parties en permettant de toujours savoir où chacun se trouve exactement (ce qui est particulièrement important dans les situations de combat), tout en complétant efficacement vos descriptions.

Vous pouvez aussi acheter de grandes feuilles de papier quadrillé à l'échelle "un pouce" (un pouce = 2,54 cm. NdT) et considérer que chaque carré mesure deux mètres. Ainsi, quand un personnage parcourt dix mètres pendant un combat, il vous suffit de déplacer de cinq carrés la figurine le représentant. Il est ainsi facile de simuler avec une précision accrue tous les affrontements ("Tu ne peux pas tirer sur lui de là ou tu te trouves. Regarde : ce Droïd bloque ta ligne de mire."). Procédez de même pour les véhicules et les vaisseaux, en modifiant simplement l'échelle utilisée (décidez, par exemple, qu'un carré vaut 200 mètres). Vous vous retrouverez vite à jouer des scènes aussi palpitantes que celles des films.

Démarrer une aventure

Vous pouvez commencer une aventure de plusieurs façons. La plus courante consiste à proposer un "briefing de mission" à vos joueurs lors de la scène d'introduction (surtout quand les PJ sont des agents de l'Alliance Rebelle/Nouvelle République). Dans ce cas, les personnages, qu'ils se connaissent déjà ou pas, sont convoqués par leur supérieur hiérarchique afin qu'une mission leur soit confiée. L'officier considéré leur détaille les objectifs à atteindre, leur fournit l'équipement nécessaire et répond aux éventuelles questions qui leur viennent à l'esprit.

Si ce type d'introduction fonctionne bien dans la plupart des situations, il a néanmoins tendance, par son caractère forcément répétitif, à devenir un peu lassant à la longue. De plus, les joueurs doivent attendre que leurs personnage soient à pied d'œuvre pour que l'action démarre.

Utiliser un script

Vous pouvez égayer un peu le début de vos parties en recourant à un "script", dont chaque joueur lira certaines répliques (Jacques sera le Rebelle 1, Jean-Luc le Rebelle 2, Sandra le Rebelle 3, etc). Vous, en tant que maître de jeu, vous devez à la fois être le narrateur et interpréter tous les personnages "non joueurs" (ex. : le supérieur hiérarchique des PJ).

Les scripts plongent généralement les joueurs dans une scène pleine de suspense et de mystère qui les propulse littéralement au cœur des aventures. Les néophytes (notamment s'ils n'ont jamais pratiqué un jeu de rôle) comprennent alors vite comment se joue *Star Wars*. L'emploi de scripts est donc fortement recommandé pour les groupes inexpérimentés.

Le seul vrai problème que pose cette technique tient au fait qu'elle permet un contrôle total sur les paroles et les actions des PJ. Les joueurs aguerris, qui n'apprécient pas que l'on manipule ainsi leurs alter ego, préfèrent donc souvent rester eux-mêmes et ne pas employer de scripts. Discutez donc avec vos amis de ce qu'ils en pensent (si possible, avant de commencer à jouer).

In media res

Une autre méthode permettant de projeter les personnages au cœur de l'action consiste à démarrer une aventure *in media res*. Les PJ se retrouvent, de but en blanc, impliqués dans une scène riche en danger et en mystère. Ainsi, par exemple, leur vaisseau connaît une avarie technique qui les oblige à effectuer une réparation d'urgence s'ils ne veulent pas s'écraser sur la surface d'une planète. Dans les faits, cela peut se traduire de cette façon :



Maître de jeu : Bon, tout le monde est prêt à jouer ?

Le groupe : Et comment !

Maître de jeu : Très bien. Alors que vous effectuez les ultimes corrections de trajectoire visant à amener votre vaisseau dans le vecteur d'atterrissage, vous entendez brusquement une déflagration du côté de la salle des machines. Vous commencez à perdre de l'altitude et foncez droit vers la surface ! Que faites-vous ?

Un tel départ sur les chapeaux de roues mettra tout de suite les joueurs "dans le bain" et ils se retrouvent propulsés dans la galaxie de la *Guerre des Étoiles* avant même de s'en rendre compte. Une fois résolu leur problème initial, il n'y a plus qu'à laisser les événements s'enchaîner.

Encore une fois, utilisez cette technique avec circonspection. Certains joueurs n'aiment pas être bousculés ainsi. Employez alors la méthode qui leur convient le mieux et — surtout — veillez à varier vos débuts de parties. Il n'y a, en effet, rien de plus soporifique qu'une introduction qui ressemble aux cinq précédentes.

Maîtriser des aventures

Vous êtes parvenu à impliquer vos joueurs dans votre histoire ? Eh bien, maintenant vous allez devoir les entraîner dans les méandres de votre intrigue. Attention : quand vous les verrez ouvrir de grands yeux ou commencer à discuter de la dernière partie (ou, pire, de ce qu'ils ont vu à la télévision la nuit précédente), vous pourrez être sûr que vous faites fausse route.

La présente section a pour objet de vous aider à entretenir l'intérêt de vos joueurs en leur donnant l'impression "d'y être vraiment". Si vous voulez en savoir plus, consultez également le *Manuel du maître de jeu de Star Wars*.

Planter le décor

Votre première tâche consiste à dépeindre de façon évocatrice les scènes auxquelles prennent part les PJ. Où sont-ils ? Qui d'autre est présent ? Autant de questions qui exigent une réponse immédiate.

Descriptions

La plupart des aventures de Star Wars vendues dans le commerce comportent des "sections à lire à haute voix" au début de chaque épisode. Pour planter le décor, vous pouvez les proposer telles quelles ou les paraphraser. À ce stade, il est fréquent que les joueurs posent des questions sur leur environnement ("Combien de soldats de choc est-ce que je vois ?") ou vous indiquent comment ils réagissent à la situation ("J'les descends !").

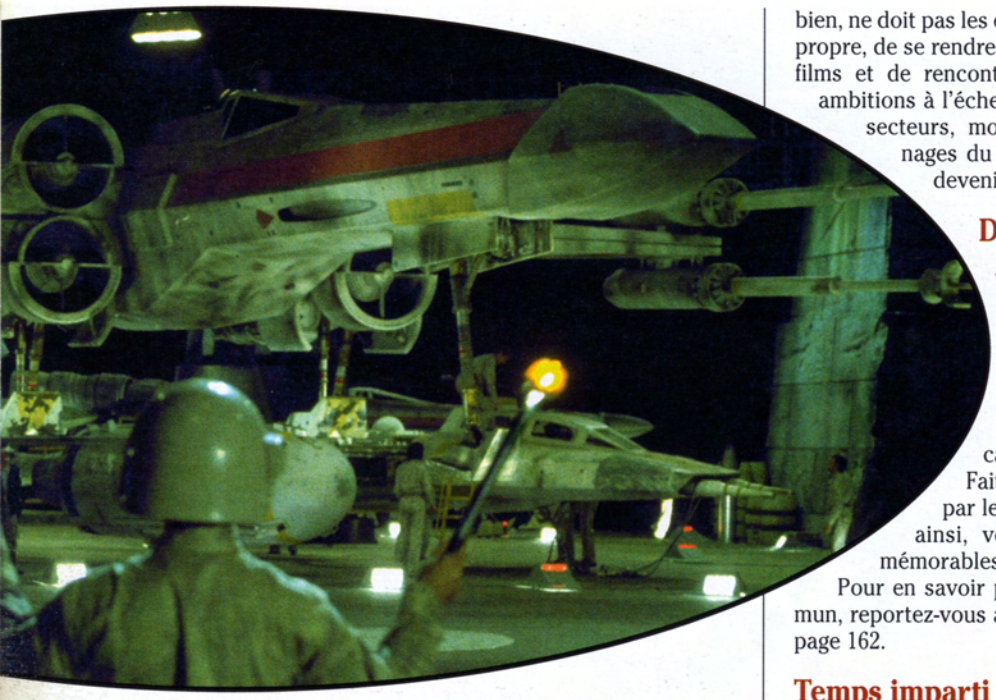
Il est alors important de faire appel aux cinq sens des joueurs, comme le font les bons auteurs de romans. Essayez d'employer des mots évocateurs afin de décrire de façon claire et vivante le décor environnant les PJ. Pour ce faire, imaginez la scène dans votre esprit, puis essayez de la dépeindre aussi précisément que possible. Vous pouvez, si vous le souhaitez, avoir recours à des extraits de films ou des cartes à collectionner (comme nous l'avons vu plus haut), des plans ou des schémas, voire des illustrations de votre cru. Des CD de bruitage sont également susceptibles d'être employés pour planter un décor.

N'oubliez toutefois jamais que vos joueurs ont cinq sens, aussi ne vous limitez pas seulement aux perceptions visuelles. Décrivez également ce que les PJ entendent, sentent, touchent et (parfois) goûtent. Voici un exemple de description faisant appel aux cinq sens :

Maître de jeu : "La rampe d'accès du vaisseau s'enfonce dans le sol meuble en produisant un chuintement écœurant. Aussitôt, les lourdes senteurs de la jungle marécageuse remontent jusqu'à la coursive dans laquelle vous vous tenez. À l'extérieur, vous pouvez entendre les cris éraillés de créatures indigènes, ainsi qu'un étrange et lent bruit de succion. L'humidité vous colle à la peau comme une couche de moisissure, alors que vous descendez la rampe d'accès. Les frondaisons des quelques bosquets d'arbres d'un gris verdâtre qui entourent votre vaisseau se perdent dans la brume et vous avez la sensation très nette d'être épiés..."

Personnages crédibles

Les PJ ne manqueront pas de rencontrer d'autres habitants de la galaxie de la *Guerre des Étoiles*. Vous devrez toujours faire en sorte qu'ils semblent "réels" aux yeux de vos joueurs. Leur façon de s'exprimer et leurs actes devront être en accord avec leur



passé, leur personnalité et leurs ambitions. Si un soldat de choc venait un jour à retirer son casque pour raconter une bonne blague, vous pouvez parier que vous joueurs vous regarderaient, interloqués, et votre partie aurait ensuite bien du mal à reprendre son cours…

Interprétez chaque PMJ de votre mieux. Veillez à ce qu'il emploie tous les moyens à sa disposition pour atteindre ses objectifs, qu'il s'agisse pour lui de causer des problèmes aux PJ ou d'amasser une pleine cargaison de crédits. Cela ne veut pas dire que tous les personnages du maître de jeu doivent agir ouvertement. Comme dans notre monde, certains opéreront avec la plus grande discrétion ou s'arrangeront pour rejeter leurs fautes sur quelqu'un d'autre. En fait, ils tireront toujours parti de leurs talents, alliés et moyens financiers pour réaliser leurs buts à court et long termes.

Pour en savoir plus à ce sujet, reportez-vous au chapitre quatorze, "Personnages du maître de jeu", page 204.

Susciter l'intérêt des joueurs

Une fois l'aventure lancée, vous allez passer l'essentiel de votre temps à tout faire pour entretenir l'intérêt des joueurs, afin qu'ils y trouvent autant de plaisir qu'à la lecture d'un roman ou à la vision d'un film. Pour faire progresser l'intrigue, tout en veillant à ce que vos joueurs ne s'ennuient pas, plusieurs options s'offrent à vous…

Utiliser des éléments tirés des films

En principe, si l'on joue à *Star Wars*, c'est parce qu'on a aimé les films de la *Guerre des Étoiles*. Aussi, si vous vous donnez la peine d'intégrer à vos aventures des images, des personnages, des décors ou des éléments d'intrigue tirés de la trilogie, vos joueurs auront tout de suite l'impression que leurs alter ego font vraiment partie de la galaxie de la *Guerre des Étoiles*. Ils peuvent ainsi rencontrer des personnages secondaires tels que Wedge Antilles, visiter la Cité des Nuages ou prendre part au vol des dossiers techniques de l'Étoile Noire.

Ici aussi, sachez faire preuve de modération. Les joueurs finiront par se lasser s'ils retournent sans cesse à la Cité des Nuages. Car, l'envie de s'immerger dans un environnement qu'ils connaissent bien, ne doit pas les empêcher d'élaborer une histoire qui leur soit propre, de se rendre sur des planètes n'apparaissant pas dans les films et de rencontrer des extraterrestres/humains ayant des ambitions à l'échelle de la galaxie (ou, tout au moins, de leurs secteurs, mondes ou communautés… tous les personnages du maître de jeu n'ont pas forcément envie de devenir le nouvel Empereur).

Décors fabuleux

Ayez recours à des décors qui suscitent l'émerveillement. Décrivez un village installé au confluent de dizaines de cascades, la forteresse d'un chef de gang soutenue dans les airs par de puissants répulseurs ou un astroport aménagé dans le flanc d'une falaise faisant partie d'un gigantesque dédale de canyons.

Faites en sortes que chaque nouveau lieu visité par les PJ ne ressemble à aucun autre. En agissant ainsi, vous donnerez aux joueurs des souvenirs mémorables.

Pour en savoir plus sur la création de décors hors du commun, reportez-vous au chapitre onze, "Concevoir des aventures", page 162.

Temps imparti

Vos joueurs ne "décrocheront" pas facilement de la partie, si leurs personnages ne disposent que d'un temps limité pour mener à bien la mission qui leur a été confiée. Ainsi, ils pourront n'avoir que quatre heures pour libérer des esclaves en partance pour un point inconnu des Territoires de la Bordure Extérieure. À moins que l'Alliance Rebelle n'ait besoin de prévenir un lointain avant-poste de l'arrivée des forces de l'Empire, alors que les communications ne fonctionnent plus. Ou bien encore, les PJ auront contracté une maladie mortelle que seul un certain docteur travaillant au sein du Secteur Corporatiste sait guérir.

Quand les joueurs ont des délais à respecter pour réaliser leurs objectifs, ils ne perdent pas de temps à batifoler vainement, au risque de perdre de vue l'aventure en cours. Vous pouvez aller jusqu'à jouer "en temps réel", en ne leur accordant que quatre "vraies" heures pour conclure une aventure. Ensuite, en cours de partie, vous ne devez jamais laisser passer une occasion de leur rappeler que le temps passe… Quand la limite approchera de plus en plus, amusez-vous à les regarder se démener pour faire progresser rapidement l'histoire !

Mystères

Les humains semblent obsédés par le besoin de découvrir des choses. Si vous confrontez vos joueurs (et leurs personnages) à une situation apparemment inexplicable, vous pouvez être certain qu'ils feront tout pour résoudre ce mystère.

Ainsi, par exemple, ils pourront être pourchassés par un chasseur de primes, alors qu'ils ne doivent de l'argent à personne et ne sont pas des criminels recherchés… Qui pourrait donc leur en vouloir à ce point ? Et s'ils arrivent dans une base complètement désertée par ses occupants, sans qu'il y ait le moindre indice expliquant un exode massif, gageons qu'ils auront envie de savoir ce qui s'est passé…

Les mystères doivent être présentés avec beaucoup de minutie. Tout au long de l'aventure, remettez régulièrement aux joueurs de nouvelles pièces du puzzle afin qu'ils ne soient pas trop frustrés. Attention : si, en milieu de partie, ils n'ont pas l'impression d'avoir progressé d'un pouce, ils risquent de croire qu'ils sont confrontés à un problème insoluble et de tout laisser tomber. Là, c'est vous qui aurez un problème…

Problèmes personnels

Un bon système pour impliquer vos joueurs consiste à leur infliger un problème personnel qu'ils devront essayer de solutionner au cours d'une aventure. Ainsi, certains de leurs proches peuvent avoir été capturés par l'Empire, vendus à un marchand d'esclaves par un chef de gang ou emprisonnés par l'Alliance sous l'inculpation fallacieuse de haute trahison. Il faut, bien sûr, que les PJ interviennent, mais ces situations n'ont pas forcément besoin d'être au centre de l'aventure tout entière. Ainsi, si les personnages doivent ravitailler un avant-poste de l'Alliance, ils pourront apprendre de manière fortuite que le père de leur pilote a été arrêté à des fins d'interrogatoire. Une fois leur mission accomplie, avant même de rentrer à leur base, ils décideront certainement de porter secours au père de leur camarade.

Vous devriez régulièrement demander à vos joueurs de vous montrer leurs fiches de personnage. Prêtez alors une attention toute particulière aux notes concernant le passé et le caractère des personnages. Si, par exemple, il est indiqué qu'un PJ est extrêmement orgueilleux, opposez-lui un groupe de rivaux rebelles (ou contrebandiers, ou ce que vous voudrez, selon la spécificité de votre campagne), qui essayera sans cesse de le ridiculiser. De cette façon, le personnage en question sera particulièrement motivé quand il s'agira d'apporter la preuve de sa valeur.

Laisser des choix

N'obligez pas vos joueurs à suivre systématiquement les voies que vous tracez à leur intention. S'ils imaginent d'autres biais leur permettant d'atteindre les buts fixés, il serait injuste de pénaliser leur créativité. Dans ce genre de situation, utilisez votre bon sens pour que votre aventure suive un nouveau cours.

Si vos joueurs ont l'impression qu'ils n'ont jamais le choix, que c'est toujours vous qui décidez de ce que doivent faire et dire leurs alter ego — et donc qu'il n'ont aucune influence sur le déroulement des scénarios — ils n'auront guère de raisons de continuer à jouer. En effet, l'un des principaux intérêts des jeux de rôle réside justement dans le nombre virtuellement illimité de réactions qu'il est possible d'opposer à une situation donnée. Si vous enlevez cela, il ne restera plus grand-chose à faire dans vos parties.

Et si, parfois, les PJ n'ont qu'un nombre limité d'options envisageables (en apparence, tout du moins), cela ne posera aucun problème, aussi longtemps que le contexte de l'aventure ne permettra pas de croire que vous, le maître de jeu, tentez de leur dicter la conduite à suivre.

Sachez récompenser l'inventivité. Donnez des raisons aux joueurs d'utiliser leur cervelle. Plus ils se croiront libres, plus ils prendront de plaisir à jouer. Quand leurs personnages échoueront dans leurs entreprises, ils ne pourront s'en prendre qu'à eux-mêmes. Et quand ils remporteront un succès, ils éprouveront un légitime sentiment de fierté.

L'art de brouiller les pistes

Si les joueurs parviennent à deviner l'issue d'une aventure, alors qu'ils n'en sont encore qu'au premier épisode, il est probable que la suite des événements sera beaucoup moins passionnante que prévu.

C'est là qu'entre en jeu l'art subtil du brouillage de pistes... Dans ce cas de figure, votre objectif sera d'inciter vos joueurs (et leurs personnages) à faire sans cesse de nouvelles supputations, au point de ne plus savoir quoi penser. Intervenez par petites touches : arborez un petit sourire énigmatique après un jet de dés ; demandez aux joueurs de faire des jets de Perception sans leur dire pourquoi ; réclamez des précisions sur la façon dont ils referment une porte blindée ("Tu te sers de quelle main ?", "Est-ce que tu tiens une arme ?")... sans qu'il se produise ensuite quoi que ce soit d'anormal.

N'hésitez pas à employer également de plus grosse "ficelles." Ainsi, si un PJ est suivi par un personnage du maître de jeu, son joueur aura souvent tendance à rattacher cet incident au reste de l'aventure... alors qu'il pourra ne s'agir en fait que d'un voleur en quête d'une proie facile ou d'un individu ayant cru reconnaître quelqu'un, mais ne voulant pas en dire plus, tant qu'il n'est pas sûr de son fait.

Et si les personnages apprennent tout à coup que leur tête a été mise à prix par une puissante organisation criminelle, laissez-les s'inquiéter un peu... et ne leur révélez la fausseté de cette information qu'en cas d'extrême nécessité.

Pipez les dés

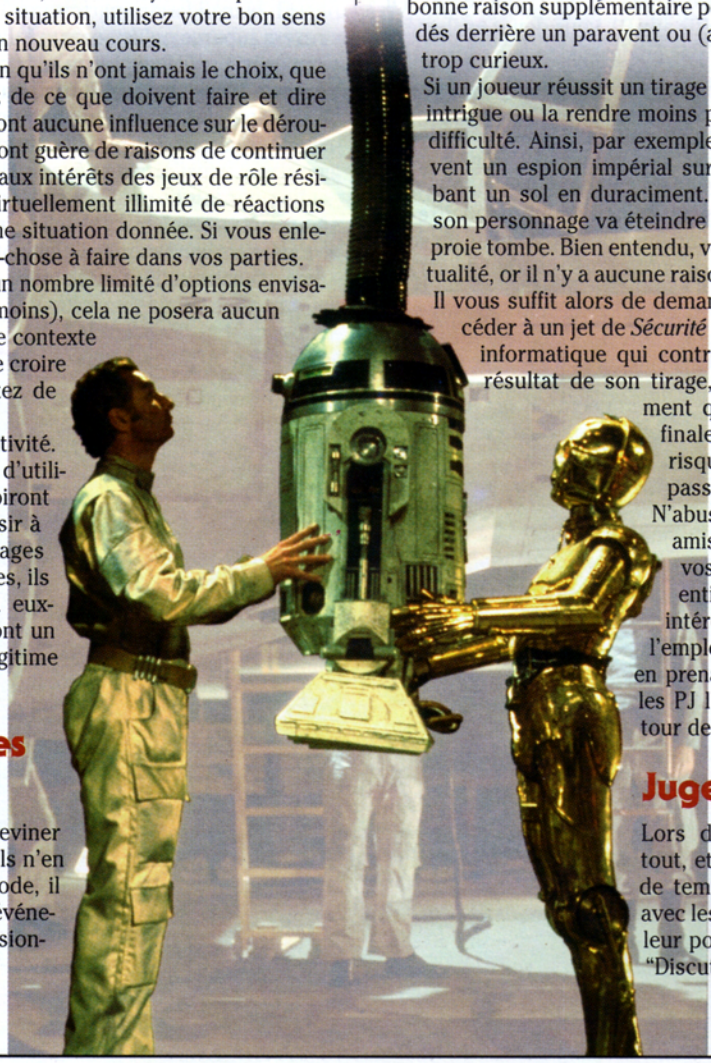
Dans une partie de jeu de rôle, la chose la plus importante, c'est l'histoire. Alors, ne laissez pas les règles vous mettre des bâtons dans les roues. Si un tirage manqué voulait que le grand méchant d'une aventure meure dès la première scène, n'en tenez pas compte et laissez le scélérat échapper à son destin. Voilà une bonne raison supplémentaire pour toujours effectuer vos jets de dés derrière un paravent ou (au minimum) à l'abri des regards trop curieux.

Si un joueur réussit un tirage qui pourrait anéantir toute votre intrigue ou la rendre moins palpitante, modifiez le facteur de difficulté. Ainsi, par exemple, imaginons que les PJ poursuivent un espion impérial sur d'étroites passerelles surplombant un sol en duraciment. Un joueur déclare soudain que son personnage va éteindre les lumières et attendre que leur proie tombe. Bien entendu, vous n'aviez pas prévu cette éventualité, or il n'y a aucune raison pour quelle ne fonctionne pas. Il vous suffit alors de demander au joueur concerné de procéder à un jet de *Sécurité* afin de déverrouiller le dispositif informatique qui contrôle l'éclairage. Quel que soit le résultat de son tirage, vous lui déclarerez invariablement qu'il est manqué. Il faudra donc finalement que les PJ prennent le risque de s'engager, eux aussi, sur les passerelles branlantes...

N'abusez pas de cette technique. Si vos amis vous soupçonnent de truquer vos jets de dés, le jeu leur paraîtra entièrement arbitraire et perdra tout intérêt à leurs yeux. Bornez-vous à l'employer dans des moments critiques, en prenant soin d'être équitable. Parfois les PJ l'emporteront, parfois ce sera au tour de leurs adversaires.

Jugements impartiaux

Lors d'une aventure, vous contrôlez tout, et vous aurez toujours bien assez de temps, après la partie, de discuter avec les joueurs des points de règles qui leur posent problème (voyez la section "Discuter avec les joueurs", page 161).





Mais, si vous disposez d'un pouvoir considérable, vous avez également la responsabilité d'en faire bon usage. Vous devez absolument rester équitable. Si un arbitre de football se mettait à pénaliser une équipe sans raisons, il y a fort à parier que tous les joueurs en ressentiraient de la frustration, au point de refuser finalement de poursuivre une partie sans intérêt.

De votre côté, même si vous interprétez tous les adversaires des PJ, vous ne devez pas pour autant vous considérer comme l'ennemi des joueurs. Bien au contraire, votre but est toujours de leur procurer le maximum de plaisir, pas de les "vaincre." Et s'il vous incombe de proposer des défis aux PJ, vous devez également veiller à ce que ceux-ci ne soient pas au-dessus de leurs forces.

À l'inverse, si les joueurs agissent stupidement, ne les dorlotez pas trop. La première fois, prévenez-les de l'erreur commise et réduisez les dommages qu'ils auraient normalement dû encaisser. La seconde fois... contentez-vous d'appliquer les règles avec impartialité.

Faites très attention à cet aspect de la fonction de maître de jeu. Il est en effet très facile de commettre des excès dans un sens ou dans l'autre. Quoi qu'il en soit, n'oubliez pas que tout cela n'est jamais qu'un jeu...

Maintenir le rythme

Les PJ finiront inévitablement, à un moment ou un autre, par dévier de la trame de vos aventures. Vous devez vous y attendre... sans en faire un drame. Si vous avez pris la peine de bien préparer votre scénario, vous n'aurez aucun mal à ramener les joueurs dans le droit chemin sans qu'ils se doutent de rien.

En fait, certains maîtres de jeu apprécient les moments où ils sont contraints d'improviser. Il faut pour cela une imagination fertile et une bonne connaissance de l'intrigue en cours, mais plus on s'essaye à cet exercice, meilleur on devient.

Au départ, suivez les joueurs dans leur cheminement. Puis, inventez quelques péripéties en essayant de les rendre aussi excitantes que possible. Si jamais vous éprouvez le besoin de réfléchir un peu au meilleur moyen de revenir à la trame originelle de votre aventure, demandez une pause.

Il est extrêmement important de savoir improviser, car c'est à ce prix que vous pourrez entretenir chez les joueurs un *illusoire sentiment de liberté*. Il faut, en effet, qu'ils aient l'impression de pouvoir influer sur le destin de leurs personnages. Évitez, par conséquent, de leur donner la possibilité de croire que vous les manipulez. Les joueurs *détestent* être obligés de faire quelque chose !

Bien entendu, rien ne vous empêche de leur compliquer un peu la vie. Ainsi, s'ils ont pris une décision inattendue, prenez une carte de personnage ou une péripétie standard, et laissez-les se débrouiller un peu pendant que vous réfléchirez à la meilleure façon de les conduire là où vous voulez qu'ils aillent.

Il arrivera occasionnellement — sans que ni vous, ni vos amis ne puissiez en être blâmés — qu'une aventure "dépérisse". Les PJ ne sauront plus alors quoi faire et leurs joueurs se désintéresseront de leur sort. Dans ce cas, la meilleure attitude à adopter consistera à provoquer un événement : une bagarre se déclenche, un passant se fait agresser par une bande de truands, les lumières s'éteignent brusquement, le vaisseau des personnages est victime d'une panne qui risque de le faire plonger dans l'étoile la plus proche, des soldats de choc font leur apparition, etc. Trouvez quelque chose qui réveille un peu les joueurs. Mettez la vie de leurs alter ego en danger. Donnez-leur des soucis.

Mais, par-dessus tout, conservez votre calme. Une partie n'est pas un examen d'aptitude à la fonction de maître de jeu. Si vous faites de votre mieux, personne ne vous fera de reproches.

Il est normal que les personnages échouent (de temps en temps)

Les PJ sont les "stars" d'un film de la série la *Guerre des Étoiles*. Et même s'ils incarnent des contrebandiers, ils se comporteront souvent en héros. Cela ne veut toutefois pas dire que tout se déroulera toujours selon leurs désirs. Souvenez-vous de la fin de *L'Empire Contre-Attaque*... Luke, Leia et Yan se font battre à plate couture. Même s'ils s'en "sortent" (hormis Yan), on ne peut pas vraiment dire qu'ils aient "gagné" quoi que ce soit... à moins de changer complètement le sens du mot "victoire".

Eh bien, il faudra parfois que les PJ connaissent, eux aussi, des revers... parce qu'ils auront réalisé de mauvais tirages, auront été opposés à un ennemi trop puissant ou — pire — parce que leurs joueurs n'auront pas été à la hauteur.

Néanmoins, chaque échec devrait également leur apprendre quelque chose. En plus de tirer les leçons de leurs erreurs, ils pourront ainsi trouver éventuellement un gadget qui leur sera utile pour la suite de leur épopée. Quoiqu'il en soit, le Bien devra toujours triompher du Mal. Il sera parfois nécessaire de faire preuve de persévérance et d'obstination, mais les méchants devront être vaincus, un jour ou l'autre.

Terminer des aventures

Une aventure peut durer le temps d'une soirée ou s'étendre sur plusieurs parties. En tout cas, une fois arrivée à son terme, il vous faudra passer à la phase de distribution des récompenses...

Récompenses

Veillez toujours à récompenser les PJ en proportion des épreuves qu'ils ont traversées.

À la fin de chaque aventure, vous pouvez leur accorder de l'argent, du matériel et des armes, ou leur faire rencontrer un PNJ important susceptible de leur sauver la mise au cours d'un prochain scénario.

Ils récupèrent leurs points de Force et en reçoivent parfois de nouveaux.

Ils ont également droit à quelques points de Personnage susceptibles d'être employés pour améliorer leurs compétences, à moins qu'ils ne les conservent en prévision des aventures à venir.

En règle générale, un PJ devrait recevoir entre trois et quinze points de Personnage à chaque aventure. L'importance de ce montant dépend en fait de plusieurs critères :

• **Comment se sont comportés les personnages (et les joueurs).** Il s'agit à ce niveau de récompenser le groupe dans son entier. Si les

joueurs ont résolu des énigmes, proposé des idées ingénieuses et fait en sorte que tout le monde s'amuse, accordez-leur entre **six** et **huit** points de Personnage. En revanche, s'ils n'ont vraiment pas été à la hauteur, donnez-leur en seulement **trois** ou **quatre**.

• **Comment s'est comporté chaque joueur.** Si certains ont remarquablement bien joué — avec intelligence et en faisant tout leur possible pour animer la partie — attribuez-leur **deux** ou **trois** points de Personnage supplémentaires.

• **Si les joueurs ont coopéré entre eux.** Si les joueurs ont formé une véritable équipe, ils méritent entre **deux** et **quatre** points de Personnage supplémentaires. En revanche, ils n'auront droit à rien s'ils n'ont pas arrêté de se disputer pendant toute la partie (attention : les personnages, eux, ont tout à fait le droit d'avoir des différends).

• **Se sont-ils bien mis dans la peau de leurs personnages ?** Si un joueur a bien incarné son alter ego, offrez-lui **trois** ou **quatre** points de Personnage. Dans le cas contraire — si, par exemple, son Jedi n'a eu de cesse de commettre des mauvaises actions chaque fois qu'il le pouvait — ne lui donnez rien.

• **Vous êtes-vous bien amusés ?** Si vous avez tous (oui, même vous, le maître de jeu) passé un bon moment ensemble, accordez **trois** ou **quatre** points de Personnage à vos joueurs afin qu'ils se souviennent de cette aventure mémorable. Bien évidemment, ne leur concédez pas ce bonus s'ils se sont montrés ennuyeux et n'ont jamais essayé de s'impliquer vraiment dans la partie.

La durée des scénarios peut varier dans de larges proportions. Les présentes suggestions concernent des aventures "moyennes" ne nécessitant pas plus de deux soirées de jeu et ne comptant pas plus de quatre ou cinq épisodes de dimension raisonnable. Quand il faudra davantage de temps pour les mener à terme, vous pourrez éventuellement accorder des récompenses partielles *en cours* de jeu. Ainsi, les joueurs n'auront pas à attendre trop longtemps pour voir leurs efforts pris en compte. Bien sûr, la quantité de points de Personnage distribuée à la fin sera modulée en fonction de la longueur du scénario et pourra même être diminuée dans le cas d'aventures rapides composées seulement d'un ou deux épisodes.

Les PJ ne devraient jamais recevoir plus de quinze points de Personnage en une seule fois. Si vous pensez que vous risquez de dépasser cette limite, attribuez-en quelques uns *pendant* l'aventure. Vous pourrez alors parfois trouver une astuce pour que les joueurs soient obligés de les dépenser afin d'améliorer leurs attributs et compétences. Dans *L'Empire Contre-Attaque* ne voit-on pas Luke apprendre les compétences des Jedi auprès de Yoda, tandis que Yan, Leia, Chewbacca et Z-6PO s'affairent sur le *Faucon* ? S'ils avaient été des PJ, ils auraient eu là l'occasion de dépenser les points gagnés au cours de la bataille de Hoth et de leur fuite.

L'importance des autres récompenses — argent, équipement et autres biens matériels — est laissée à votre entière discrétion. Essayez néanmoins de ne jamais vous montrer trop généreux ; les personnages ont en effet besoin de désirs inassouvis pour avoir des raisons de se lancer à l'aventure. Dans les films, l'amitié, l'honneur et la camaraderie comptent plus que toutes les richesses de l'univers. Mais, bien sûr, un peu de cash de temps en temps n'a jamais fait de mal à personne…

Suspense

Si une aventure doit se poursuivre sur plusieurs parties, arrangez-vous, chaque fois, pour interrompre le jeu à un moment critique. Vos joueurs, même s'ils protestent un peu au départ, finiront par apprécier cette technique qui les maintiendra sur les charbons ardents jusqu'à la partie suivante. Ce sera un peu comme si vous affichiez un panonceau "à suivre" au terme de plusieurs heures de jeu.

Ainsi, par exemple, imaginons que les PJ sillonnent la galaxie à la poursuite d'un officier rebelle qui s'apprête à trahir l'Alliance. Au moment où ils pénètrent dans la pièce où le traître doit remettre des documents secrets aux Impériaux, plusieurs soldats de choc jaillissent d'alcôves dissimulées et pointent leurs fusils blasters lourds sur les personnages. Le transfuge se tourne alors vers eux et leur dit : "Pourquoi avez-vous mis tellement de temps ?" Fin de la partie. Ne laissez même pas les joueurs vous questionner sur cette scène. Dites-leur seulement qu'ils devront attendre jusqu'à la prochaine fois.

Préparer le terrain

La fin d'une aventure est le meilleur moment pour introduire quelques éléments annonciateurs du prochain scénario que vous comptez faire jouer. La galaxie semblera ainsi beaucoup plus cohérente — et donc plus réelle —, si vous profitez de l'occasion pour faire intervenir un protagoniste qui sera amené à jouer un rôle important dans l'avenir. Cette technique est très courante dans la littérature et au cinéma. En intégrant des images, personnages, événements et décors d'une aventure future, vous donnerez à vos amis le sentiment qu'ils vivent une véritable épopée.

Vous pouvez même conclure un scénario en jouant la première scène du suivant. Vos joueurs auront ainsi quelques indices sur ce qui les attend et le temps ne fera qu'accroître leur désir d'en savoir plus. Vous leur aurez donné matière à réflexion et ils en profiteront certainement pour envisager différentes façon de réagir à la situation qui leur a été exposée.

Laissez-les toujours dans l'expectative !

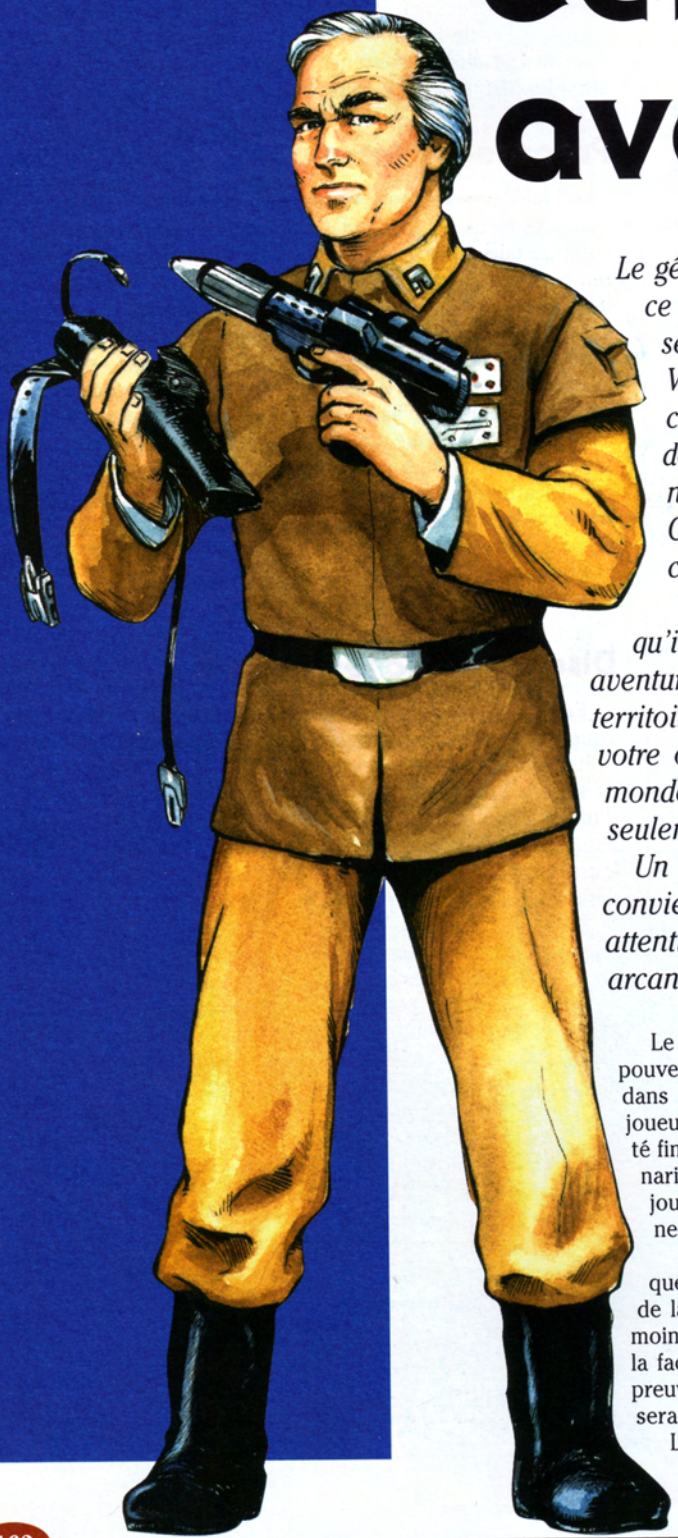
Discuter avec les joueurs

Parfois, une aventure n'emballera pas les joueurs autant que vous l'aviez prévu au moment de sa création (ou de sa lecture). Prêtez une grande attention à leurs réactions en cours de partie… Se sont-ils tous levés pour parler en même temps en plein milieu d'une poursuite ? Étaient-ils presque endormis quand ils sont finalement arrivé à la grande scène finale du scénario ? Leurs actes et leurs paroles vous fourniront d'importants indices sur les éléments qu'ils ont préférés dans une partie.

Essayez également de savoir comment ils réagissent à vos improvisations. Ne prenez pas leurs réactions négatives trop à cœur. Préparer et diriger une partie demande beaucoup de travail et vous ne pourrez jamais satisfaire tout le monde, quoique vous fassiez. Considérez plutôt les réactions et commentaires de vos joueurs comme des éléments qui vous permettront de savoir comment mieux les tenir en haleine la prochaine fois.

Et puis, n'hésitez pas à leur demander ce qu'ils ont aimé et ce qui leur a déplu. Vous pouvez même leur demander de vous donner une liste indiquant les scènes qu'ils ont préférées et celles qui les ont ennuyés. Peut-être auront-ils envie de diriger le jeu dans une autre direction que celle que vous aviez choisie. Essayez alors de vous mettre tous d'accord. Il est indispensable que tout le monde y trouve son compte, sinon, vous finirez par vous tourner vers d'autres activités pour occuper vos moments de liberté…

11 Concevoir des aventures



Le général Cracken m'a demandé d'être votre hôte dans ce chapitre... parce que préparer une aventure ressemble beaucoup à la préparation d'une bataille. Vous devez connaître votre objectif, prévoir les choses qui pourraient tourner mal et être en mesure de prendre les initiatives qui s'imposent. À la lointaine époque où j'ai eu l'honneur de diriger "l'Équipe de Cracken", et dans les années qui ont suivi, j'ai appris combien il était vital de réfléchir avant d'agir...

Mais, il est également important de se souvenir qu'il y a aussi des différences entre une bataille et une aventure. Dans une bataille, vos buts sont de conquérir un territoire et de vaincre un ennemi. Dans une aventure, votre objectif essentiel est de faire en sorte que tout le monde s'amuse ; vous n'êtes pas l'adversaire des joueurs, seulement quelqu'un qui doit chercher à les divertir.

Un bon général sait quand il faut parler et quand il convient d'écouter. J'espère donc que vous serez très attentif pendant tout le temps où nous explorerons les arcanes de la conception d'aventures...

Le jeu de rôle **Star Wars** a été lancé aux États-Unis en 1987 et vous pouvez trouver aujourd'hui un grand nombre d'aventures prêtes à jouer dans le commerce... suffisamment pour tenir occupé un groupe de joueurs pendant des années. Mais, tôt ou tard, le démon de la créativité finira par vous titiller et vous aurez envie de créer vos propres scénarios. Après tout, qui, mieux que vous, connaît les goûts de vos joueurs ? Vous seul pouvez leur donner ce qu'ils désirent. Et ça, aucune aventure du commerce ne peut le faire.

Eh bien, vous allez être surpris... En effet, vous découvrirez vite que la conception de scénarios est l'un des aspects les plus agréables de la fonction de maître de jeu, d'autant que cette activité est bien moins difficile qu'on ne pourrait le croire. Ne nous voilons toutefois pas la face : il vous faudra quand même fournir quelques efforts et faire preuve d'imagination. Néanmoins, en suivant nos conseils, tout se passera pour le mieux.

Les étapes permettant de concevoir une aventure sont très simples :

1. Trouvez une bonne idée. Une bonne idée d'histoire, c'est l'étincelle qui embrase votre créativité. Parfois, elle devient le "noyau" de plusieurs aventures de grande envergure dont elle constitue le principal intérêt. D'autres fois, elle n'est guère plus qu'un "point de départ" et le scénario que vous élaborerez ensuite n'aura guère de points communs avec elle. Quoi qu'il en soit, vous aurez toujours besoin d'une idée d'histoire à partir de laquelle vous pourrez broder.

2. Développez une intrigue autour de votre idée. Étoffez votre idée initiale en lui adjoignant quelques éléments d'intrigue et en décidant quels personnages du maître de jeu, machines, planètes extraterrestres et autres vous allez employer pour lui "donner du corps". N'hésitez jamais à modifier profondément votre projet de départ si des possibilités intéressantes vous apparaissent en cours de route (et cela arrivera).

3. Traduisez les épisodes de votre histoire en termes de jeu. Rendez ensuite votre aventure "jouable". Déterminez les caractéristiques des personnages du maître de jeu, vaisseaux et planètes, avant de décider du niveau de difficulté des diverses tâches que les PJ auront à accomplir.

4. Ultimes préparatifs. Enfin, il vous faut réunir tous les accessoires, éléments sonores, aides de jeu et autres pièces dont vous pouvez avoir besoin en cours de partie.

Une bonne idée

Vous avez besoin d'une idée d'histoire comme "amorce" de votre aventure. Avec un minimum de travail, les idées les plus simples peuvent être développées au sein d'une intrigue aux plus vastes proportions : le vaisseau des PJ est détourné par un redoutable pirate ;

Le style *Guerre des Étoiles*

Les aventures de jeux de rôle sont des histoires que se racontent, ensemble, joueurs et maître de jeu. Quand vous essayez de trouver une idée de scénario, réfléchissez à des choses qui relèvent vraiment de l'univers de *La Guerre des Étoiles*. Vous pouvez intégrer des éléments provenant de différents genres littéraires — du fantastique au thriller technologique —, mais certains fonctionneront mieux que d'autres avec les règles de *Star Wars*. Quoi qu'il en soit, le succès de vos efforts dépendra toujours des goûts de vos joueurs.

Pour que vos aventures aient vraiment le "cachet" approprié, il y a une chose que vous ne devez pas oublier : *La Guerre des Étoiles* relève d'une forme de science-fiction appelée "space opera". Ce genre littéraire et cinématographique se distingue par certaines spécificités que vous avez intérêt à garder présentes à l'esprit quand vous concevez des aventures.

• **Action.** L'action est *omniprésente* dans le space opera. Bien sûr, il y a parfois des temps morts, mais tôt ou tard (généralement "tôt"), une menace se fait jour et les personnages doivent intervenir. L'intrigue ne fait jamais de longues pauses.

L'action peut revêtir toutes sortes de formes : bagarres, combats spatiaux, poursuites, prouesses individuelles et autres éléments dramatiques du même ordre. Il convient de noter que les problèmes auxquels sont confrontés les personnages se résolvent toujours rapidement. Les héros passent en effet leur temps à réagir aux événements, plutôt que de le perdre à réfléchir aux implications de chacun de leurs actes.

• **Principes moraux.** Le space opera dépeint souvent la lutte du Bien contre le Mal. Cet affrontement peut revêtir une forme individuelle, comme celui qui oppose Luke Skywalker à Dark Vador, ou avoir une plus grande ampleur, comme l'attaque menée par l'Alliance Rebelle contre l'Étoile de la Mort de l'Empire. Les principes moraux en vigueur veulent toutefois que le bon droit l'emporte toujours (et si ce n'est pas le cas dans une aventure donnée, le Bien gagne à long terme).

Cela ne signifie pas pour autant que les personnages de *La Guerre des Étoiles* sont invariablement tout blancs ou tout noirs. En fait, certains des héros les plus intéressants de la saga — comme Yan Solo et Lando Calrissian — ne sont pas totalement irréprochables. Au contraire, ils possèdent divers défauts qui font d'eux des êtres plus complexes et crédibles. Dans *Star Wars*, il est facile de faire la distinction entre ce qui est juste et ce qui ne l'est pas : les actions entreprises pour lutter contre le Mal sont toujours justifiées !

• **Narration épique.** Les récits de space opera contiennent toujours des éléments "plus grands que nature" : affrontements d'armées gigantesques et d'armadas spatiales, empires colossaux, "super armes" capables de détruire des mondes, héros audacieux et méchants redoutables. En règle générale, il y a aussi toujours au moins un personnage obligé de lutter contre un adversaire bien plus puissant que lui.

La Guerre des Étoiles respecte tous ces principes. Et si vos PJ n'ont pas forcément la possibilité de jouer un rôle prépondérant dans le conflit épique qui embrase la galaxie (remarquez, pourquoi pas ?), ils sont rarement confrontés à des problèmes triviaux ou d'importance secondaire. Même les aventures qui commencent de façon modeste finissent par prendre de l'ampleur : si les personnages décident de sauver un petit village, vous pouvez parier qu'on leur demandera ensuite de sauver la planète tout entière. Et s'ils essayent de remettre dans le droit chemin quelques délinquants locaux, ils finiront généralement par se mesurer à des organisations criminelles extrêmement prospères.

Il y encore deux autres points à prendre en considération pour que vos aventures rendent bien l'atmosphère typique des films de la trilogie. Attention à ne pas abuser de ces outils. Sachez faire preuve de modération.

• **Accessoires.** Agrémentez vos décors et scènes d'éléments tirés des films : chasseurs TIE, unités R2, Droïds souris, Wookiees et autres "clichés" aisément reconnaissables. De tels accessoires vous permettront de toujours maintenir vos aventures solidement ancrées dans l'univers de la *Guerre des Étoiles*.

• **"L'effet wahou."** Vous rappelez-vous la première fois que vous avez vu *La Guerre des Étoiles*, quand votre fauteuil s'est mis à trembler sous l'effet de la musique, tandis qu'un Destroyer Impérial apparaissait devant vous ? "Wahou !" Et vous souvenez-vous de la première fois où vous avez vu Dark Vador dans son armure noire ? "Wahou !" Et la première fois où l'Étoile Noire a envahi l'écran ? "Wa..." Bon, vous avez certainement compris où nous voulons en venir.

Essayer d'employer cet "effet wahou" chaque fois que vous le pouvez. Imaginez des scènes qui impressionneront vos joueurs. Ne situez pas le combat final de votre scénario dans une vulgaire ruelle sans attrait, si vous pouvez choisir comme décor les rouages monstrueux d'une ancienne machine extraterrestre.

Mais, n'en faites pas "trop" ! Un excès de scènes "super cool" empilées les unes sur les autres provoquera finalement de l'ennui. Alors, faites comme dans les films, gardez-les pour les moments les plus importants.

une fillette recherche sa maman ; un copain pilote demande de l'aide aux personnages ; un vieux mineur parle aux PJ d'un mystérieux vaisseau qu'il aurait vu se cacher au milieu d'une ceinture d'astéroïdes ; l'appareil des personnages est cloué au sol en raison d'une grève des mécaniciens et voilà que les Impériaux débarquent…

Inspirez-vous des livres que vous avez lus, des films que vous avez vus, d'une discussion, des journaux, d'une promenade en bord de mer, etc. Vous avez lu un article concernant les effets que pourrait avoir un gros astéroïde s'il s'écrasait sur la Terre ? Voilà un excellent point de départ pour une aventure de *Star Wars !* Décrivez une race extraterrestre résidant sur une planète condamnée, et vos rebelles préférés pourront aller lui porter secours (surtout si les êtres en question possèdent quelque chose qu'ils convoitent).

Votre idée n'a pas besoin d'être très compliquée. Tout comme une huître produit une perle à partir d'un simple grain de sable, vous-même pourrez élaborer un scénario des plus complexes en partant de trois fois rien. Il vous suffira seulement de procéder méthodiquement, étape par étape.

Brainstorming

Il n'est pas toujours facile de trouver une bonne histoire. Il vous arrivera même de vous retrouver là, assis à une table devant une feuille blanche, sans que rien ne vous vienne à l'esprit. Pourtant, vos joueurs comptent sur vous. Alors, que faire ?

Essayez donc de lancer le processus créatif en utilisant la technique du "brainstorming". Videz votre esprit et notez rapidement toutes les idées intéressantes qui vous passent par la tête. Couchez tout par écrit. Ensuite, essayez de combiner ensemble ces concepts et phrases afin de construire quelques éléments d'intrigue susceptibles de donner naissance à une véritable histoire. Voici quelques conseils utiles à ce sujet :

• **Étoffez un élément.** Prenez un élément quelconque de l'univers de *La Guerre des Étoiles*. Ne vous limitez pas aux films, prenez aussi en considération les romans, les bandes dessinées, les jeux vidéo, etc. Réfléchissez ensuite à la façon dont vous pourriez intégrer l'élément en question dans le jeu de sorte qu'il provoque des conflits et des situations intéressantes. Bref : demandez-vous comment il pourrait contribuer à enrichir votre aventure.

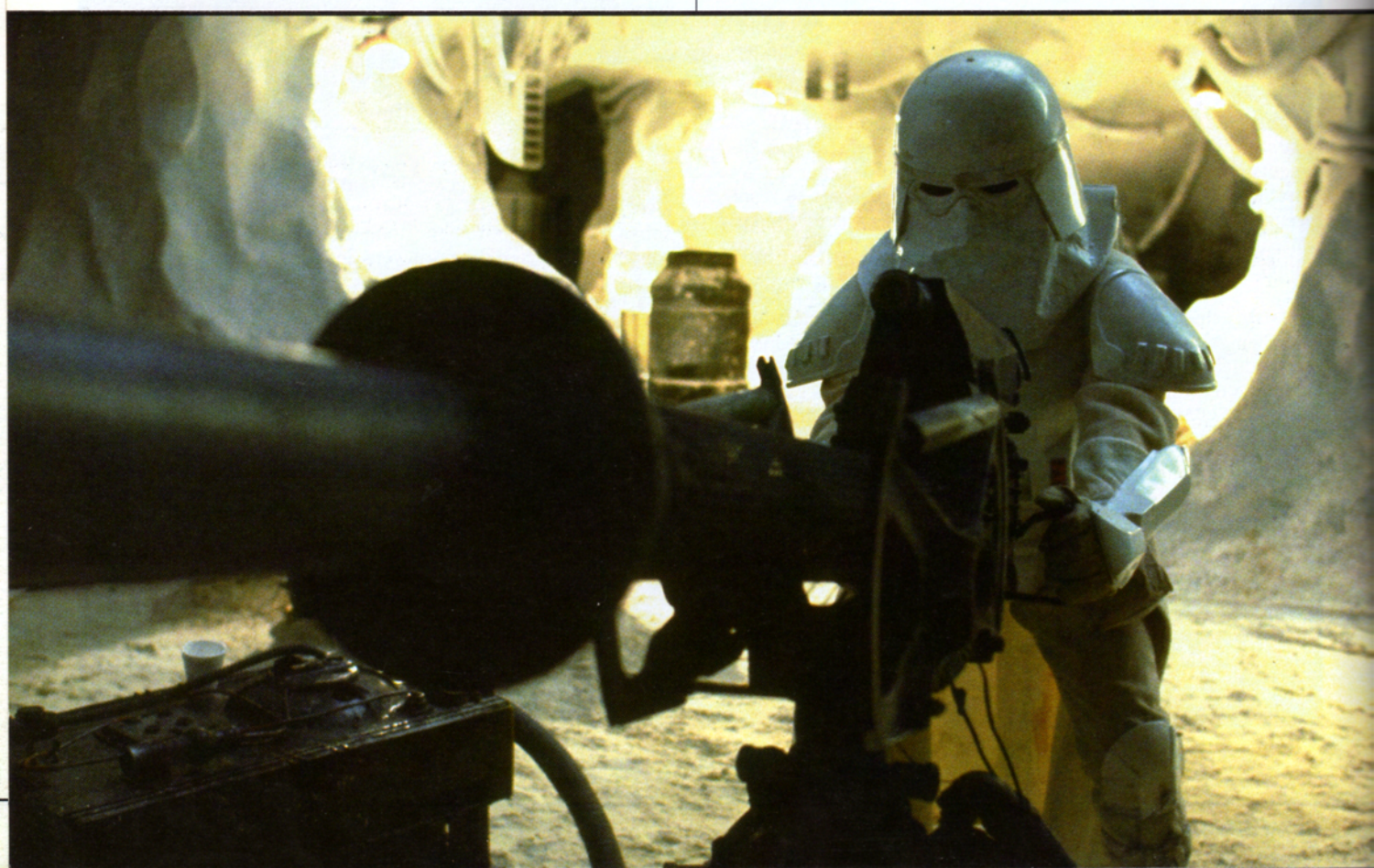
Exemple : Christine n'arrive pas à trouver d'idée pour une nouvelle aventure. Elle se souvient alors des Holocrons Jedi qui apparaissent dans les bandes dessinées de Dark Horse. Ces artefacts sont d'anciens enregistrements holographiques que les Jedi du temps jadis remettaient à leurs élèves afin qu'ils puissent développer leurs talents. La plupart ont été détruits ou mis à l'abri quand l'Empire s'est imposé. Et si les PJ tombaient sur l'un de ces objets, sans même comprendre de quoi il s'agit ? Bon, cette idée n'est pas mauvaise, mais il manque encore quelque chose…

Et si l'Holocron en question n'avait pas appartenu à un Jedi, mais à un maître du Sith ? Christine commence vraiment à trouver ça plus intéressant. Est-ce que l'opportunité d'utiliser des pouvoirs du Sith afin de faire le bien ne pourrait pas donner lieu à de bonnes scènes pour ses personnages Jedi ? Et si les agents de l'Empire étaient déjà sur les traces de l'artefact ? Peut-être des adeptes de l'Obscurité sont-ils, eux, aux trousses des personnages auxquels ils vont réserver bien des mauvaises surprises…

Pas de doute, il y a, là, de quoi faire une aventure !

• **Pensez "visuel".** Vous vous souvenez de la première fois où vous avez vu la Cité des Nuages ? Ou les marécages de Dagobah ? Bien sûr. Ces plans préparés avec minutie avaient été spécialement conçus afin créer une ambiance, tout en suscitant de l'intérêt pour les lieux en question et les événements qui allaient s'y dérouler.

Les écrivains et metteurs en scène ont souvent coutume de visualiser mentalement des décors ou des scènes, en ajoutant petit à petit des détails jusqu'à ce qu'ils soient pour eux aussi



réels que le monde environnant. Vous pouvez employer la même technique pour développer une idée d'histoire (elle sera également utile quand votre scénario aura été clairement défini, afin que vous puissiez préparer des descriptions riches et raffinées pour la partie à venir).

Visualisez un lieu imaginaire ou une scène quelconque. Plus ils seront inhabituels, étranges ou spectaculaires, plus il vous sera facile d'en extraire des idées. Une fois votre image mentale bien définie, posez-vous quelques questions à son propos. Qui vit là ? Qu'est-ce qu'ils font ? Qu'arrivera-t-il aux PJ s'ils se rendent dans cet endroit ? En apportant une réponse à toutes ces interrogations, vous commencerez à avoir de plus en plus d'idées d'intrigues.

Exemple : Christine a en tête une image qui lui plaît : une formation de chasseurs TIE en train de survoler une falaise vertigineuse. La paroi rocheuse est haute de plusieurs milliers de mètres et baigne dans une lumière crépusculaire orangée. Au sommet de la falaise se dresse un immense château, flanqué de hautes tours et entouré par une épaisse muraille. Alors que les chasseurs prennent de l'altitude, la "caméra" révèle que le manoir a été édifié sur un immense plateau ponctué de cratères. À quelques kilomètres de distance, une terrible tempête de sable fait rage.

Qui peut bien vivre dans un tel château ? Pourquoi pas des érudits gamorréens ? Pas le genre de brutes que l'on voit dans *Le Retour du Jedi*, mais des représentants de l'élite de la race, qui mènent l'existence solitaire et disciplinée de véritables moines. Voilà un bon point de départ, pense Christine. Qu'est-ce qui pourrait bien attirer les PJ jusqu'ici ? Peut-être la forteresse abrite-t-elle des écrits indiquant où se trouve exactement une chapelle Jedi qui aurait été édifiée dans une caverne de la région ? Pas mal... cela collerait assez bien avec son idée de l'Holocron Sith. Au fait, pourquoi y a-t-il des chasseurs TIE dans le coin ? Sont-ils là à cause des PJ ou les moines gamorréens ont-ils choisi de défier ouvertement l'Empire ? Peut-être qu'un nouveau chef est apparu dans leurs rangs. Un être qui tient plus à perpétuer les croyances ancestrales de son peuple qu'à affronter les Impériaux. Peut-être que deux factions s'affrontent au sein du monastère, dont une qui projette de vendre l'autre à l'Empire. Il y de grandes chances pour que cet endroit abrite des intrigues politiques. Comme c'est le genre d'histoire qu'apprécient tout particulièrement ses joueurs, Christine décide de laisser tomber la chapelle Jedi. Elle imagine que les PJ pourraient être invités à la forteresse parce que les moines — ou du moins, une partie d'entre eux — souhaitent signer un traité avec l'Alliance. Pendant ce temps-là, certains membres de la communauté religieuse envisagent de tout faire capoter en appelant l'Empire à la rescousse...

Comme vous pouvez le constater, une simple image peut rapidement donner naissance à une intrigue intéressante.

• **Le personnage principal.** Partir d'un PNJ permet également de trouver des idées d'histoires. Nous parlerons plus en détail des personnages du maître de jeu dans quelques chapitres, mais réfléchissez dès maintenant à la possibilité de concocter un être "hors du commun", pas un sous-fifre, mais un individu capable d'influer profondément sur la situation des PJ dès son entrée en scène.

Il pourra aussi bien s'agir d'un "méchant", que d'un allié... bien que la première option soit souvent la meilleure. En inventant des personnages dotés de puissantes motivations opposées à celles des joueurs, vous engendrerez un conflit. Et ce genre de choses peut être à l'origine de bien des histoires...

Exemple : Après quelques instants de réflexion, Christine commence à développer un poète impérial, du nom de Nacrotis. Cet individu n'est pas seulement un homme de lettres, c'est aussi l'une des personnes les plus en vue de la cour d'un Moff influent et il jouit de pouvoirs considérables. Nacrotis est un artiste excentrique, qui manifeste une totale indifférence à l'égard des problèmes des autres. À ses yeux, l'art suprême de la poésie est bien plus important que la vie des petites gens. Son passe-temps favori consiste d'ailleurs à s'ingérer insensiblement dans l'existence paisible de ses "inspirateurs", afin de gagner leur confiance en leur accordant de menues faveurs et en prêtant oreille à leurs malheurs... avant de les anéantir méthodiquement en prenant note de leurs souffrances et de leur désespoir pour en faire ensuite des gorges chaudes avec les associés de son Moff. Il sélectionne toujours avec le plus grand soin ses "victimes", sans négliger aucune couche de la société.

On peut facilement imaginer quels problèmes pourraient rencontrer les PJ si Nacrotis décidait de les prendre comme "sujets" d'un de ses prochains poèmes. Il y aurait certainement de quoi mettre sur pied une ou deux aventures...

• **Inspirez-vous d'autres histoires.** Comme nous l'avons dit plus haut, on peut trouver des idées d'histoires dans des films, des romans, des pièces de théâtre, des articles de journaux, etc. Pour créer une aventure passionnante, il suffit souvent d'y puiser une intrigue de base, puis de lui intégrer des éléments caractéristiques de *La Guerre des Étoiles*. Vous pouvez vous cantonner à des œuvres de science-fiction, mais d'autres genres se prêtent également à cet exercice et "dépayseront" peut-être plus encore vos joueurs. Lisez toutes sortes de types de littérature : romans policiers, récits d'espionnage, romans d'aventure, etc. Utilisez des intrigues provenant de vieux films ou d'ouvrages "classiques" (Alexandre Dumas est, à ce propos, un auteur particulièrement recommandable). Et puis, ne négligez pas la source d'inspiration la plus riche : le monde réel, passé, présent et à venir.

Si vous êtes vraiment en manque d'inspiration, le simple fait de parcourir les titres d'un journal (dans la rubrique "nouvelles internationales" notamment) peut vous fournir de quoi exciter votre créativité.

Exemple : Christine feuillette un journal en quête d'idées. Elle en note quelques-unes...

• La Chine s'apprête à récupérer Hong Kong.

• Une compagnie pétrolière se livre à des forages à très grande profondeur dans le Golfe du Mexique.

• Un éditorialiste s'interroge sur la vulnérabilité aux attaques terroristes du tunnel sous la Manche.

En mélangeant tout ça, il doit bien y avoir moyen d'obtenir un scénario intéressant. Et si l'action se déroulait sur un monde proche du Secteur Corporatif... un monde actuellement dirigé par un consortium industriel, mais qui devrait revenir dans le giron impérial d'ici une année ? Christine veut que cette planète produise quelque chose capable de susciter la convoitise de l'Empire au point de l'inciter à nationaliser les industries locales, mais pas au point de contrevenir à sa propre législation. Après réflexion, elle décide que des sociétés locales ont mis au point une gamme d'hyperpropulseurs très performants.

Elle complique encore un peu les choses en déclarant que la planète en question est favorable à l'Alliance, à qui elle s'apprêtait à vendre ces nouveaux moteurs. Les Impériaux ne sont pas au courant de ces projets, mais il ne leur sera pas difficile de les découvrir en fouinant un peu.

Très bien, les choses commencent à prendre forme. Christine développe maintenant son monde et en fait une

planète aquatique comportant très peu de terres émergées. La plupart des agglomérations sont, en fait, des îles artificielles, reliées entre elles par des tubes sous-marins. Pour manifester leur mécontentement face à l'intervention impériale, certains indigènes ont l'intention de saboter les tubes de communication et les villes flottantes. Les PJ se retrouveront vite dans une situation inconfortable, car juste au moment où ils se rendront sur place pour examiner les nouveaux moteurs, une équipe gouvernementale impériale débarquera pour faire la même chose !

Comme vous pouvez le constater, Christine n'a pas directement adaptés tous les éléments relevés dans le journal, elle s'est seulement contentée de sélectionner les détails qui l'intéressaient le plus.

• **Parlez avec d'autres personnes.** Vos joueurs peuvent être vos meilleures sources d'inspiration. Notez en cours de partie les types d'intrigues et d'histoires qui leur plaisent. Notez également les objectifs et intérêts qu'ils ont attribués à leurs personnages. Demandez-leur s'ils ont envie de combattre une certaine catégorie d'adversaires ou s'ils souhaitent visiter certains endroits. Ce que vous apprendrez en procédant ainsi pourra constituer la base d'une aventure... dont vous pourrez être sûr qu'elle plaira à vos joueurs !

Exemple : en cours de partie, Vincent parle de son personnage, Ace. Il explique, notamment, que c'est le jour où il a conduit en lieu sûr les autres enfants de sa ville, lors d'une attaque de l'Empire, qu'il a compris qu'il était né pour être un chef. Christine a aussitôt une ébauche d'idée... Et si un de ces enfants venait à croiser à nouveau le chemin d'Ace ?

Les retrouvailles pourraient se dérouler sur une planète que visite ce dernier. Si son vieux "copain" — aujourd'hui adulte — lui demandait de l'aide, il ne fait aucun doute qu'Ace interviendrait ! À quel genre d'ennui pourrait-il alors être confronté ? Une histoire de dette envers un usurier ? La disparition inexpliquée de la fille de son ami ? Un problème avec les autorités impériales ?...

Étoffer l'intrigue

Bon, maintenant que vous avez une idée d'aventure, que devez-vous faire ?

D'abord, commencer par la découper en plusieurs épisodes. Chacun sera axé autour d'un problème particulier et donnera aux joueurs l'occasion de faire quelque chose d'intéressant : enquêter, combattre quelqu'un, participer à une course-poursuite, conclure un arrangement, etc. Épisode après épisode, la tension montera graduellement, jusqu'à aboutir à la grande scène finale... le clou de l'aventure ! Pour ne pas gâcher cette progression dramatique, veillez bien à ce que la résolution de votre scénario n'intervienne qu'au cours du dernier épisode.

Prenons un exemple de synopsis :

Idée d'histoire : les PJ (des agents rebelles) doivent se rendre dans le système Sayblohn pour y récupérer un objet sacré qui revêt une grande importance aux yeux de la race des Okfilis.

Épisode un : trajet jusqu'à Sayblohn. Attaque de pirates.

Épisode deux : atterrissage sur Sayblohn, une planète occupée par l'Empire. Les autorités locales sont intriguées par des traces de lasers sur le fuselage du vaisseau des PJ et veulent que ceux-ci témoignent contre les pirates. Les personnages vont être contraints de coopérer et de s'arranger pour que leur appartenance à la Rébellion ne soit pas révélée (s'ils refusent, ils auront encore plus de problèmes).

Épisode trois : trouver l'artefact. Les PJ se rendent chez le contact dont la Rébellion leur a fourni l'adresse. Comme celui-ci est mort, il doivent ensuite essayer de déterminer qui l'a tué.

Épisode quatre : enquête sur le meurtre. L'assassin se cache dans un repaire aménagé dans une région sauvage de Sayblohn.

Épisode cinq : fusillade. L'assassin n'est autre que le pirate qui les a attaqués à leur arrivée. Les PJ peuvent, soit se charger eux-mêmes de lui régler son compte, soit faire appel aux Impériaux (dans ce cas, ceux-ci risqueront d'apprendre l'existence de l'artefact et de demander des comptes aux personnages).

Conclusion : s'arranger pour ramener l'objet jusqu'au vaisseau, au nez et à la barbe des autorités.

Si vous éprouvez des difficultés à ordonner votre aventure, commencez par coucher par écrit l'intrigue de base que vous avez choisie. Ensuite, posez-vous quelques questions essentielles à son sujet :

De **qui** parle l'histoire ? D'un méchant, ou d'un personnage à qui il arrive quelque chose ?

De **quoi** parle l'histoire ? Est-elle d'envergure galactique avec, par exemple, une civilisation menacée par une étoile sur le point de se transformer en nova ? Est-elle au contraire plus intimiste et axée sur un différend qui oppose un PJ à l'un de ses amis ou de ses proches ? S'agit-il d'un simple récit contant le transport de marchandises de contrebande d'un système à un autre ? Il faudra généralement plusieurs éléments de ce *genre* pour que votre aventure soit vraiment intéressante.

Quand se déroule l'histoire ? Au moment où l'Empire contrôle encore la galaxie ou à l'époque de la Nouvelle République ? Est-elle fondée sur un élément dont l'origine remonte à plusieurs milliers d'années, comme le déclin d'une ancienne civilisation ? À moins que les considérations temporelles n'aient qu'une importance secondaire... Exemple : l'Empire a placé des vaisseaux en orbite autour d'une planète et des bombardiers TIE commencent à effectuer leurs premiers raids... que peuvent faire les PJ pour résoudre ce problème ?

Où se déroule l'histoire ? A-t-elle pour cadre les Mondes du Noyau ou les Territoires de la Bordure Extérieure ? Divers événements se produisent-ils simultanément sur plusieurs planètes ? Du fait de la nature même de l'univers de *La Guerre des Étoiles*, les personnages des joueurs seront souvent amenés à voyager de monde en monde... C'est l'un des grands intérêts du jeu !

Pourquoi l'histoire se produit-elle ? Quelles sont les motivations des différents protagonistes ? Quels sont les objectifs poursuivis par les méchants ? Dans le monde réel, tout a toujours une *raison* et il devrait en aller de même dans *Star Wars*.

Assurez-vous encore une fois que l'aventure que vous préparez convient bien aux personnages de vos joueurs. Est-ce que son intrigue excitera leur curiosité ? Comment les impliquerez-vous dans le scénario ? Décidez ce qui va les motiver : un ordre émanant de l'Alliance Rebelle ou de la Nouvelle République, l'appât du gain, un intérêt personnel (un vaisseau, une liaison amoureuse, un désir de vengeance, etc.)...

Épisodes

Les aventures de *Star Wars* sont toujours découpées en plusieurs *épisodes* proposant, chacun, divers événements dramatiques et palpitants : les PJ agissent en fonction des connaissances qu'ils possèdent, apprennent de nouvelles informations, sont obligés de se battre, etc.

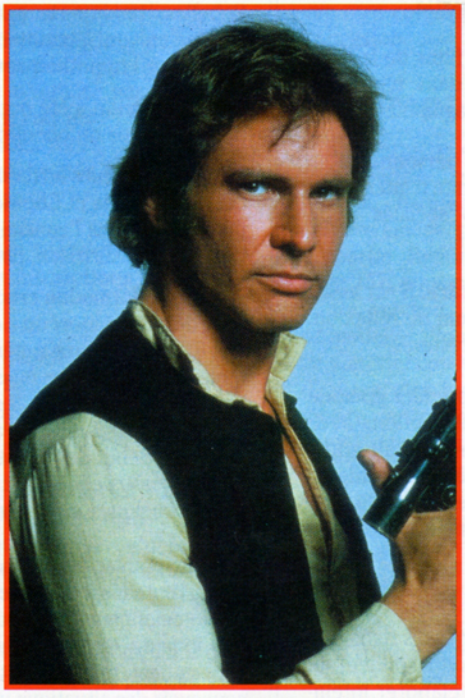
En général, les personnages devraient pouvoir se servir de toutes les principales catégories de compétences au cours d'une même

AVIS DE RECHERCHE

POUR CRIMES CONTRE L'EMPIRE



Luke Skywalker
Pseudo Chevalier Jedi
500 000 Crédits



Yan Solo
Contrebandier et pirate
200 000 Crédits



Chewbacca
Contrebandier et pirate
100 000 Crédits

Ces trois individus sont recherchés pour les crimes suivants :

- **Libération d'une criminelle connue, la Princesse Leia Organa d'Alderande**
- **Participation active à la révolte armée contre l'Empire**
- **Haute trahison**
- **Espionnage**
- **Conspiration**
- **Destruction de biens impériaux**

Ces malfaiteurs sont considérés comme très dangereux.

POUR CHASSEURS DE PRIMES EXPERIMENTES

L'Empire ne pourra, en aucun cas, être tenu pour responsable des éventuelles blessures ou dégradations survenues lors des tentatives d'arrestation.
Ces criminels notoires doivent être capturés vivants !
Aucune prime ne sera versée pour des cadavres.
Pour plus d'informations, contactez votre bureau local des Renseignements Impériaux.

aventure. Les indications ci-dessous ne sont que des suggestions, mais elles vous aideront si vous avez du mal à structurer votre intrigue. Essayez, par conséquent, d'inclure dans votre scénario :

• **Un épisode résolu par les armes.** Les combats sont amusants et vos joueurs auront envie de se défouler un peu en tirant sur les méchants, au moins une fois par partie.

• **Un épisode avec un combat spatial.** Les combats spatiaux sont des éléments importants de *La Guerre des Étoiles* et ils devraient se produire fréquemment en cours de partie.

• **Un épisode comprenant une poursuite.** Les films de la trilogie regorgent de courses-poursuites effectuées dans n'importe quel environnement et avec tous les véhicules imaginables.

• **Un épisode exigeant des interactions avec des personnages du maître de jeu.** Les joueurs devraient avoir l'opportunité d'interpréter leurs personnages et d'employer leurs compétences "sociales" : *Marchandage, Illégalité, Interrogation, Commandement,* etc.

• **Un épisode comportant une énigme à résoudre.** Il est assez facile de prévoir une situation exigeant un minimum de réflexion, et puis les joueurs apprécient généralement les mystères.

Dans l'exemple proposé un peu plus haut, le premier épisode comprend un combat spatial et le second des interactions avec des PNJ. Le troisième pose une énigme. Le quatrième fait appel aux compétences *Survie* et *Recherche* (avec peut-être une énigme supplémentaire à résoudre), tout en offrant une possibilité de poursuite. Le cinquième, enfin, est axé autour d'une fusillade.

Rebondissements

Il est toujours bon de réserver une ou deux surprises dans une aventure. En début de partie, vous devez fournir suffisamment de renseignements aux joueurs pour qu'ils puissent élaborer intelligemment leurs plans, mais le scénario sera bien plus intéressant si vous ne leur révélez pas tout, tout de suite. En fait, si vous parvenez à introduire un rebondissement dans chaque épisode, votre aventure tiendra constamment vos amis en haleine.

En règle générale, les rebondissements découlent d'un manque d'informations. Il se produit alors quelque chose d'inattendu… à moins qu'il ne se passe pas ce que les joueurs avaient prévu.

Trouver de bons rebondissements exige de l'imagination et de la réflexion. Il vous faudra fournir quelques efforts, mais voici quelques suggestions qui peuvent vous aider…

• Dans la plupart des aventures, les PJ sont opposés à un adversaire bien précis : l'Empire, un amiral, un pirate, un chasseur de primes, etc. Bien entendu, cet ennemi a des projets qui lui sont propres et les joueurs ne les découvriront que lorsque leur réalisation aura commencé. Employer un méchant pour ménager des surprises à vos joueurs est un moyen commode pour faire rebondir l'action.

Les aventures dans lesquelles les adversaires se contentent de réagir et ne prennent aucune initiative sont très rares. En général, ils s'occupent de leurs petites affaires, que les personnages interviennent ou non.

• Les "changements de direction" sont également de bons facteurs de rebondissements. Les joueurs croient d'abord poursuivre un certain objectif, mais découvrent soudain, en plein milieu de l'aventure, qu'ils doivent accomplir autre chose. Parfois, c'est leur employeur (ou l'état-major de la Rébellion) qui les aura trompé, mais, le plus souvent, ils ne disposeront que d'informations incomplètes, et les PJ apprendront des détails imprévus en cours de scénario.

> **Exemple :** les PJ reçoivent l'ordre de partir à la recherche d'un vaisseau-courrier impérial qui a disparu alors qu'il transportait des documents importants. En cours d'aventure, les personnages vont apprendre que le vaisseau a été détruit par une race extraterrestre inconnue et ils vont devoir essayer d'établir des relations pacifiques avec elle.

• La mission est en fait un piège amorcé grâce à des renseignements erronés communiqués intentionnellement aux Rebelles par l'Empire (ex. : la Bataille d'Endor). Si les PJ ne sont pas des Rebelles, la duperie pourra avoir été organisée par un rival, comme un contrebandier concurrent, ou un usurier qui vient juste d'acquérir l'hypothèque de leur vaisseau.

• La mission a été organisée sur la base d'informations incomplètes, vagues ou obsolètes.

• Les véritables adversaires des PJ ne sont pas ceux qu'ils croient. Quand Yan, Leia et Chewie se sont réfugiés dans la Cité des Nuages pour échapper à l'ennemi, ils n'imaginaient pas un instant que leur hôte, Lando Calrissian, pouvait être alors leur véritable ennemi.

• Une information cruciale n'est pas disponible ou le correspondant des PJ est mort ou a disparu. Si les personnages appartiennent à la Rébellion, leurs supérieurs peuvent ne pas leur révéler le véritable objectif de leur mission par crainte qu'ils puissent tout révéler s'ils sont capturés. Il se peut également que la seule personne connaissant le fond de l'affaire soit chargée de guider les PJ… et meure au début de l'aventure, les laissant dans l'expectative la plus totale. Si vous choisissez de "torturer" vos joueurs de cette façon, glissez quelques indices révélateurs tout au long de l'aventure.

Vous pouvez avoir recours à n'importe quel type de rebondissement. Toutefois, comme les écrivains et cinéastes en font une grande consommation, méfiez-vous de ne pas tomber dans des "clichés" que des joueurs expérimentés détecteront immédiatement. S'ils vous conviennent tels quels, tant mieux. Sinon, inspirez-vous en pour concevoir des situations un peu plus originales (elles vous viendront souvent à l'esprit au moment où vous structurerez votre aventure).

Si vous voyez un jour que vos joueurs ne se laissent plus prendre à vos rebondissements, montrez-vous un peu plus "vicieux". Donnez-leur suffisamment de renseignements pour qu'ils s'attendent à un certain rebondissement… puis arrangez-vous pour que les choses ne se passent pas du tout comme prévu !

Décors

Vous vous rappelez cette scène du premier film, quand, tournant le dos à la caméra, Luke Skywalker contemple la surface désertique de Tatooine illuminée par la clarté de deux soleils ? Grâce à une simple superposition d'images, le metteur en scène nous fait comprendre : voici un monde extraterrestre. C'est ça, la science-fiction.

Les histoires racontées dans le jeu de rôle *Star Wars* sont tout à fait classiques : il s'agit de récits de désir, de convoitise, de folie, d'amour et de courage. Il est souvent possible d'emprunter des intrigues et des personnages à des romans policiers, historiques ou médiévaux-fantastiques. Mais, c'est le cadre qui donnera un cachet indéniablement "science-fiction" à vos aventures.

Les histoires de *La Guerre des Étoiles* ont toutes pour arrière-fond les cieux stellaires ou les paysages étranges de planètes extraterrestres. Le décor a beau n'être qu'un décor, c'est lui qui donne sa plénitude au récit. Lorsque vous concevez une aventure, prêtez une attention toute particulière au cadre dans lequel elle va se dérouler. Prenez le temps d'imaginer un monde étranger ou un lieu inattendu (pensez aussi à les "visualiser mentalement" !). Dans l'idéal, chaque épisode devrait posséder son propre décor original.

Vous savez déjà qu'il existe de gigantesques villes volantes, d'énormes stations spatiales, des cités qui se déplacent sur des pattes, etc. Pourquoi ne pas broder à partir de toutes ces possibilités technologiques ? L'Empire est bien capable de fabriquer des vaisseaux mesurant plusieurs kilomètres de long et chaque race extraterrestre a des goûts bien particuliers en matière d'architecture.

La plupart des aventures se déroulent sur des planètes et en concevant ces dernières, vous pouvez aisément créer des décors fascinants. N'oubliez toutefois jamais que la civilisation galactique dispose d'une technologie lui permettant de contrôler l'environnement. Reportez-vous au chapitre vingt-et-un "Planètes", page 257, pour savoir comment détailler vos mondes.

Enfin, quand vous décrivez une scène, n'oubliez pas de signaler toutes les choses étranges que peuvent voir les PJ. Ce sont les petits détails qui rendent un décor crédible. Ainsi, par exemple, supposons que les personnages soient confrontés à un vaisseau extraterrestre :

Mauvais décor : Euh, le vaisseau est, euh, tout doré. Et puis ses commandes semblent bizarres. Il y a des inscriptions incompréhensibles sur le tableau de bord.

Bon décor : Le vaisseau est de forme ovoïde et sa coque lisse est parsemée, çà et là, de protubérances. Tandis que vous vous en approchez, vous voyez s'ouvrir un orifice dans son flanc, qui s'agrandit à la manière d'un diaphragme. Cet orifice est entouré de replis qui rappellent des muscles.

...Vous découvrez le poste de pilotage. En tout cas, vous pensez que ce doit être le poste de pilotage. Autour de vous, l'air crépite avec un bourdonnement sourd qui vous rappelle celui produit par un orage lointain ou un transformateur électrique. Il n'y a aucune commande visible.

Quand vous détaillez un décor, essayez toujours de faire des descriptions succinctes (vous ne voulez quand même pas que vos joueurs s'ennuient ?). Ainsi, par exemple, si vous deviez décrire la Cantina de Mos Eisley, il vous faudrait essayer avant tout de rendre "l'atmosphère" qui règne en ce lieu. Pas la peine de donner une liste de tous les extraterrestres présents et d'indiquer toutes les boissons disponibles. Faites des descriptions pittoresques... mais concises.

Motivation

Très bien. Vous avez défini la trame de votre aventure, vous avez détaillé quelques personnages, vous avez prévu un ou deux rebondissements inattendus et vous avez réfléchi aux décors que vous allez employer. Que reste-t-il à faire ?

Maintenant, il va vous falloir décider des raisons pour lesquelles vos PJ vont se retrouver impliqués dans l'aventure. Quelle sera leur motivation ?

Si ce sont des Rebelles, ça ne pose pas trop de problèmes ; vous pouvez vous contenter d'objectifs typiques tels que : enrôler de nouveaux alliés dans la Rébellion, contrecarrer une opération impériale, voler des plans secrets à l'ennemi ou aider des innocents en danger. Comme les PJ sont tous des membres de l'Alliance, leur motivation première est d'accomplir des actes qui profitent à cette dernière et sont préjudiciables à l'Empire.

Des personnages indépendants ou appartenant à la pègre sont, quant à eux, beaucoup plus motivés par des intérêts personnels. Ainsi, un contrebandier moyen n'hésitera pas à mettre sa vie en danger pour amasser un pactole ou empêcher quelqu'un de lui prendre son vaisseau. Il agira rarement pour des raisons purement altruistes (mais, il peut y avoir des exceptions). Un chasseur de primes, lui, sera tout naturellement motivé par les primes promises pour la capture de ses proies, alors qu'un personnage sensible à la Force pourra partir à l'aventure s'il a un espoir de développer ses talents.

Les meilleures motivations découleront toutefois des objectifs et du passé des personnages. Observez bien ce que les joueurs font de leurs alter ego. Prenez note de leurs désirs et de leurs buts avoués. Un Ewok voudra peut-être voir un volcan, tandis qu'un hors-la-loi ne rêvera que de mettre la main sur le noble impérial qui a massacré sa femme et ses enfants. Comme ces motivations proviendront des joueurs eux-mêmes, vous pouvez être certains qu'ils les emploieront si vous leur en donnez l'occasion.

Récompenses

La dernière chose à faire ensuite, c'est de décider quelles récompenses les personnages retireront de votre aventure. En général, chaque joueur devrait gagner entre trois et quinze points de Personnage, selon l'importance du rôle qu'il aura joué en cours de partie. Reportez-vous à la section "Maîtriser des aventures", page 157, pour plus de renseignements.

De surcroît, prenez en considération d'autres récompenses potentielles. Pour certains PJ, l'argent est important et un bénéfice matériel constituera pour eux une perspective alléchante. Pour d'autres, des indices et des rumeurs susceptibles de leur permettre de trouver un maître de la Force ou un acheteur pour une cargaison seront bien plus essentiels.

Traduire l'histoire en termes de jeu

Passez en revue votre synopsis "développé". Chaque fois que vous tombez sur un PNJ, un vaisseau, un extraterrestre, une planète, une arme ou tout autre chose avec laquelle les PJ pourront avoir des interactions, vous devez déterminer ses caractéristiques, choisir des facteurs de difficulté et régler tous les problèmes susceptibles de se poser.

Si les PJ doivent se battre, quelles sont les compétences de leurs adversaires ? S'ils doivent pirater un ordinateur ou réparer leur vaisseau, quelle est la difficulté à surmonter ? Que se passera-t-il en cas d'échec ?

Les personnages des joueurs disposent-ils d'un équipement adapté à la tâche qui leur est confiée ? Si votre scénario prévoit qu'ils doivent s'introduire dans un bloc de détention impérial, il leur faut au moins des explosifs, ainsi que divers accessoires — comme des uniformes de l'Empire et des laissez-passer, par exemple. Il est indispensable qu'ils aient toujours les moyens d'accomplir leur mission.

C'est à vous de décider quelles compétences ils doivent employer pour mener à bien votre aventure. Assurez-vous ensuite qu'ils possèdent bien les talents nécessaires ou qu'ils bénéficieront d'une aide dans les domaines où ils sont faibles. En tant que maître de jeu, vous avez également la possibilité de modifier certains détails du scénario afin que les PJ aient de meilleures chances de succès. Quoi qu'il en soit, s'ils sont censés prendre part à une bataille d'Ailes-X en cours d'aventure, mieux vaut que la plupart d'entre eux sachent piloter ce type de chasseur...

Notez les caractéristiques de jeu de tous les outils que les PJ seront amenés à employer. Si l'Alliance Rebelle leur confie du matériel, rédigez un petit texte explicatif que vous remettrez aux joueurs au moment opportun afin qu'ils comprennent bien comment celui-ci fonctionne. Et quand vous inventerez une nouvelle pièce d'équipement, n'oubliez pas non plus de la décrire par écrit en détaillant son mode d'emploi.

Derniers préparatifs

Vous avez presque fini. Avant de convoquer vos joueurs, il ne vous reste plus qu'à rassembler les scripts, cartes et autres aides de jeu dont vous aurez besoin en cours de partie.

Scripts

Les scripts (quelques dialogues préparés à l'avance) sont très pratiques pour amener les joueurs dans une aventure et leur révéler quelques informations importantes sans avoir à fournir d'effort. Si vous en rédigez vous-même, pensez à en faire une copie pour chaque participant. Écrivez les dialogues en fonction des PJ qui participeront à l'aventure (si vous ne savez pas lesquels seront présents, utilisez des phrases "générales" pouvant convenir à n'importe quel personnage).

Votre script doit également expliquer comment les PJ se sont retrouvés dans la situation qui est la leur, tout en révélant quelques renseignements importants sur l'aventure elle-même.

Souvent, les scripts contiennent une scène d'action... ce qui met tout de suite les joueurs "dans le bain". Attention : ne prévoyez jamais de dialogues contraires au caractère et aux objectifs des PJ. Évitez aussi les jets de dés et les tirages de compétences. Gardez tout ça pour l'aventure proprement dite.



Aides de jeu

Les aides de jeu sont très utiles pour révéler aux joueurs tout ce que leurs alter ego savent sur un sujet quelconque, sans avoir besoin de se lancer dans de fastidieuses descriptions. Ces aides de jeu revêtent généralement la forme de fichiers informatiques traitant de certains sujets précis : une planète que les PJ s'apprêtent à visiter ou des informations susceptibles d'être découvertes dans une banque de données.

Cartes et plans

En remettant des cartes et plans à vos joueurs, vous les aiderez à visualiser correctement les événements. Préparez-en pour les planètes qu'ils visiteront, les villes qu'ils traverseront, les bars qu'ils fréquenteront et les palais où ils seront invités.

Il est en outre toujours bon de représenter les lieux où des combats risquent de se produire. Souvent, les joueurs vous poseront toutes sortes de questions d'ordre tactique ("Où sommes-nous ? Où sont nos adversaires ? Par où pouvons-nous fuir ? Derrière quoi pouvons-nous nous cacher ? Comment pouvons-nous retourner à notre vaisseau ?"), prévoyez donc des plans appropriés afin de parer à toute éventualité. Les descriptions verbales prêtent trop souvent à confusion.

Illustrations

Si vous êtes doué pour le dessin — ou si vous connaissez quelqu'un qui l'est — réalisez donc des croquis de tous les extraterrestres, vaisseaux spatiaux et autres choses intéressantes que les PJ rencontreront. Même de qualité moyenne, ils vous seront d'un grand secours. Sinon, rien ne vous empêche de montrer à vos joueurs des illustrations ou des photographies tirées d'ouvrages consacrés à *La Guerre des Étoiles*. N'oubliez pas : un petit dessin vaut toujours mieux qu'un long discours.

Accessoires

Les joueurs adorent avoir des objets à toucher et à manipuler. Ainsi, ils manifesteront beaucoup plus d'intérêt pour une statuette mystérieuse en voyant sa reproduction en papier mâché, plutôt qu'en écoutant sa description. Certains accessoires vous demanderont beaucoup de travail, mais vos efforts seront toujours largement récompensés.

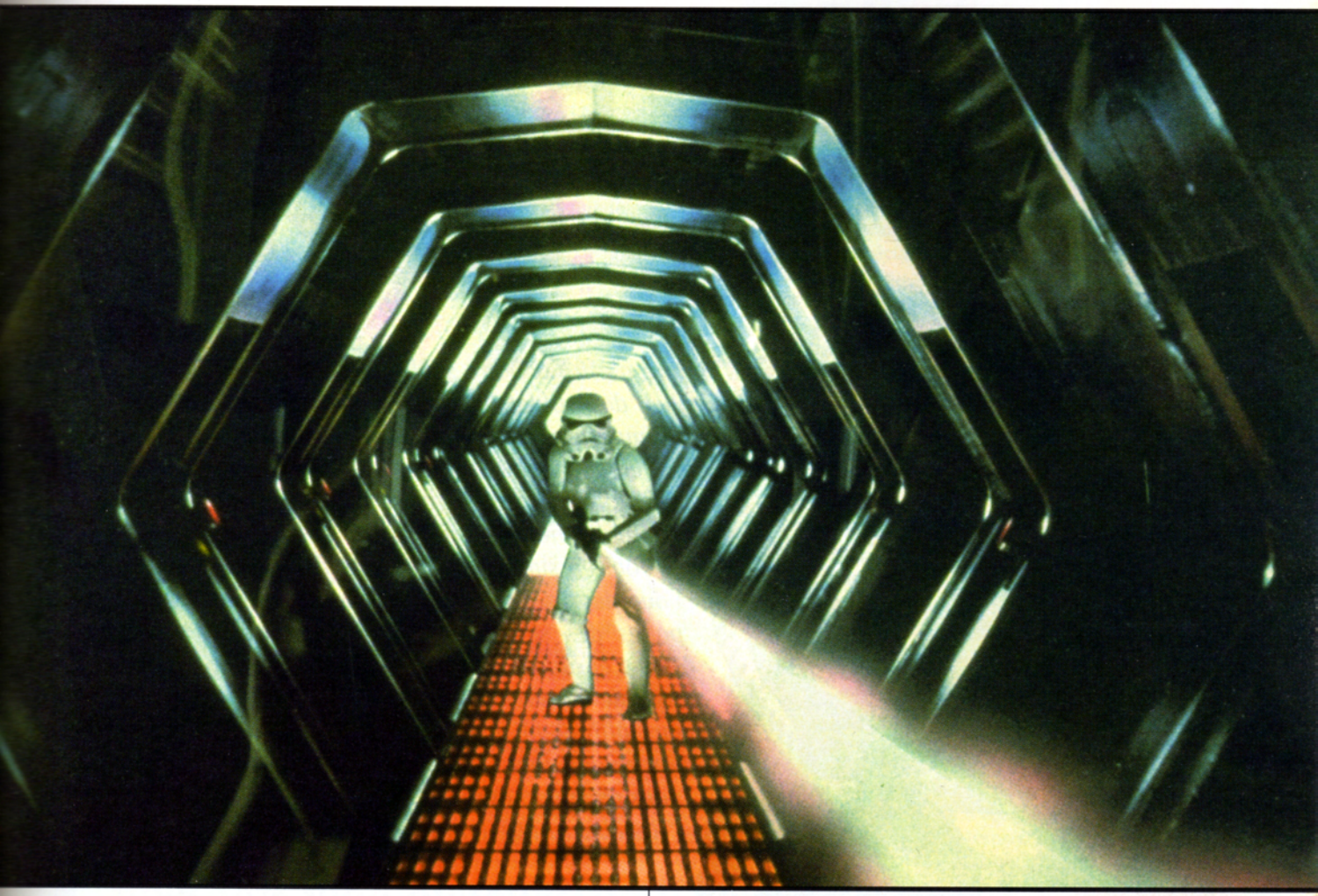
Notez qu'un grand nombre de jouets et maquettes *Guerre des Étoiles* sont proposés dans le commerce. Ils peuvent également faire d'excellents accessoires.

Lancez-vous

Voilà, vous êtes pratiquement prêt à jouer. Vous avez tout ce qui vous est nécessaire : un ensemble de notes, quelques schémas et, peut-être, un script approprié. Vous pouvez, si vous le désirez, rédiger en détail chaque épisode de votre aventure — comme nous le faisons pour les scénarios que nous vendons. Mais, par certains aspects, cela constituera plus une gêne qu'autre chose. En effet, l'imagination de vos joueurs est suffisamment fertile pour qu'il ne réagissent pas comme vous vous y attendez, alors ne perdez pas de temps en préparatifs inutiles.

Campagnes

Après quelques aventures, vous aurez peut-être envie d'entreprendre une campagne de longue haleine : une succession de scénarios interconnectés, impliquant toujours les mêmes PJ et se



déroulant dans un cadre où les décisions des joueurs peuvent avoir d'importantes conséquences. Chaque scénario fait alors partie d'un "tout", d'une histoire globale. (À vrai dire, si vos joueurs ont gardé les mêmes personnages pendant leurs premières aventures, vous avez déjà une campagne en cours !)

Il existe trois grandes catégories de campagnes. Choisissez celle qui correspond le mieux à vos goûts et à ceux de vos joueurs.

Feuilleton. Une campagne de ce type ressemble beaucoup à un feuilleton télévisé. Les aventures sont liées entre elles par divers éléments communs : mêmes personnages, mêmes adversaires, mêmes alliés, etc. Pour le reste, chaque scénario est indépendant des autres.

Série. Les campagnes de ce genre rappellent un peu une série de bande dessinée. Les histoires ne sont pas liées entre elles par des personnages communs, mais par des intrigues et des thèmes récurrents.

Ces campagnes comptent parmi les plus courantes et sont idéales pour les joueurs qui aspirent à une certaine continuité dans les aventures, tout en ayant besoin de savoir que leurs personnages ont un but précis.

Épopée. Les campagnes épiques sont les plus structurées de toutes. Chaque aventure constitue un chapitre d'une longue saga déterminée à s'achever un jour. Un peu comme la trilogie de *La Guerre des Étoiles*, en fait.

Ces campagnes sont très prenantes et exigent un certain sérieux de la part du maître de jeu, comme des joueurs. Elles requièrent également pas mal de travaux préparatoires.

Pour en savoir plus sur les campagnes, reportez-vous au *Manuel du maître de jeu de Star Wars*.



Oui, c'est vrai, concevoir des aventures peut nécessiter pas mal de travail... mais comme pour n'importe quelle bataille âprement disputée, la victoire finale est la meilleure des récompenses. Quand vous verrez vos joueurs s'amuser — en sachant que c'est votre histoire qui les passionne autant — vous éprouverez une satisfaction sans nulle autre pareille dans toute la galaxie.

Vous allez maintenant découvrir une aventure qui vous permettra de faire vos premières armes. Vous pourrez constater qu'elle est tout à fait conforme aux principes énoncés dans le présent chapitre. Utilisez-la donc pour démarrer une grande campagne de Star Wars !

12 Les pirates de Prexiar



L'Empire n'est pas notre seul ennemi dans cet univers. Bien sûr, griller des soldats de choc, démonter des officiers des Douanes Impériales et éclater des chasseurs TIE peut être très amusant (j'en sais quelque chose…), mais à la longue ça peut devenir sacrément barbant. Tout le monde a besoin de variété… même les joueurs et les maîtres de jeu.

Tout en surveillant vos arrières à cause de l'Empire, vous devrez prendre garde à ne pas tomber entre les pattes des seigneurs du crime, chasseurs de primes, pirates et autres individus du même acabit qui vivent en marge de la société. Dans l'aventure qui va suivre, les joueurs affrontent une bande de pirates qui a dérobé un chargement dont l'Alliance a le plus grand besoin. Cela vous changera agréablement des traditionnels scénarios "Rebelles contre Impériaux"…

Une aventure pour Star Wars

"Les pirates de Prexiar" peut être jouée comme une aventure ponctuelle, mais peut également servir de tremplin à une nouvelle campagne. L'introduction ci-dessous pourra être utilisée dans les deux cas de figures.

Si vous intégrez ce scénario à une campagne en cours, n'hésitez pas à remplacer le cargo Ghtroc *Thrubidor Jovial* par le vaisseau dont disposent vos PJ.

Introduction des joueurs

Lisez à haute voix :

Vous travaillez pour le compte de l'Alliance Rebelle depuis un petit moment déjà et vous avez mené à bien plusieurs missions à bord d'un cargo Ghtroc répondant au nom de *Thrubidor Jovial*. Jusqu'à présent vous avez surtout acheminé des marchandises — parfois illégales — jusqu'à votre base secrète.

Il y a de cela quelques jours, un autre transporteur rebelle est tombé dans une embuscade tendue par les tristement célèbres Pirates de Prexiar, dirigés par un infâme Barabel du nom de Vangar. Ces pirates se sont approprié toute la cargaison, puis ils ont sauvagement abattu l'équipage et se sont également emparés du vaisseau. Votre base a un besoin urgent de la cargaison volée — des armes et des médicaments —, car elle projette de mener dans les prochains jours une attaque contre une prison impériale où sont détenus des membres importants de l'Alliance.

Votre groupe a reçu l'ordre de se rendre à Prexiar où les pirates ont leur repaire. Vous devrez poser votre vaisseau à quelque distance de leur camp,

traverser la jungle locale, récupérer le chargement et vous débrouiller pour repartir. Le succès de la prochaine opération de la Rébellion dépend entièrement de votre succès.

Avertissement !

Ce qui suit est exclusivement réservé au maître de jeu. Si vous avez l'intention d'interpréter un PJ dans cette aventure, ne poursuivez pas plus avant votre lecture, vous gâcheriez une grande partie de votre plaisir. Attendez d'avoir terminé ce scénario, pour lire les pages qui suivent afin de découvrir tout ce qui aurait pu vous arriver. Peut-être cela vous donnera-t-il l'envie de faire jouer cette histoire à un autre groupe d'amis...

Informations pour le maître de jeu

Se préparer à jouer

Avant tout, prenez soin de lire attentivement cette aventure, surtout si vous n'avez pas encore une grande habitude des jeux de rôle. N'hésitez pas à la relire une seconde fois en prenant des notes afin de vous faciliter les choses en cours de partie : reportez les facteurs de difficultés dans les marges, soulignez les caractéristiques importantes et couchez par écrit tous les changements concernant les joueurs n'ayant pas tenu compte de l'avertissement ci-dessus.

Une fois que vous serez paré, aidez vos joueurs à choisir leurs fiches de personnage puis à les compléter, conformément aux règles exposées dans les premiers chapitres de ce livre. Si les PJ n'ont jamais travaillé ensemble auparavant, définissez les liens et relations qui les unissent. Chaque membre de l'équipe devrait au moins en connaître un autre avant que ne commence ce scénario.

Les personnages débutent avec le matériel indiqué sur leur fiche. Comme ils sont affectés à une base rebelle, ils peuvent éventuellement réquisitionner quelques pièces d'équipement adaptées à un raid commando. L'intendant est toutefois extrêmement pointilleux, car les ressources disponibles sont rares.

Matériel d'aventure

Dés et papier. En plus des fiches de personnage, il vous faut plusieurs dés à six faces, des crayons et des feuilles de papier pour prendre des notes et réaliser des croquis à l'intention des joueurs.

Cartes. Vous avez également besoin d'un plan du camp des pirates, très utile pour le premier épisode. Les suivants, revêtant une forme beaucoup plus "libre", ne nécessitent aucune carte (vous pouvez en faire une néanmoins, si vous en éprouvez le besoin).

Script. Le script vous permettra de démarrer l'aventure et de mettre rapidement les joueurs dans l'ambiance. Faites-en des photocopies pour tout le monde... ou bien contentez-vous de réunir vos joueurs autour du livre quand le moment sera venu de lire le script.

Présentation de l'aventure

La base rebelle à laquelle sont attachés les PJ projette depuis longtemps de mener une attaque contre une prison impériale où sont enfermés de nombreux membres de l'Alliance. Leur libération représenterait un succès modeste, mais néanmoins symbolique, pour la Rébellion dans votre secteur.

Il y a toutefois un problème. Un transporteur chargé d'amener des armes et des médicaments a été attaqué en chemin. Les Pirates de Prexiar se sont abattus sur lui au moment où son équipage calculait de nouvelles coordonnées dans un système de transit. Le cargo a été capturé et l'immonde chef des pirates, un certain Vangar, a ordonné que son équipage soit abattu.

Des agents secrets de l'Alliance sont parvenus à localiser la base secrète des pirates sur Prexiar : une planète couverte de mers froides et de jungles impénétrables. Les PJ doivent se rendre là-bas et récupérer le chargement volé, avant de repartir.

Ils sont parvenus à poser discrètement leur appareil à quelques kilomètres du camp des pirates et l'aventure commence au moment où ils épient celui-ci. Les personnages vont devoir s'introduire dans les lieux, retrouver la cargaison (dont les conteneurs portent tous des étiquettes "Fret Spécial"), la charger sur un esquif à marchandises, puis filer jusqu'à leur vaisseau. En chemin, ils auront à affronter des pirates sur motos-jets, des blindés et une embuscade.

Épisode un : Le camp des pirates

Résumé

Cet épisode donne aux personnages l'occasion d'observer le repaire des pirates et d'envisager les diverses possibilités qui s'offrent à eux pour s'introduire discrètement dans les lieux. Après avoir retrouvé la cargaison, ils devront la charger sur un esquif, avant de forcer la porte principale du camp, puis foncer au travers de la jungle en direction de leur vaisseau.

Démarrer l'aventure

Utilisez le script de la page suivante afin de démarrer l'aventure. Vous gagnerez ainsi du temps et vous permettrez à vos joueurs d'entrer rapidement dans la peau de leurs personnages.

Assignez à tout le monde une série de répliques à lire ("Premier Rebelle", "Second Rebelle", etc.). Si vos joueurs sont au nombre de six, chacun n'aura qu'un rôle à interpréter. S'ils ne sont que cinq, quelqu'un devra lire à la fois les répliques du quatrième Rebelle et celles du sixième. S'ils sont quatre, un autre joueur devra également lire les répliques du troisième Rebelle et celles du cinquième.

C'est à vous qu'il vous revient de lire les sections marquées "Maître de jeu." Vos tirades ont pour but de décrire la situation dans laquelle se trouvent actuellement les PJ. Pensez à montrer aux joueurs la carte du camp, de sorte qu'ils puissent se faire une bonne idée de ce qui les attend.

Une fois prêt, commencez la lecture du script et votre aventure sera lancée ! Invitez les joueurs à examiner le plan de la base pirate et à vous poser des questions sur les divers édifices qui la composent. Laissez-les ensuite mettre au point une stratégie pour s'introduire dans ces installations.

La base pirate

Les pirates ont installé leur base au milieu d'une clairière, qu'ils ont eux-mêmes aménagée en plein cœur de la jungle de Prexiar, il y a bien longtemps. De leur cachette à la lisière de la forêt, les PJ ont une bonne vue d'ensemble des installations et peuvent observer tous les détails reportés sur le plan. Invitez vos joueurs à vous poser des questions pour qu'ils puissent mieux décider de la conduite à adopter. Les descriptions ci-dessous concernent ce que voient leurs personnages et vous pouvez parfaitement les lire telles quelles.

Enceinte électrifiée et miradors : le camp des pirates est entièrement entouré par un grillage électrifié, haut de quatre mètres, fixé à des poteaux en formex disposés tous les cinq mètres. Des miradors se dressent aux quatre coins de l'installation. Ce ne sont guère plus

Script de l'aventure "Les Pirates de Prexiar"

Instructions

Utilisez le présent script pour lancer votre aventure. Le maître de jeu vous indiquera quelles répliques vous devez lire. Lisez-les ensuite à haute voix quand ce sera votre tour. Essayez de les dire comme vous pensez que votre personnage pourrait s'exprimer. Faites également attention à ce que diront les autres joueurs, afin de disposer de toutes les informations nécessaires pour commencer la partie.

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

Maître de jeu : Votre équipe a reçu pour mission de récupérer des marchandises volées par les Pirates de Prexiar. Vous avez posé votre vaisseau à quelques kilomètres de leur camp, puis vous vous y êtes rendus en passant par la jungle. (Montrez le plan "Camp des pirates de Vangar" aux joueurs.) Dissimulés par la végétation, vous observez cette base. L'aube se lèvera d'ici une heure. Il ne vous reste donc plus beaucoup de temps si vous voulez pouvoir tirer avantage de l'obscurité.

Premier Rebelle : Ça ne se présente pas au mieux.

Second Rebelle : Il y a des tas de pirates là-bas. Regardez-moi ces miradors !

Troisième Rebelle : Et regardez aussi cette clôture haute de quatre mètres. Je parierais qu'elle est électrifiée.

Quatrième Rebelle : Eh, je suis sûr que nous pourrions court-circuiter son alimentation afin de pouvoir nous découper un passage. Nous pourrions aussi nous glisser dans le camp en rampant dans le ruisseau.

Cinquième Rebelle : Ça ne va pas être facile. Et qu'est-ce qu'on fait au sujet des gardes dans les miradors ?

Sixième Rebelle : Si nous ne faisons pas de bruit, nous n'avons rien à craindre jusqu'à ce que nous ayons trouvé la cargaison. Regardez toutes ces baraques et ces entrepôts, il sera facile de nous cacher derrière. D'autant que tout le monde a l'air de ne s'intéresser qu'au déchargement de la corvette.

Premier Rebelle : Et que ferons-nous une fois à l'intérieur ? Ressortir me paraît aussi compliqué qu'entrer.

Troisième Rebelle : Il y a des sentinelles partout. Et je n'aimerais pas tomber entre les griffes de ce Vangar... J'ai entendu des trucs terribles sur le traitement qu'il réserve à ses prisonniers.

Quatrième Rebelle : Eh, regardez ça ! Ils ont laissé un esquif à côté des marchandises. Et je vois d'ici les étiquettes "Fret Spécial". Nous avons trouvé ce que nous sommes venu chercher.

Deuxième Rebelle : D'accord, mais il y a des gardes.

Sixième Rebelle : Alors nous devrons nous en occuper, avant de charger la cargaison sur l'esquif. Ensuite, nous filerons à toute berzingue et nous nous frayerons un passage à coups de blasters. Nous serons de retour à notre vaisseau en moins de deux.

Cinquième Rebelle : Je me demande si ce chargement que nous devons ramener ne comprend pas quelques armes lourdes...

Second Rebelle : Nous ne devons toucher à rien.

Troisième Rebelle : La base a un besoin urgent de ces fournitures.

Premier Rebelle : Si nous échouons aujourd'hui, le raid prévu depuis des mois contre la prison impériale devra être annulé.

Maître de jeu : Vous devez maintenant passer à l'action si vous voulez avoir une chance de succès. Vous avez déjà repéré deux accès possibles : le ruisseau et la clôture près de la corvette des pirates.

Quatrième Rebelle : Allons-y, les gars. On commence par quoi ?

®, ™ et © 1997 Lucasfilm Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Descartes Éditeur avec l'autorisation de LFL.
Photocopie autorisée pour usage personnel exclusivement.

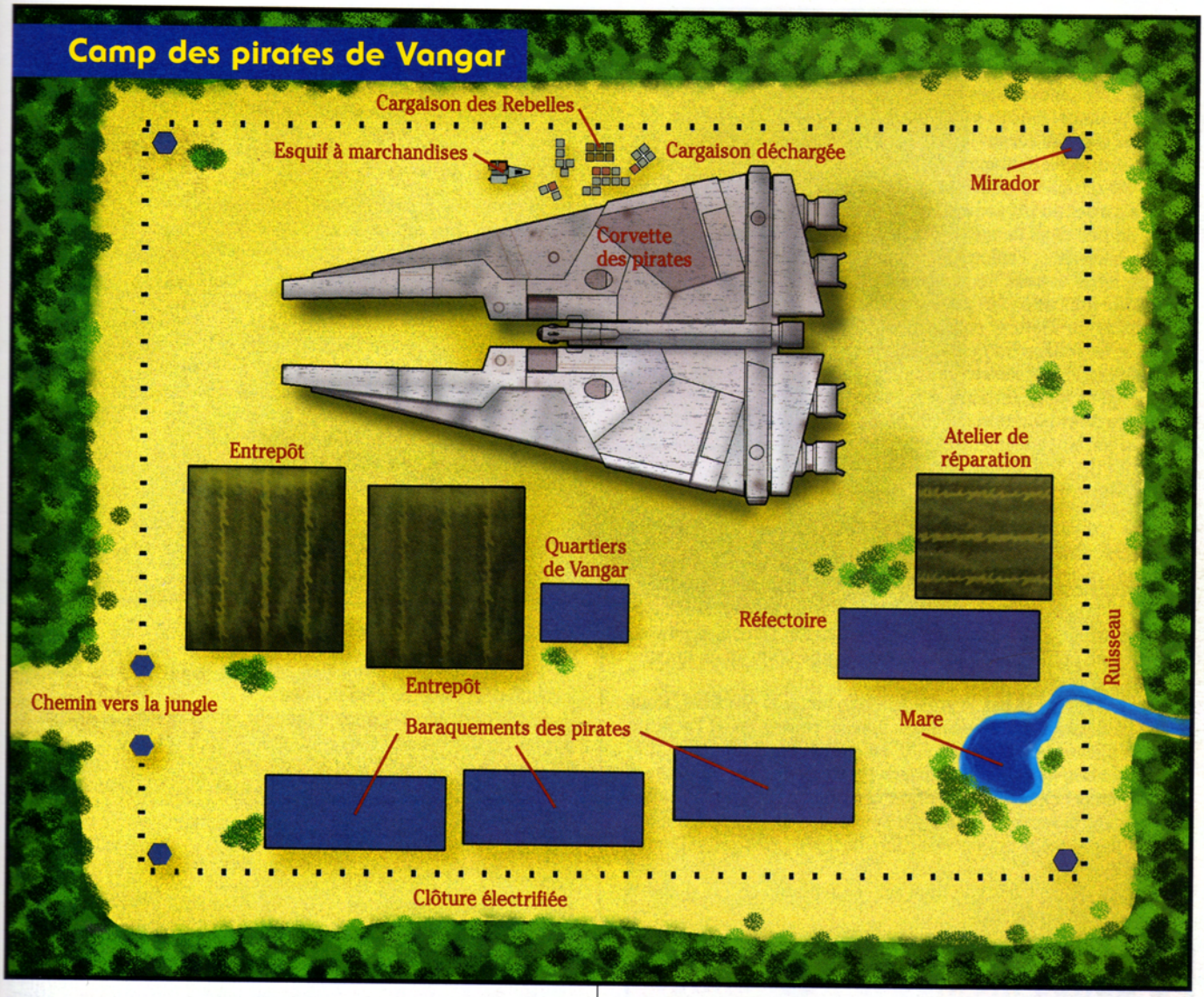
que des échafaudages de fortune, surmontés d'une guérite. Un pirate équipé d'un fusil blaster se tient en permanence dans chacune de ces tours, prêt à intervenir à la moindre alerte. Deux miradors flanquent également la seule ouverture aménagée dans l'enceinte électrifiée. Ce "portail" est défendu par dix pirates à la mine patibulaire.

Baraquements des pirates : les parois de ces abris préfabriqués sont percés de minces fenêtres d'où ne filtre aucune lumière ni aucun son.

Entrepôts : ces édifices en toile plastifiée tendue sur une armature métallique ressemblent à des sortes de hangars démontables pour chasseurs stellaires. Ils sont ouverts du côté orienté vers la corvette des pirates. À l'intérieur, on peut apercevoir des empilements de caisses et quatre hommes qui s'affairent.

Quartiers de Vangar : cet abri préfabriqué se dresse à quelque distance des autres baraquements. Sa porte est surmontée du crâne d'une créature étrange qui ressemble à une sorte de sinistre trophée. Deux pirates montent la garde à cet endroit. Des bruits de voix étouffés proviennent de l'intérieur. Apparemment, quelqu'un est en train de piquer une colère...

Réfectoire : ce long bâtiment préfabriqué est doté de plusieurs cheminées à l'une de ses extrémités. Les lumières sont toujours allumées à l'intérieur et, en écoutant bien, il est possible d'entendre



des bruits de casseroles. Toutes les quelques minutes, un pirate emprunte la porte du côté de la mare où il va remplir un seau d'eau, avant de rentrer dans le bâtiment.

Mare : ce petit étang boueux est entouré d'herbes folles, mais semble néanmoins approvisionner le camp en eau potable. Il est alimenté par un ruisseau qui vient de la jungle et passe sous la clôture électrifiée.

Atelier de réparation : plusieurs véhicules à répulsion sont garés près de cet édifice préfabriqué. Le côté donnant sur la corvette est doté d'une grande porte coulissante. Des mares d'huile et de fluides hydrauliques sont visibles sur le sol, à cet endroit. Des pièces détachées sont empilées contre les murs de ce bâtiment.

Corvette des pirates : c'est une corvette des Douanes Impériales que les Pirates de Prexiar ont capturée, il y a de cela quelques années, et à laquelle ils ont fait subir quelques modifications. Elle est posée au milieu d'un espace dégagé et quelques pirates montent paresseusement la garde autour du vaisseau.

Cargaison déchargée : un esquif à marchandises est garé à côté des piles de caisses qui ont été extraites des soutes de la corvette. Une pile de conteneurs en plastique noir est facilement identifiable grâce à ses étiquettes "Fret Spécial". Deux sentinelles déambulent au milieu des caisses.

Après avoir observé le camp, les personnages doivent élaborer un plan pour s'y introduire. Voici deux accès envisageables...

Passer par la clôture électrifiée

La façon la plus logique d'entrer le camp — à part se rendre aux gardes postés près du portail — consiste à court-circuiter un pan de la clôture électrifiée afin de pouvoir se découper un passage dans le grillage. Malheureusement, cette entreprise est beaucoup moins aisée qu'elle ne le semble.

Demandez aux joueurs à quel endroit de l'enceinte leurs personnages comptent essayer de passer. Plus le point indiqué se trouvera près d'un mirador, plus ils auront de chances de se faire repérer, même s'ils bénéficient de l'obscurité.

Pour espérer franchir la clôture, il faut qu'un des PJ soit un technicien de haut vol. En effet, pour détourner le courant, ils va falloir bricoler les relais des deux poteaux de l'enceinte situés de chaque côté du point de passage choisi. Couper l'un de ces relais, nécessite de réussir un jet Difficile en *Sécurité* (facteur de difficulté : 20),

voire Très Difficile si l'on ne dispose pas d'outils appropriés. Un échec vaudra au personnage concerné une méchante décharge : 5D de dommages paralysants.

Laissez les personnages faire autant de tentatives qu'ils le désirent. Néanmoins, plus ils s'éterniseront dans les parages de la clôture, plus grandes seront les chances qu'ils se fassent remarquer par une sentinelle d'un mirador.

Des PJ astucieux pourront éventuellement détourner l'attention des gardes en provoquant de petites diversions, comme s'enfoncer un peu dans la jungle afin de pousser d'étranges cris d'oiseau ou lancer des cailloux à l'opposé de l'endroit où ils se tiennent. De telles actions nécessitent des jets Faciles en *Escroquerie* (facteur de difficulté : 10) pour atteindre le but recherché.

Une fois la clôture court-circuitée, les PJ peuvent ensuite découper le grillage ou l'escalader. Pour ouvrir un passage suffisamment large pour laisser passer un homme, il faut un outil tranchant… qu'ils n'ont certainement pas pensé à apporter avec eux. Il leur sera donc peut-être plus facile de franchir la barrière en réalisant un jet Moyennement Difficile en *Escalade/Saut* (facteur de difficulté : 15). Tout échec entraînera la chute d'un personnage… avec le risque d'attirer l'attention des sentinelles.

Passer par le ruisseau

Une deuxième solution s'offre aux PJ… Un ruisselet s'écoule en effet de la jungle et passe sous la clôture pour se déverser dans une mare située à l'intérieur du camp. Il franchit l'enceinte en passant par une petite tranchée juste assez large pour qu'un homme puisse s'y glisser.

Cela n'empêchera pas le grillage d'être toujours électrifié ! Pour passer en dessous, les personnages doivent réussir un jet Facile de *Dextérité* (facteur de difficulté : 10, au minimum). Tout échec provoque un choc de 5D de dommages paralysants. (Les PJ peuvent éventuellement choisir de désactiver la clôture à cet endroit comme indiqué dans la section "Passer par la clôture", un peu plus haut.)

Tout personnage qui encaisse une décharge électrique bloque automatiquement le passage vers l'intérieur du complexe. Ses camarades doivent alors le tirer, une activité qui risque d'attirer l'attention des sentinelles.

D'autres méthodes pour entrer

Il existe, bien évidemment, d'autres moyens permettant d'entrer dans le camp. Ils ne sont pas toujours très "subtils", mais ils peuvent fonctionner.

Ainsi, quiconque possède un propulseur dorsal peut aisément franchir la clôture. Cette méthode manque toutefois de discrétion et risque de transformer rapidement le personnage concerné en "cible volante".

Les athlètes, quant à eux, peuvent tenter de faire "un saut à la perche" pour passer au-dessus du grillage. Après avoir trouvé une longue branche rectiligne dans la forêt, il leur suffit de prendre leur élan et de réussir un jet Moyennement Difficile d'*Escalade/Saut*.

Le portail d'entrée a beau être ouvert, il est constamment surveillé par une dizaine de pirates. Les attaquer par surprise est très difficile, d'autant qu'ils sont plus nombreux et mieux armés que les PJ. Les personnages qui tentent d'entrer au bluff ont tout intérêt à réussir des scores très élevés en *Escroquerie*. Les sentinelles n'attendent en effet aucune visite…

Enfin, si les personnages parviennent à franchir l'enceinte électrifiée, ils seront trempés et pourront se cacher derrière le réfectoire.

Les Droïds et les extraterrestres plus grands que des Humains éprouveront quelques difficultés à s'insinuer par l'ouverture du ruisseau. Il leur faudra peut-être attendre leurs compagnons à l'extérieur, près du portail. Bien sûr, il sera toujours possible qu'une idée ingénieuse leur permette d'entrer…

Trouver la cargaison

Quel que soit le passage emprunté, une fois dans le camp les PJ doivent faire très attention à ne pas se faire repérer. Pour cela, il faut que chacun réussisse plusieurs jets Facile en *Discrétion* (facteur de difficulté : 10 ou plus).

Si un personnage rate un tirage, il trébuche, se cogne contre la mince paroi d'un bâtiment préfabriqué ou manifeste sa présence d'une autre façon et une sentinelle vient aussitôt voir ce qui se passe. Les PJ doivent alors trouver de bonnes cachettes ou créer une diversion pour que l'alarme ne soit pas donnée.

Les personnages devraient en principe se diriger vers les piles de caisses situées à côté de la corvette. Comme ces piles se trouvent de l'autre côté du vaisseau, ils ne risquent pas d'être aperçus par les pirates qui surveillent les entrepôts. Ils doivent néanmoins se méfier des sentinelles des miradors.

De plus, avant de pouvoir charger la cargaison sur l'esquif à marchandises, il faut que les PJ s'occupent des deux pirates qui montent la garde à cet endroit. Ils devront réussir des jets Moyennement Difficile en *Discrétion* pour se glisser subrepticement jusqu'à eux, puis, les blasters étant trop bruyants, ils emploieront leur compétence *Combat Mains Nues* pour les assommer. S'ils ne parviennent pas à les réduire rapidement au silence, une fusillade s'ensuivra et l'alarme sera donnée.

Si les personnages sont d'humeur téméraire, ils pourront se passer de discrétion et se contenter, tout simplement, d'abattre les deux gardes… mais tout le campement se retrouvera aussitôt sur le pied de guerre et ils devront essuyer des tirs nourris provenant des miradors.

Sentinelles pirates : toutes les caractéristiques à 2D, sauf : *DEXTÉRITÉ 4D, Blaster 5D+2*. Déplacement : 10. Points de Personnage : 2. Veste protectrice (+1D contre les attaques physiques, +1 contre l'énergie ; ne protège que le torse), communicateur, pistolet blaster lourd (5D).

Une fois que les PJ ont disposé des gardes (ou attiré leur attention…), ils doivent rapidement charger les six caisses portant la mention "Fret Spécial" sur l'esquif et démarrer celui-ci, avant de se frayer un chemin à coups de blasters en direction de la sortie du camp.

Aux armes !

Après avoir chargé l'esquif, les personnages doivent encore sortir du camp et foncer au travers de la jungle en direction de leur vaisseau. Le portail semble la sortie la plus évidente… ne laissez donc pas les joueurs tergiverser indéfiniment, incitez-les à faire au plus vite. Juste au moment où les PJ chargent la dernière caisse, ils sont découverts (ou s'ils ont déjà été repérer, d'autres pirates arrivent sur les lieux). Lisez à haute voix :

Vous hissez la dernière caisse sur l'esquif, quand une patrouille de pirates contourne la proue de la corvette et vous aperçoit. "Des intrus !", crie l'un des bandits, en se jetant à couvert. "Donnez l'alerte !", hurle un autre. Quelque part dans le camp, une sirène se met à hululer, brisant net la torpeur de l'aube qui pointe au-dessus des arbres. Les sentinelles font feu sur vous… et des renforts ne devraient pas tarder à arriver !



Laissez les personnages échanger quelques tirs avec les pirates (utilisez les caractéristiques des sentinelles, un peu plus haut). Leur priorité numéro un reste cependant de filer au plus vite.

L'un des PJ devrait s'installer aux commandes de l'esquif et le piloter au travers de la base. Mieux vaut qu'il possède une bonne compétence en *Répulseurs ;* néanmoins, si personne n'a pensé à améliorer ce talent, un bon code en *Mécanique* devrait faire l'affaire. Les autres personnages, quant à eux, peuvent s'abriter derrière les rambardes de l'esquif ou les caisses, afin de mitrailler tous ceux qui pourraient avoir l'envie de leur couper le passage.

Pour atteindre le portail du camp, le pilote doit réussir plusieurs jets Faciles en *Répulseurs* (facteur de difficulté : 10) de façon à contourner la corvette et les édifices. Un échec n'entraînera pas de sérieux dommages pour le véhicule, tout au plus un bâtiment s'effondrera-t-il, assommant par la même occasion ses occupants.

Enfin, après un dernier virage, les personnages arrivent en vue du portail... qui est toujours défendu par dix pirates bien décidés à ne pas les laisser passer ! Si le pilote choisit de foncer quand même, ils vont essuyer un feu nourri !

Pour vous aider à simuler cette échauffourée, les portées et facteurs de difficulté des tirs, ainsi que les actions possibles pour les PJ et leurs adversaires sont détaillés ci-dessous. Nous considérerons que les joueurs décident de foncer directement vers le portail. Pendant le combat, consultez les caractéristiques détaillées plus haut (la plus importante est *Blaster* 5D+2). Gardez en outre à l'esprit que l'esquif procure un 1/2 abri aux personnages, aussi devez-vous ajouter 2D aux facteurs de difficulté des tirs de leurs assaillants !

Round 1 : longue portée (facteur de difficulté des tirs : 20). Cinq pirates font feu, tandis que leurs camarades se jettent à terre ou s'abritent derrière les miradors. Tous les PJ peuvent tirer. Si le pilote tire également, appliquez une pénalité de -1D à ses tirages en *Blaster et Répulseurs*. S'il rate son jet de pilotage, il percutera la base d'un des miradors.

Round 2 : courte portée (facteur de difficulté des tirs : 10). Cinq autres pirates ouvrent le feu, tandis que les autres *Esquivent*. Le pilote peut en renverser quelques-uns en réussissant un jet Moyennement Difficile en *Répulseurs*. Tous les personnages peuvent tirer.

Round 3 : courte portée (facteur de difficulté des tirs : 10). La moitié des pirates et tous les PJ peuvent échanger des tirs, alors que l'esquif franchit le portail afin de s'enfoncer dans la jungle.

Bien sûr, il sera envisageable que les joueurs choisissent une autre tactique pour sortir du camp : faire un trou dans la clôture avec leurs blasters, faire sauter un mirador et emprunter la brèche ainsi ouverte, etc. Les PJ devront quand même faire face aux gardes des miradors ainsi qu'à quelques patrouilles en vadrouille.

Peu importe la facilité avec laquelle les PJ parviendront à s'enfuir, les pirates reprendront vite leurs esprits et enverront plusieurs motos-jets à leur poursuite.

La séquence détaillée ci-contre n'est qu'une des façons dont on peut simuler la fusillade à l'intérieur du camp. Elle a été conçue afin de faciliter la tâche du maître de jeu en décomposant méthodiquement les différentes phases de l'action. Personne ne peut engloutir un steak de bantha en une seule bouchée... il vaut mieux le découper en petits morceaux si vous ne voulez pas avoir mal à l'estomac.

Mais, les choses sont rarement aussi bien ordonnées dans la vie réelle. Peut-être aurez-vous envie de régler cet affrontement d'une autre façon, à moins que vos joueurs ne prennent une décision imprévue et vous contraignent à improviser. Et si les PJ ont eu la part trop belle jusqu'alors, vous pourrez même leur compliquer un peu l'existence en autorisant tous les pirates à leur tirer dessus à chaque round. À l'inverse, si les personnages ont beaucoup "galéré", donnez-leur un coup de main en laissant quelques sentinelles céder à la panique.

Et si vous voulez vraiment proposer une épreuve à vos joueurs, équipez les gardes du portail d'un blaster mitrailleur lourd (8D de dommages) monté sur trépied. Une telle puissance de feu refroidira certainement les ardeurs des PJ. Personnellement, j'échangerais volontiers un peloton de soldats de choc contre un blaster mitrailleur...



Épisode deux : Poursuite dans la jungle

Résumé

Dans cet épisode, les PJ foncent au travers de la jungle de Prexiar en direction de leur appareil. Pendant leur fuite éperdue, ils fouillent les caisses qu'ils viennent de récupérer afin de soigner leurs blessures. Ils doivent ensuite éviter ou affronter plusieurs pirates montés sur des motos-jets qui ont été envoyés à leurs trousses. Deux "surprises mécanisées" les attendent également...

Hé, qu'est-ce qu'il y a dans ces caisses ?

Une fois sortis de la base pirate, les PJ vont pouvoir souffler un peu. Demandez au pilote d'effectuer quelques jets de *Répulseurs* (juste pour vous assurer qu'il ne percute pas quelques arbres ; facteur de difficulté : 8), puis interrogez les joueurs sur ce que leurs alter ego font avec les caisses... ça leur donnera certainement l'envie de savoir ce qu'elles contiennent.

Trois des caisses sont remplies de médicaments. Un jet de *Premiers Soins* suffit pour administrer un medpac à un personnage blessé pendant la fuite.

Deux autres caisses sont bourrées de fusils blasters et de packs énergétiques de rechange. Comme les PJ sont déjà armés, ces fusils ne leur sont pas d'une grande utilité. S'ils viennent à manquer de munitions, ils pourront en revanche utiliser quelques packs, mais n'oubliez pas de leur rappeler que ce matériel est indispensable à l'exécution de l'opération projetée par l'Alliance.

Enfin, la dernière caisse renferme un blaster mitrailleur léger, avec son trépied et un mini générateur. Si les PJ en ont l'idée, ils pourront éventuellement installer cette arme au sommet des caisses et la pointer vers l'arrière afin de se débarrasser de leurs poursuivants.

Blaster mitrailleur léger. Échelle des personnages, *Blaster*, 3-50/120/300, dommages : 6D.

La chasse commence

Au bout d'un petit moment, les PJ entendent le sifflement caractéristique produit par des moteurs à répulsion provenant de derrière eux. Six pirates en motos-jets se profilent bientôt entre les arbres et commencent à tirer avec leurs pistolets blasters. Lisez à voix haute :

Vous filez au travers de la jungle à bord de votre esquif, tandis que le soleil commence à illuminer les feuilles d'un vert translucide qui ornent les arbres alentours. La matinée s'annonce paisible... mais votre tranquillité n'est que de courte durée. Vous percevez soudain le bourdonnement caractéristique de moteurs à répulsion. Pas de doute, Vangar n'a pas l'intention de vous laisser filer comme ça, alors que vous vous êtes introduits dans sa base pour voler son butin.

Le pilote peut essayer de semer les pirates en exécutant quelques manœuvres audacieuses. Il lui faut alors réussir un jet Moyennement Difficile en *Répulseurs* (facteur de difficulté : 15). Un échec signifie, soit que l'esquif frotte contre un arbre, soit que les motards se rapprochent, soit, si les pirates sont assez près, que l'engin heurte une moto. (Reportez-vous à la section concernant les poursuites, page 127.)

Si le pilote réussit son tirage, il exécute une manœuvre qui oblige les poursuivants à réaliser des jets supérieurs au résultat qu'il a obtenu. Sinon, ils se font distancer. N'oubliez pas d'ajouter la Maniabilité des motos-jets à la compétence *Répulseurs* des pirates. Bien entendu, si vous obtenez un score lamentable pour les motards, il est fort possible qu'ils n'arrivent pas à éviter un obstacle...

Quoiqu'il en soit, dès qu'ils ont un peu de champ, les pirates ouvrent le feu sur les PJ, en essayant plus de les blesser qu'autre chose (ils ne tiennent pas à endommager la cargaison). N'oubliez pas que les montants de l'esquif ajoutent +2D aux facteurs de difficulté de leurs tirs.

Esquif à marchandises. Échelle des speeders, Maniabilité 0D, Déplacement 70 ; 200 km/h ; Carrosserie 2D.

Motos-jets. Échelle des speeders. Maniabilité 3D+1, déplacement 160 ; 460 km/h, Carrosserie 1D+2.

Motards pirates. Toutes les caractéristiques à 2D, sauf : *DEXTÉRITÉ 4D, Blaster 5D+2*, Répulseurs 3D+2. Déplacement : 10. Points de Personnage : 2. Veste protectrice (+1D contre les attaques physiques, +1 contre l'énergie), casque à communicateur intégré, pistolet blaster lourd (5D).

Modificateurs, difficulté des terrains, déplacements manqués, tableaux divers, mmm...

Vous voyez, même si vous êtes assis à une table de salon, occupé à lancer des tas de dés et à consulter des fiches de personnage, il n'y a pas de raison pour que le jeu devienne aussi ennuyeux que le remplissage d'un formulaire électronique des Douanes Impériales. Souvenez-vous que Star Wars s'inspire de films d'action. Alors, ne vous laissez pas ralentir par des calculs compliqués.

Passez donc plus de temps à décrire une poursuite palpitante qu'à plonger votre nez dans les règles concernant les poursuites. Ainsi, par exemple, si le pilote de l'esquif rate un jet, décrivez quelque chose qui vous semble approprié, au lieu de déterminer s'il se produit une collision. Si les personnages sont sur le point d'être rattrapés, leur véhicule exécutera certainement un virage trop serré et frottera contre un arbre (en subissant des dommages minimes), avant de repartir dans une autre direction... ce qui obligera les pirates à manœuvrer en conséquence pour ne pas être semés. En revanche, si les PJ ont beaucoup d'avance, leur moteur raclera peut-être un rocher, les ralentissant notablement.

Si les dés vous indiquent que l'esquif exécute dix-neuf tonneaux et que tous les personnages sont tués, eh bien... ce n'est pas vraiment l'idée que je me fais d'un "final palpitant" comme toute aventure devrait en avoir un.

C'est à vous de reproduire ici la magie du cinéma. Alors, arrangez-vous pour que votre poursuite soit pleine de suspense et devienne mémorable pour vos joueurs.



Quand ils ne tireront pas sur leurs poursuivants, certains PJ pourront épier les transmissions des pirates à l'aide du communicateur de l'esquif (qui se trouve à côté du tableau de bord) ou de leurs propres communicateurs (s'ils parviennent à les régler en réussissant un jet Difficile en *Technique*). Ils entendront alors les motards discuter des tactiques qu'ils comptent adopter pour les rattraper. Toutefois, en étant attentif (en réussissant un tirage Difficile en *Perception*), il sera possible de remarquer que deux voix n'appartenant pas aux poursuivants prennent part, de temps à autre, à la discussion. Apparemment, deux adversaires supplémentaires sont tapis quelque part dans la jungle...

Après quelques rounds de poursuite, les motards qui n'auront pas percuté d'arbre ou été abattus par les PJ, feront demi tour et rentreront à la base.

TP-TT en embuscade

Les pirates ont abandonné la poursuite, parce qu'ils ne tiennent pas à gêner l'embuscade qui a été tendue à l'intention des personnages. Deux bipodes TP-TT — Transports Personnels Tout Terrain — attendent, en effet, un peu plus loin sur la route de pouvoir ouvrir le feu sur l'esquif. Les TP-TT sont des versions "réduites" des TR-TT de reconnaissance et ont été conçus afin de procurer une puissance de feu d'appoint aux unités d'infanterie. Ils sont relativement anciens, par rapport aux autres blindés du même genre, mais ils sont encore employés par certains mercenaires ou pirates qui sont parvenus à en voler, en acheter au marché noir ou à en récupérer sur un champ de bataille.

Les deux TP-TT sont postés à cent mètres l'un de l'autre et les motards ont coordonné leurs manœuvres afin d'amener les PJ au bon endroit. À moins d'avoir écouté avec une grande attention les communications des poursuivants, il est impossible de soupçonner ce qui va se passer.

Les personnages qui déclarent observer les alentours au cas où les pirates se manifesteraient ont le droit d'effectuer un jet de *Perception*. S'ils réalisent un score supérieur ou égal à 15 (Moyennement Difficile), ils remarqueront les TP-TT dissimulés derrière deux gros arbres. Sinon, l'esquif essuiera inévitablement des tirs croisés des deux blindés.

2 Bipodes TP-TT. Échelle des quadripodes, *Blaster de Véhicule 3D+2, Pilotage de Quadripode 3D*, Maniabilité 2D, Déplacement 21 ; 60 km/h, Carrosserie 2D. Armement : 1 canon blaster bitube (Ordinateur de Visée 1D, 10-50/200/500, dommages 4D).

S'ils aperçoivent les TP-TT à temps, les PJ pourront éventuellement éviter l'embuscade. Dès que les pilotes des blindés remarqueront qu'ils ont été repérés, ils émergeront de leur cachette et feront feu sur l'esquif aussi longtemps que celui-ci restera à leur portée (il est beaucoup plus rapide). S'ils vient à l'esprit des joueurs de contourner les engins pour les attaquer et essayer de les détruire, le combat qui s'ensuivra risque d'être âpre, les armes de l'esquif étant à l'échelle des personnages, alors que les TP-TT sont à l'échelle des quadripodes.

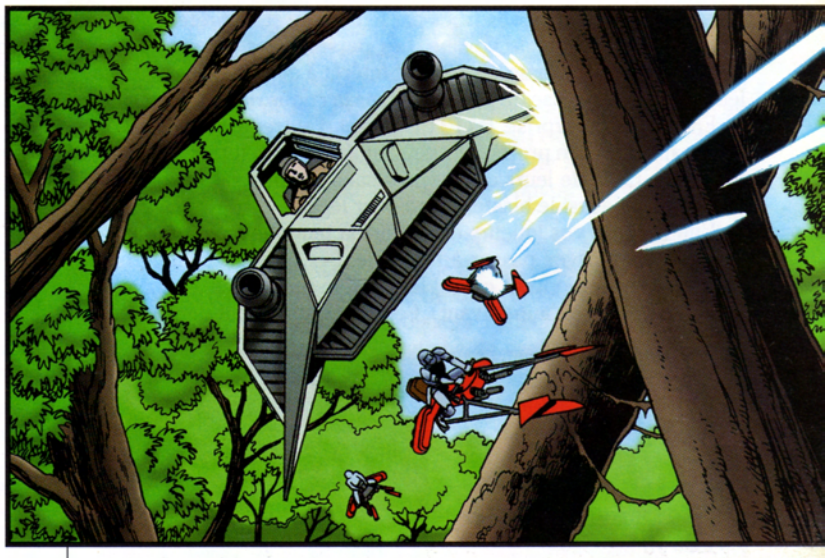
Plusieurs tactiques sont envisageables... Certains personnages pourront ainsi sauter de l'esquif et essayer de prendre les blindés à revers en jouant sur le facteur surprise. Si le pilote de l'esquif est particulièrement téméraire, il pourra également tenter de se mettre exactement entre les deux engins ennemis, afin qu'ils se tirent mutuellement l'un sur l'autre. Il devra, dans ce cas, éviter d'être lui-même abattu en réussissant un jet de *Répulseurs* supérieur ou égal aux deux tirages de *Blaster de Véhicule* (plus les codes Ordinateur de Visée) des bipodes.

Une fois le problème des TP-TT résolu, les PJ ne seront plus inquiétés jusqu'à leur vaisseau.

Épisode trois : La corvette pirate

Résumé

Les PJ se dirigent vers la clairière où les attend le *Thrubidor Jovial*. Quand ils arrivent, ils aperçoivent l'ombre sinistre de la corvette qui survole leur vaisseau. Dix pirates ont mis pied à terre



pour essayer de s'emparer de ce dernier. Les personnages vont devoir se débarrasser d'eux, charger leur cargaison et tirer sur la corvette pour pouvoir s'enfuir. Quand ils auront décollé, ils devront filer au plus vite en direction de l'espace pour passer, aussitôt que possible, en vitesse-lumière.

Une ombre sinistre

Quand les personnages arrivent à la clairière où se trouve leur vaisseau, lisez ce qui suit à haute voix :

Vous y êtes presque ! Devant vous, vous apercevez, baignant dans la clarté du soleil, la clairière où vous avez laissé le *Thrubidor Jovial*. Vous avez juste le temps de voir les reflets sur la coque de votre vaisseau, quand une ombre se dessine au-dessus de vous. La corvette des pirates vous survole à très basse altitude, s'arrête un instant au niveau de votre appareil, puis commence à exécuter des cercles afin de vous débusquer...

Vous avancez alors au ralenti jusqu'à l'orée de la clairière. Dix pirates sautent de la corvette sur la coque de votre vaisseau. Ils se dirigent aussitôt vers l'écoutille principale et entreprennent de poser des charges de détonite afin de la forcer. On dirait bien qu'ils ont l'intention de pénétrer à l'intérieur !

La corvette des pirates est parvenue à dénicher le vaisseau des PJ. Dix pirates vont maintenant essayer d'en prendre le contrôle. Tandis que les personnages observent la scène, la corvette ne cesse de voler en cercle. Son capitaine dément décide alors de provoquer ses adversaires à l'aide de haut-parleurs externes.

Alors que vous observez les pirates occupés à faire sauter votre écoutille principale, vous entendez les haut-parleurs de la corvette crachoter au-dessus de vous. "Qui que vous soyez, laissez tomber ! Je suis l'atroce Vangar, le pirate. Si vous jetez vos armes pour vous rendre, je pourrai faire preuve de clémence à votre égard. Je préférerais vraiment m'emparer d'un vaisseau intact. Mais, s'il le faut, je n'hésiterai pas à faire sauter son écoutille. Autant dire que vous n'aurez plus rien à attendre de moi, sinon la mort ! J'irai jusqu'à raser toute la jungle pour cela. Et vous mourrez, je vous le promets !" Vangar n'a pas seulement l'air d'être extrêmement en colère, on dirait aussi qu'il est prêt à tout pour se venger.

Les joueurs doivent élaborer un plan afin de se frayer un passage, arme au poing, jusqu'au *Thrubidor*. Un raid éclair contre les dix pirates est sans doute la meilleure solution. Ces derniers sont

en effet complètement absorbés par leur tâche et ne prêtent aucune attention à la jungle voisine. Les personnages peuvent donc bénéficier de la surprise... et ils ont intérêt à agir vite s'ils ne veulent pas que l'on fasse un gros trou dans la coque de leur vaisseau.

En plus de la surprise, les PJ disposent d'autres atouts. L'esquif étant rapide et bien protégé, ils peuvent jaillir de la forêt pour tomber sur le râble de leurs adversaires sans s'exposer à découvert. Et puis, il y a aussi le blaster mitrailleur léger...

Une fois que vos joueurs ont choisi la tactique à adopter, laissez les personnages passer à l'attaque. Les pirates répliqueront dès qu'ils comprendront ce qui leur arrive (employez les mêmes caractéristiques qu'auparavant). Certains s'abriteront derrière les trains d'atterrissage du *Thrubidor*, mais deux continueront quand même à placer leurs charges explosives.

Les personnages disposent de cinq rounds pour vaincre ces deux pirates, avant qu'ils ne fassent sauter l'écoutille principale.

Vangar



Type : Seigneur pirate barabel
DEXTÉRITÉ 4D
Blaster 6D, Parade Mains Nues 5D
SAVOIR 2D
Évaluation 3D, Intimidation 4D, Systèmes Planétaires 2D+2
MÉCANIQUE 3D
Transports Spatiaux 4D
PERCEPTION 2D
Commandement 3D
VIGUEUR 5D
Combat Mains Nues 6D, Levage 5D+2
TECHNIQUE 2D
Talents spéciaux :
Peau blindée : les Barabels sont dotés d'une peau noire et écailleuse qui leur procure un bonus de +2D contre les attaques physiques et de +1D contre les attaques énergétiques.
Résistance aux radiations : les Barabels bénéficient d'un bonus de +2D quand ils se défendent contre les effets des radiations.
Acuité visuelle : les Barabels peuvent percevoir les rayonnements infrarouges, ce qui les rend capables de voir les différences de chaleur dans l'obscurité la plus complète.
Points du Côté Obscur : 3
points de Personnage : 5
Déplacement : 11
Équipement : pistolet blaster lourd (5D)

Présentation : Vangar est un seigneur pirate redouté dans le secteur de Prexiar, car les Barabels ont la réputation d'avoir mauvais caractère et de manifester des pulsions sadiques envers leurs ennemis. Vangar admet rarement qu'un de ses hommes échoue et il n'a jamais hésité à punir de façon exemplaire les mutins et les fortes têtes. Sa propension à la violence est toutefois relativement tempérée par ses officiers, une poignée de conseillers fidèles qui l'aident à superviser son affaire de piraterie comprenant trois bases, un camp d'esclavagisme et plusieurs vaisseaux.

Mais, en dépit des apparences, Vangar n'est guère plus qu'un pantin. Ses "fidèles conseillers" dirigent tout et ne lui communiquent que les informations qu'ils veulent bien lui révéler. Ils le manipulent de toutes les façons possibles. Ils savent, en effet, que si sa sauvagerie naturelle peut s'avérer très efficace en combat, elle n'est pas compatible avec les aspects les plus subtils du métier de pirate.

La séquence détaillée ci-contre n'est qu'une des façons dont on peut simuler la fusillade à l'intérieur du camp. Elle a été conçue afin de faciliter la tâche du maître de jeu en décomposant méthodiquement les différentes phases de l'action. Personne ne peut engloutir un steak de bantha en une seule bouchée... il vaut mieux le découper en petits morceaux si vous ne voulez pas avoir mal à l'estomac.

Mais, les choses sont rarement aussi bien ordonnées dans la vie réelle. Peut-être aurez-vous envie de régler cet affrontement d'une autre façon, à moins que vos joueurs ne prennent une décision imprévue et vous contraignent à improviser. Et si les PJ ont eu la part trop belle jusqu'alors, vous pourrez même leur compliquer un peu l'existence en autorisant tous les pirates à leur tirer dessus à chaque round. À l'inverse, si les personnages ont beaucoup "galéré", donnez-leur un coup de main en laissant quelques sentinelles céder à la panique.

Et si vous voulez vraiment proposer une épreuve à vos joueurs, équipez les gardes du portail d'un blaster mitrailleur lourd (8D de dommages) monté sur trépied. Une telle puissance de feu refroidira certainement les ardeurs des PJ. Personnellement, j'échangerais volontiers un peloton de soldats de choc contre un blaster mitrailleur...Toutes ces informations concernant Vangar n'ont pas grand intérêt, pas vrai ? Les personnages ne vont même pas le rencontrer une seule fois au cours de cette aventure ! Alors, pourquoi s'embarrasser avec ces détails ?

Si j'avais su dès le début de ma carrière de contrebandier la moitié de ce que je sais aujourd'hui, ma vie aurait été bien plus facile. Mais, j'étais totalement novice et j'ai commis des erreurs. Je ne savais pas comment il fallait agir.

Eh bien, la fiche de Vangar vous donne à vous — le maître de jeu — un élément des plus utiles : un adversaire récurrent que vous pourrez confronter aux PJ dans de futurs scénarios. C'est un véritable cadeau ! Vous connaissez ses forces et ses faiblesses, ainsi que sa manière d'opérer. Sachez en tirer parti lorsque vous imaginerez de nouvelles histoires pour vos joueurs.

Que va faire ce vieux grognon de Vangar, quand les personnages se seront enfuis avec son butin, après avoir massacré ses hommes ? Peut-être mettra-t-il à prix la tête de ses "voleurs" et enverra-t-il quelques tueurs à leurs trousses. Peut-être que sa colère le poussera à s'engager dans les rangs de l'Empire afin de chercher et détruire des bases rebelles. Utilisez-le donc comme "élément moteur" dans de futures missions, sa bande de truands pouvant faire des merveilles entre les mains d'un bon maître de jeu.



À l'intérieur du Thrubidor

Une fois qu'ils se sont débarrassés des artificiers, les PJ doivent encore charger leur cargaison dans la soute de leur vaisseau, tout en maintenant à distance la corvette pirate. Certains d'entre

eux (dont le capitaine) penseront sans doute à se précipiter dans le poste de pilotage afin de préparer un décollage en catastrophe.

Le monte-charge du *Thrubidor* fonctionne bien, mais encore faut-il placer les caisses dessus. Le temps nécessaire pour cela dépend des jets de *Levage* réussis par les personnages. Chaque tirage supérieur ou égal à 10 permet de transborder une caisse.

Cinq rounds après que les PJ ont vaincu les dix pirates, la corvette interrompt son manège au-dessus de la forêt et fonce en direction du *Thrubidor* avec l'intention de le pulvériser.

Toute personne se trouvant dans le poste de pilotage verra la corvette s'approcher. Le *Thrubidor* est doté de deux tourelles abritant des lasers doubles, une sur la face ventrale de l'appareil, une autre sur son dos. La tourelle supérieure peut très bien être employée pour adresser quelques salves à l'appareil pirate. Vangar, ne s'attendant à aucune résistance, sera surpris, ainsi que son équipage, si des tirs se mettent à fuser autour de lui.

Laissez les personnages échanger quelques tirs de canons avec la corvette tandis qu'ils s'élèveront au-dessus de la jungle en direction du ciel de Prexiar.

Fuir Prexiar

Demandez à chaque joueur quel poste occupe son personnage à bord du *Thrubidor*. Dans le cockpit, il y a de la place pour un pilote et un copilote, plus un opérateur senseurs/communications et un opérateur d'écrans. Chacune des deux tourelles de l'appareil a besoin d'un canonnier... d'autant que la corvette de Vangar ne va pas abandonner facilement la partie.

Thrubidor Jovial

Engin : vaisseau de transport de classe 720 fabriqué par les Industries Ghtroc
Type : vaisseau de transport léger modifié
Échelle : chasseurs stellaires
Longueur : 35 mètres
Compétence : Transports Spatiaux : Transport Ghtroc
Équipage : 1, 1 canonnier (peuvent exécuter des actions combinées)
Passagers : 10
Capacité de la Soute : 135 tonnes métriques
Autonomie : deux mois
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2
Hyperpropulseur de Secours : x15
Navordinateur : oui
Maniabilité : 2D
Vitesse Spatiale : 3
Vitesse Atmosphérique : 260 ; 750 km/h
Coque : 3D+2
Écrans : 1D+2
Senseurs :
Passif : 15/0D
Détection : 30/1D
Recherche : 50/3D
Focalisation : 2/4D
Armes :
2 Canons Lasers Bitubes
Arc de Tir : tourelles
Servants : 1
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 1D+2
Portées Spatiales : 1-3/12/25
Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 mètres
Dommages : 5D

Pour déterminer le temps nécessaire pour que le *Thrubidor* passe dans l'hyperespace, demandez au pilote ou au copilote d'effectuer un jet d'*Astrogation*. Soustrayez le résultat obtenu de 30 pour obtenir le nombre de rounds requis afin d'échapper à l'attraction de Prexiar et atteindre un point de l'espace permettant la transition en vitesse-lumière. Même en cas de tirage très élevé, il faudra au moins cinq rounds avant de pouvoir enclencher l'hyperpropulsion.

Comme la corvette est bien plus véloce que le *Thrubidor*, elle reste en permanence dans la queue du vaisseau des PJ, à moyenne portée (facteur de difficulté de base pour toucher : 15). Elle emploie un de ses canons turbolasers à chaque round. Vangar est profondément vexé et se contrefiche de capturer les PJ avec son rayon tracteur. Il veut juste les anéantir !

Le pilote du *Thrubidor* peut tenter quelques manœuvres acrobatiques afin d'esquiver les tirs adverses. À chaque round, il doit, pour ce faire, exécuter un jet de *Transports Spatiaux* auquel il ajoute les 2D de Maniabilité de son appareil. Le facteur de difficulté des canonniers pirates est alors égal au résultat de ce tirage.

Corvette des pirates de Vangar

Engin : corvette légère fabriquée par Rendili
Type : corvette des Douanes Impériales modifiée
Échelle : chasseurs stellaires
Longueur : 180 mètres
Compétence : Transports Spatiaux : Corvette Légère
Équipage : 52, canonniers : 6, minimum 18/+10
Compétence de l'Équipage : Canons de Vaisseau 4D, Écrans de Vaisseau 4D, Transports Spatiaux 5D+2
Passagers : 20
Capacité de la Soute : 500 tonnes métriques
Autonomie : deux mois
Prix : pas disponible à la vente
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2
Hyperpropulseur de Secours : x8
Navordinateur : oui
Maniabilité : 2D+2
Vitesse Spatiale : 8
Vitesse Atmosphérique : 365 ; 1 050 km/h
Coque : 5D+1
Écrans : 2D
Senseurs :
Passif : 30/1D
Détection : 60/2D
Recherche : 90/3D
Focalisation : 4/3D+2
Armes :
4 Canons Turbolasers Doubles
Arc de Tir : tourelles
Servants : 1
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 2D
Portées Spatiales : 3-15/35/75
Portées Atmosphériques : 300-1,5/3,5/7,5 kilomètres
Dommages : 4D
1 Projecteur de Rayon Tracteur
Arc de Tir : tourelle
Servants : 1
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 2D
Portées Spatiales : 1-8/15/20
Portées Atmosphériques : 100-800/1 500/2 000 mètres
Dommages : 5D



L'opérateur des écrans a tout intérêt à protéger sa poupe, s'il ne veut pas que celle-ci se fasse laminer. Il lui faut alors réussir un jet facile en *Écrans de Vaisseau* (facteur de difficulté : 10). Et il a intérêt à agir vite !

Bien entendu, les deux servants des tourelles du *Thrubidor* peuvent répliquer et — éventuellement — endommager la corvette. Comme Vangar dispose d'un appareil plus gros que celui de ses adversaires, il n'essayera pas d'esquiver les tirs de leurs misérables petits canons... jusqu'à ce qu'il encaisse des dommages notables.

Si les PJ risquent de s'échapper trop rapidement, placez un champ d'astéroïdes entre eux et le salut. Car si ces gros rochers poseront des problèmes à la corvette, le *Thrubidor* ne sera pas non plus à la fête. À chaque round, le pilote devra réussir un jet Difficile en *Transports Spatiaux* pour ne pas heurter un astéroïde (n'oubliez pas d'ajouter les 2D de Manœuvrabilité). En cas d'échec, le vaisseau encaissera 4D de dommages. Il sera peut-être temps, alors, d'effectuer un jet Moyennement Difficile en *Écrans de Vaisseau* et de protéger la proue.

Reportez-vous aux règles concernant les combats spatiaux afin de simuler correctement l'affrontement. Si le *Thrubidor* vient à être endommagé, il faudra certainement procéder à des réparations d'urgence... surtout si l'hyperpropulseur ou le navordinateur est touché.

Sauvés !

Une fois que les PJ seront sortis de l'attraction de Prexiar, auront échappés aux pirates et évité les astéroïdes, il ne leur restera plus qu'à partir. Le navordinateur va charger les coordonnées d'astrogation, le pilote activera les motivateurs d'hyperpropulsion et *Thrubidor Jovial* s'évanouira dans l'espace.

Les personnages arriveront à leur base, juste au moment où les troupes rebelles s'apprêteront à partir attaquer la prison impériale. Les armes et les médicaments seront DONC de précieux atouts pour la bataille à venir...

Aventures suivantes

Si la mission sur Prexiar est terminée, cette histoire peut servir de point de départ à bien d'autres aventures, pour peu que le maître de jeu veuille bien se donner la peine d'exploiter ce qu'il a appris.

À leur retour, les PJ seront peut-être chargés d'emmener un commando jusqu'à la prison impériale. Il leur faudra pour cela échapper aux senseurs ennemis, affronter des chasseurs TIE et endurer des tirs de turbolasers. Que se passera-t-il si leur appareil est abattu à un endroit où des soldats rebelles tentent de repousser plusieurs quadripodes impériaux ? Les personnages devront alors sauver leur peau... et essayer de remettre leur vaisseau en état. Il pourront aussi jouer un rôle important lors de l'assaut en emportant à leur bord des prisonniers ou en empêchant que des bombardiers TIE n'anéantissent les positions rebelles.

Et puis, n'oubliez pas que Vangar et ses pirates n'ont peut-être pas dit leur dernier mot. Platt a exposé quelques bonnes idées d'aventures les impliquant. Si jamais ils deviennent une menace trop importante pour les activités rebelles dans leur secteur, l'Alliance pourra charger les PJ d'infiltrer leurs rangs afin de les affaiblir de l'intérieur en ayant recours à des intrigues et des sabotages.

Un bon maître de jeu doit toujours rester à l'affût de nouvelles idées d'aventures. Or, chaque scénario propose de nouveaux personnages, de nouveaux lieux et des intrigues originales qui peuvent tous servir de tremplins à d'autres aventures.

Section Univers

13 La galaxie

La Vieille République était une institution légendaire, plus grande encore que l'espace et le temps. Peu importe où et comment elle naquit… elle était LA République.

Jadis, sous le règne sage du Sénat et la protection des Chevaliers Jedi, elle prospéra et grandit. Mais un jour, comme cela se produit souvent quand richesse et pouvoir atteignent des proportions déraisonnables, des individus malfaisants aux ambitions démesurées firent leur apparition.

La gloire de la République commença à péricliter. À l'instar de ces grands arbres capables de supporter les pires intempéries, elle fut progressivement rongée de l'intérieur par un mal pernicieux.

Bénéficiant du soutien et des encouragements constants de fonctionnaires gouvernementaux avides de pouvoir et de gigantesques consortiums commerciaux, l'ambitieux sénateur Palpatine réussit à se faire élire Président de la République. Il promit alors d'aider les défavorisés et de restaurer l'ancienne gloire du régime.

Une fois bien en place, il se proclama Empereur et coupa tous les ponts avec la populace. Il se retrouva alors rapidement sous la coupe des assistants et autres "laquais" qu'il avait lui-même nommés à des postes importants. Le peuple réclama justice, mais ses cris ne parvinrent pas jusqu'aux oreilles impériales.

Après avoir exterminé par la ruse et la tromperie les Chevaliers Jedi, garants de la prospérité de la galaxie, les gouverneurs impériaux firent régner la terreur au sein des mondes les plus déshérités. Beaucoup employèrent alors les forces de l'Empire et le nom de Palpatine — dont l'isolement ne cessait de croître — pour satisfaire des ambitions strictement personnelles.

Quelques systèmes osèrent se révolter contre ces exactions. Ils déclarèrent ouvertement leur rejet de l'Ordre Nouveau et se lancèrent dans un grand combat visant à rétablir la Vieille République.

Malheureusement, ils se retrouvèrent dès le départ largement surclassés en nombre par les systèmes soumis à l'Empereur. Au cours de ces premières heures sombres, il ne faisait aucun doute que la flamme brillante de la résistance serait étouffée avant même d'avoir pu projeter une nouvelle lueur de vérité sur une galaxie opprimée et éreintée…

— Extrait de la première saga
Journal des Whills

Vous avez certainement entendu des récits parlant du combat mené par l'Alliance Rebelle contre l'Empire… d'un jeune pilote nommé Luke Skywalker qui, d'un seul tir, détruisit l'Étoile Noire… de la terrible Bataille de Hoth au cours de laquelle des quadripodes impériaux dévastèrent la principale base secrète rebelle… de l'extraordinaire affrontement d'Endor qui vit Luke Skywalker se mesurer à l'Empereur Palpatine et à Dark Vador à bord de la seconde Étoile de la Mort. Il y a encore bien d'autres histoires qui mériteraient d'être racontées… des histoire auxquelles ont pris part des héros valeureux déterminés à combattre le Mal.

Je suis né au sein d'une civilisation qui était restée inchangée pendant vingt mille ans… une civilisation qui englobait des millions de planètes, habitées par des milliers d'espèces différentes. Au cours de mes vingt années passées au service de l'Alliance Rebelle et de la Nouvelle République, j'ai assisté aux plus terribles événements de la guerre contre l'Empire galactique. J'ai traversé une époque de bouleversements sociaux et politiques qui a secoué les fondements mêmes de la galaxie.

Aujourd'hui encore, vingt ans après la victoire des Rebelles lors de la Bataille de Yavin, nous connaissons toujours de grands changements. Les vestiges de l'Empire et d'autres factions similaires continuent à menacer la sécurité de la Nouvelle République. Nos idéaux en matière de justice et de liberté sont encore remis en cause par ceux qui ont le goût du pouvoir et méprisent les droits de leur prochain. Je crois bien que les épreuves à venir seront aussi pénibles que celles que nous avons déjà traversées.

Maintenant, laissez-moi vous parler un peu du passé…



Si vous vous destinez à être maître de jeu, lisez bien tout ce chapitre, car il vous apprendra beaucoup de choses sur l'univers de *La Guerre des Étoiles*.

Les joueurs, quant à eux, n'ont pas besoin de tout savoir. Ainsi, par exemple, s'ils doivent comprendre comment fonctionnent les langages et posséder quelques notions sur l'histoire de la Vieille République, vous n'aurez peut-être pas envie qu'ils connaissent tous les événements qui ont marqué les débuts de la Nouvelle République… surtout si vous projetez de situer vos aventures à cette époque. Alors, poursuivez votre lecture et choisissez ce que vos joueurs seront autorisés à lire.

Histoire

La République Galactique

Le République Galactique était une institution intemporelle. Elle avait *toujours* existé et elle devait exister *à jamais*. C'est en tout cas ce qu'on a cru pendant des millénaires, et pas forcément à tort. La République s'est maintenue pendant mille générations. Ses origines se perdent dans la nuit des temps et sont désormais auréolées de légendes. Elle était apparue à une époque d'exploration, de conflits, d'empires immenses et de seigneurs de la guerre barbares tels que Xim le Despote.

La République Galactique a fédéré en son sein de nombreuses civilisations, auxquelles elle offrit une législation et de nouveaux débouchés commerciaux. Ceux qui se joignirent à elle connurent une grande prospérité sous le règne vertueux du Sénat, alors que le gouvernement central mettait un point d'honneur à respecter les us et coutumes de toutes les cultures qu'il administrait. Les concepts de conquête et de domination furent remplacés par la coopération, la paix et la compréhension.

Issue de ce qui devait devenir les "Mondes du Noyau", la République se répandit dans la plus grande partie de la galaxie, gagnant progressivement des millions de nouveaux mondes, ainsi que d'innombrables colonies, protectorats et provinces.

Une multitude de races s'unirent afin de former une entité globale d'une remarquable stabilité. Bien sûr, il y eut quelques terribles conflits — tels que la Grande Guerre Sith — mais la République a surtout laissé d'elle une image de paix et de liberté. Au temps de sa grandeur, le Sénat Républicain compta dans ses rangs les représentants les plus distingués et honorables de la galaxie. La miraculeuse technologie de l'hyperpropulsion et l'extraordinaire HoloRéseau permirent, en outre, aux planètes-membres de conjuguer leurs efforts afin de former une société aussi diversifiée que dynamique. L'espace contrôlé par la République était alors appelé "Galaxie Connue", une terminologie qui a encore cours aujourd'hui.

Les gardiens de la paix. La République était entièrement vouée à la paix, mais elle dut parfois recourir à la force pour se défendre contre des menaces, aussi bien internes qu'externes. Son Armée et sa Marine n'étaient toutefois pas ses seuls moyens de défense. Ses véritables protecteurs étaient, en effet, les Chevaliers Jedi, maîtres de la Force. Leur ordre veillait sur la gloire de la République en protégeant les innocents et les justes contre les agissements des tyrans en puissance. Les Jedi disposaient de grands pouvoirs et ils étaient toujours écoutés par les puissants. En période de crise, ils pouvaient composer une redoutable armée de plus de mille individus.



Le déclin. Malgré de nombreuses années de paix — ou peut-être *à cause* d'elles — la République commença un jour à décliner. Elle était devenue trop énorme, trop prospère, trop riche... et elle en vint à oublier les idéaux qui avaient présidé à sa fondation..

Une poignée de sénateurs et d'industriels sans scrupules prirent conscience des failles du système et s'employèrent aussitôt à en tirer parti pour leur propre compte. Quoique subtils et discrets, leurs efforts connurent un remarquable succès.

Lorsque les premières corruptions furent révélées au grand jour, elles suscitèrent indignation et ressentiment... mais rien ne changea. Un mal profond avait frappé le cœur de la République, les sénateurs étaient cependant trop préoccupés par leurs intérêts personnels pour avoir envie de le combattre.

Les exactions se poursuivirent. Sénateurs et gouverneurs se déchirèrent pour conforter leur pouvoir, n'hésitant pas à faire appel à des serviteurs rémunérés qui étaient au-dessus des lois. Des vertus telles que l'honneur, l'honnêteté et la décence furent reléguées au second plan afin de laisser libre cours aux perversions des puissants et des riches. La galaxie se retrouva en proie à l'angoisse, l'inquiétude et le désespoir. Le déclin avait commencé...

La peur s'abattit alors sur tous les peuples quand les conflits s'étendirent de région en région. Tous avaient cru à l'immortalité de la République, et voici qu'elle se désintégrait de manière incontrôlable pour sombrer dans un abîme de chaos et de désordre. Elle négligeait ses devoirs et ses gouvernants ne prêtaient plus attention aux besoins et revendications de leurs administrés.

L'avènement de l'Empire

Palpatine appartenait à une nouvelle génération de sénateurs. Il semblait travailleur et plein de promesses, mais il était incapable de changer quoi que ce soit. Il donnait l'image d'un personnage compétent, quoique dépourvu d'ambition au point d'en être presque irresponsable. On ne lui connaissait aucun ennemi et il était apprécié de toutes les factions du Sénat.

Cette réputation allait largement servir ses desseins. Les sénateurs honnêtes savaient que le temps du changement était arrivé. Les corrompus, eux aussi, aspiraient à de profonds bouleversements... Ils cherchaient activement une figure emblématique susceptible de se plier à tous leurs caprices afin de donner un semblant de stabilité au régime. Ainsi, ils pourraient poursuivre leurs malversations sans être autrement incommodés.

Palpatine ne laissa pas passer cette opportunité. Il faisait un candidat tout à fait acceptable. Et bien qu'il parût un peu falot, il semblait en mesure de satisfaire les besoins d'autorité du public. Le fait que le choix se portât sur lui ne devait pourtant rien au hasard. C'est par la fraude, de vaines promesses et d'habiles manœuvres politiciennes qu'il en était arrivé là.

Une fois nommé Président, Palpatine mit en place ce qu'il appelait son "Ordre Nouveau". Il remania le gouvernement et se révéla un dirigeant efficace. De son côté, le Sénat, toujours en proie à d'incessantes luttes intestines, lui délégua progressivement de plus en plus de pouvoirs, car il semblait être la seule personne capable d'obtenir des résultats tangibles. Comme il cultivait minutieusement son image de chef responsable, l'influence et la popularité du Président ne cessèrent de croître auprès des citoyens. On crut alors que la période de déclin touchait à sa fin.

Mais, Palpatine n'était pas homme à se contenter de si peu. Plusieurs membres du Sénat — dont Bail Organa d'Alderande et Mon Mothma de Chandrila — soupçonnaient d'ailleurs que ses motivations étaient bien moins nobles qu'il ne voulait le faire croire.



ALDERAAN

Un haut lieu de culture et de savoir.

Un monde de paix.

UNE PLANETE
SANS DEFENSE
FACE A LA CRUAUTE
DE L'EMPIRE.

JAMAIS PLUS.
N'OUBLIONS JAMAIS.

Soutenez

LA NOUVELLE REPUBLIQUE

Votre Gouvernement ▪ Votre Avenir



Ils ne se trompaient pas… Dès qu'il fut convaincu de ne plus rien avoir à redouter, Palpatine s'attribua le titre d'Empereur. Il eut alors recours à divers mythes afin d'en appeler au romantisme populaire. Il promit que s'il bénéficiait d'un soutien inconditionnel de la part de tous, il conduirait l'Empire vers de glorieux sommets qui n'avaient *jamais* été atteints du temps de la "Vieille" République. Des années de corruption avaient perpétué divers conflits qui secouaient toute la galaxie, aussi les gens étaient-ils prêts à accepter *n'importe quelle* solution… même si elle devait prendre la forme d'une dictature absolue. Nombreux étaient ceux qui n'aimaient guère le concept d'empire, mais gardaient néanmoins toute leur confiance en Palpatine. Ils pensaient que les décisions du Président correspondaient à une "phase temporaire et nécessaire".

Les véritables objectifs de Palpatine se firent jour peu à peu. Les pires craintes de ses adversaires se réalisèrent alors… Les forces armées lui jurèrent fidélité, tandis que les corporations et les guildes marchandes, trompées par la perspective de formidables profits, se rangèrent à ses côtés. Lorsque les sénateurs virent ce qui était en train de se passer, ils étaient déjà trop faibles pour s'y opposer.

Palpatine entreprit ensuite de réduire méthodiquement ses ennemis au silence. Si l'on connaît peu de détails sur ce sujet, on sait toutefois que c'est l'Empereur en personne qui orchestra l'extermination des Chevaliers Jedi. Arguant de vagues menaces d'invasion étrangère, il ordonna également la constitution du plus formidable arsenal militaire que la galaxie eût jamais connu. Ses forces prirent ensuite le contrôle des Mondes du Noyau, tandis que sa politique répressive fut à l'origine des atrocités sans nom dans les régions extérieures. La plupart des mondes, craignant une invasion, se soumirent sans broncher à l'Ordre Nouveau. Le Mal et la tyrannie s'étendirent sur la galaxie comme les ténèbres d'une nuit sans fin.

L'ère de la Rébellion

Alors même que le destin de la galaxie semblait devoir dépendre à tout jamais du bon vouloir du sinistre Empereur Palpatine, certains esprits audacieux eurent le courage de résister à son emprise. Plusieurs systèmes — comprenant, entre autres, les mondes Mantooine et Fest, dans lointain secteur Atrivis — se rebellèrent ouvertement. Ils furent aussitôt victimes des représailles que l'Ordre Nouveau réservait à ceux qui osaient remettre en cause son autorité. Leur sacrifice ne fut toutefois pas vain, car il devait inciter un grand nombre de gens à poursuivre le combat.

C'est ainsi que, des cendres de la défaite, naquit "l'Alliance pour la Restauration de la République" qui fit le serment de déposer Palpatine et de le remplacer par le gouvernement légal de la Vieille République. Au cours de ses premières années d'existence, cette organisation se montra des plus discrètes, afin de ne pas attirer sur elle l'attention de la machine de guerre impériale tandis qu'elle consolidait ses appuis. Quelques escarmouches se produisirent bien, mais l'Empire ne vit dans ces événements que des actes de malfaiteurs mécontents et désorganisés. De nombreux mondes et peuples choisirent néanmoins d'apporter secrètement leur soutien à l'Alliance, car ils étaient pleinement conscients qu'une guerre civile était inévitable.

"L'Ère de la Rébellion", comme l'appellent maintenant les historiens de la Nouvelle République, débuta peu après la Bataille de Yavin. Les escarmouches se multiplièrent alors de plus en plus et les cadres de l'Empire commencèrent à soupçonner qu'il existait désormais un véritable mouvement de résistance armée. Certains des plus proches conseillers de l'Empereur se mirent même à craindre une révolution.

En réponse à ces événements, l'Empereur ordonna des mesures de représailles encore plus brutales et décréta la loi martiale dans le système de Ralltiir. Ce dernier fut alors soumis à un blocus impénétrable par les bâtiments de guerre de la Marine Impériale, tandis que ses gouvernants étaient arrêtés et que l'on envoyait toutes les personnes soupçonnées de sympathie envers l'Alliance dans de lointains centres d'interrogation… dont elles ne devaient jamais revenir.

La Bataille de Yavin. Un jour, des espions rebelles apprirent l'existence d'une nouvelle "super arme", connue sous le nom de code d'Étoile Noire (ou "Étoile de la Mort"). Construite à l'initiative du Grand Moff Tarkin, elle devait être le fer de lance d'une "Doctrine de la Terreur" qui voulait que l'Empereur démantèle le Sénat et règne uniquement grâce à la peur qu'il inspirait au peuple. Comment aurait-il pu mieux inspirer de la peur qu'en utilisant une gigantesque station spatiale mobile capable de détruire des planètes entières ?…

La Princesse Leia Organa d'Alderande, une sympathisante rebelle, eut vent des projets de l'Empire et se fit remettre les plans de la super arme qu'avaient dérobés des agents de l'Alliance. Elle comptait se rendre ensuite sur le lointain monde désertique de Tatooine afin d'inviter le général Obi-Wan Kenobi — Chevalier Jedi ami de Bail, son père — à quitter sa retraite pour se joindre à elle. Avec son aide, elle pensait pouvoir emporter les plans jusqu'à sa planète natale d'Alderande, où elle escomptait que des spécialistes de l'Alliance parviendraient à trouver une faille permettant de détruire l'Étoile de la Mort.

Malheureusement, pendant le trajet, la Corvette Corellienne *Tantive IV*, le vaisseau de Leia, fut attaquée et capturée par le Destroyer Stellaire Impérial *Dévastateur,* que commandait Dark Vador, l'émissaire personnel de l'Empereur. Avant d'être emprisonnée, la princesse parvint toutefois à charger les plans dans les circuits mémoriels d'un Droïd astromec immatriculé R2-D2 (Erdeu-Dédeu) qu'elle envoya sur Tatooine dans l'espoir que Kenobi pourrait récupérer ces documents et les acheminer jusqu'à Alderande.

Après bien des mésaventures, Erdeu et son compagnon d'infortune, une unité de protocole répondant au nom de Z-6PO (Zed-Sispéo), tombèrent finalement entre les mains d'un jeune garçon de ferme nommé Luke Skywalker. Qui aurait cru alors que ce der-

nier deviendrait le héros qui anéantirait l'Empire, avant de fonder une nouvelle lignée de Chevaliers Jedi... certainement pas lui !

Obi-Wan Kenobi et Luke se rendirent jusqu'au dangereux astroport de Mos Eisley. Là-bas ils engagèrent Yan Solo, un contrebandier corellien roublard, et Chewbacca, son copilote wookiee, afin qu'ils les conduisent jusqu'à Alderande. Une fois sur place, ils devaient découvrir que la planète avait déjà été désintégrée par l'Étoile Noire. C'est alors que le *Faucon Millenium*, le vaisseau de Solo fut capturé par les rayons tracteurs de la station de combat.

Solo et Skywalker mirent alors au point un plan d'évasion audacieux (et un peu "bancal") pour sauver la Princesse Leia, qui était enfermée dans le bloc de détention de l'Étoile Noire. Après s'être chargé de mettre hors service les rayons tracteurs de manière à ce que le *Faucon* puisse quitter la station, Kenobi dut se battre en duel avec son ancien élève, Dark Vador.

Leia et les autres entreprirent ensuite de se rendre à la principale base rebelle de Yavin IV où les plans de l'Étoile Noire furent extraits de R2-D2 et examinés avec le plus grand soin. Alors que la terrible station spatiale se rapprochait de plus en plus de Yavin, de braves pilotes rebelles se portèrent à sa rencontre avec des Ailes-X et des Ailes-Y et engagèrent avec elle un combat désespéré. C'est alors que Luke Skywalker exécuta un tir qui fit exploser l'Étoile Noire. L'Alliance Rebelle remporta ce jour-là une victoire des plus étonnantes.

La Rébellion grandit. Après la Bataille de Yavin, beaucoup de planètes qui avaient jusqu'alors adopté un statut de stricte neutralité, furent horrifiées en apprenant la destruction d'Alderande. Nombreuses furent celles qui décidèrent donc d'apporter leur soutien à l'Alliance. C'est ainsi, notamment, que la Rébellion gagna des alliés dans les Territoires de la Bordure Extérieure et dans d'autres régions reculées où les forces impériales avaient commis des exactions en toute impunité. Même si, pour la plupart, ces mondes ne pouvaient se permettre de participer ouvertement à la révolte — ce qui leur aurait valu des représailles sanglantes de la part de la flotte impériale — ils fournirent à la Rébellion de grandes quantités d'armes, d'hommes et d'argent.

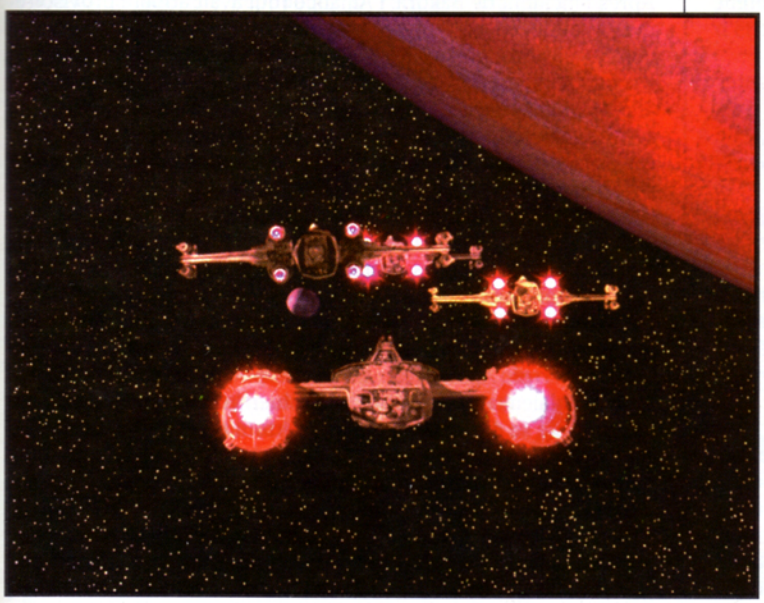
Les héros rebelles furent ensuite amenés à exécuter des missions sur de nombreuses planètes lointaines, telles que Drexel, Ord Mantell, Mimban, Daluuj, sans oublier la gigantesque station spatiale connue sous le nom de "Roue". Le haut commandement de l'Alliance fut, quant à lui, contraint de quitter Yavin IV, cette planète ayant été soumise à un blocus par les bâtiments de guerre de l'Amiral Griff. Les Rebelles s'installèrent alors temporairement sur la planète Thila, tandis que des éclaireurs recherchaient un site adapté à l'implantation d'une base permanente. Le choix devait finalement se porter sur le mondé gelé de Hoth, dans le système Anoat.

Pendant les trois années qui suivirent, les forces que possédait l'Alliance un peu partout dans la galaxie, s'engagèrent dans une guerre de "harcèlement". Elles ne disposaient pas, en effet, d'un arsenal suffisant pour affronter directement l'Empire, mais elles pouvaient néanmoins tendre des embuscades à ses convois et mener des opérations ponctuelles contre des bases importantes au plan stratégique. La Rébellion devait absolument tenir secrète la localisation de ses bases, aussi avait-elle dispersé ses flottes. Ce choix l'handicapait beaucoup — notamment au niveau des transmissions — mais il avait l'avantage de rendre impossible l'élimination de l'intégralité de son potentiel militaire.

L'habileté avec laquelle l'Empire manipulait toutes les communications officielles empêcha les puissants Mondes du Noyau d'être informés des massacres qui se déroulaient sur les planètes extérieures. La vie quotidienne du citoyen moyen n'étant pas affectée par les rigueurs de la guerre, Palpatine réussit à conserver une grande popularité dans ces régions épargnées.

Quoi qu'il en soit, le contrôle exercé par l'Empereur sur l'information n'était pas sans failles et certains découvrirent quand même la vérité... Ils en conçurent alors une telle horreur qu'ils décidèrent de passer à l'action. C'est ainsi que les Rebelles acquirent le soutien d'agents résidant au cœur même du Centre Impérial (Coruscant, la capitale de l'Empire) et d'espions bothans du clan Ayla, qui lui fournirent un grand nombre de renseignements et menèrent à bien plusieurs missions cruciales.

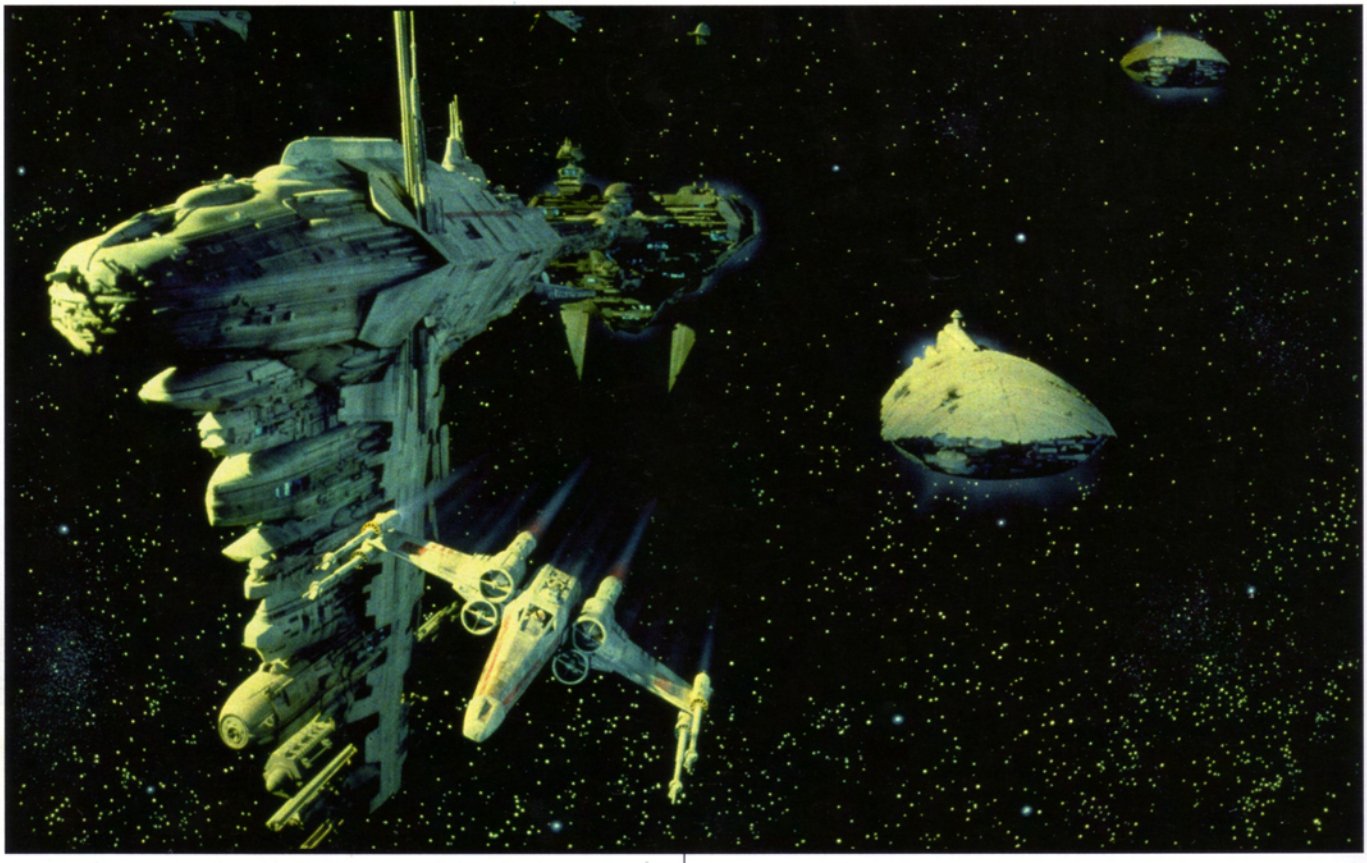
Quelques planètes, trop éloignées du théâtre des affrontements pour que l'Empire leur prête attention, n'hésitèrent pas à se déclarer en rébellion ouverte. L'une des plus importantes était sans doute Calamari, le monde natal des Mon Calamari. Ces créatures courageuses et profondément pacifiques avaient réussi à repousser les premiers assauts des Impériaux, avant d'entreprendre la construction de vaisseaux de guerre pour le compte de l'Alliance. Avec le temps, les Calamariens allaient prendre une place grandissante au sein du haut commandement rebelle. L'Amiral Ackbar, un génial tacticien, devint même aussi célèbre que Mon Mothma ou la Princesse Leia Organa. Peu à peu, l'Alliance fit parler d'elle, et tous ceux qui croyaient encore que le joug de l'Empire pouvait être renversé reprirent espoir.



Les dernières batailles. Un peu plus de trois ans après Yavin, l'Alliance connut un grave revers lors de la Bataille de Hoth. La base édifiée sur cette planète fut en effet anéantie par une force d'intervention placée sous les ordres de Dark Vador, et les Rebelles n'eurent que le temps de fuir en désordre à bord des vaisseaux de transport dont ils disposaient. C'est à cette époque que Luke Skywalker se rendit dans le mystérieux système Dagobah, pour une raison qu'il s'est toujours refusé à dévoiler.

Peu après cette cuisante défaite, Yan Solo, la Princesse Leia, Chewbacca et le Droïd de protocole Z-6PO tombèrent dans un piège tendu par les Impériaux à la Cité des Nuages, le complexe d'extraction de gaz Tibanna de la planète Bespin. Leur capture faisait partie d'un plan élaboré par Dark Vador, visant à attirer le jeune Skywalker sur Bespin afin qu'il puisse être fait prisonnier.

Il s'en fallut de bien peu que ce projet diabolique ne réussisse. Solo fut emprisonné dans un bloc de carbonite et envoyé à Jabba le Hutt, le célèbre gangster galactique. Quant à Luke, il perdit la main droite au cours d'un duel avec Vador. Il parvint néanmoins à s'échapper après que ce dernier lui eut révélé qu'il était son vrai père.



Lorsqu'ils se furent débarrassés des Impériaux, Luke et ses compagnons rejoignirent aussitôt la flotte rebelle. Tandis que Lando Calrissian (l'ancien baron-administrateur de la Cité des Nuages) et Chewbacca partaient à la recherche de Yan Solo, le haut commandement de l'Alliance décida d'établir une base temporaire sur le monde forestier d'Arbra.

Quelques mois plus tard, Luke fut la cible d'une tentative d'assassinat commanditée par le Prince Xizor, qui commandait une organisation criminelle connue sous le nom de "Soleil Noir". Peu après, Skywalker conduisit l'expédition qui permit de tirer Yan Solo des griffes de Jabba le Hutt. Les "Héros de Yavin" rejoignirent ensuite l'armada rebelle qui s'apprêtait à attaquer l'Empire.

La Bataille d'Endor. Mon Mothma redoutait d'affronter l'Empire. Car si l'Alliance était maintenant bien plus forte qu'à l'époque de la destruction de l'Étoile de la Mort de Yavin, elle n'était toujours pas de taille à se mesurer à un adversaire aussi puissant.

Mais il n'était plus possible d'attendre. Des espions bothans avaient en effet appris que l'Empereur avait mis en chantier une nouvelle Étoile de la Mort, encore plus puissante que la première, dans les parages d'Endor, un obscur monde forestier (une information qui fut notamment confirmée par un agent du nom de Tay Vanis). Plus important encore : Palpatine en personne avait tenu à superviser les dernières phases de la construction du terrible engin. Jamais, auparavant, l'Empire ne s'était placé dans une telle position de vulnérabilité...

Les Rebelles, avec le concours de créatures primitives appelées Ewoks, détruisirent l'Étoile de la Mort, ainsi qu'une bonne partie de la flotte personnelle de Palpatine. Luke Skywalker réussit à ramener Dark Vador (qui s'était appelé Anakin Skywalker avant de se mettre au service du Mal) dans la Lumière de la Force. Quant à l'Empereur, il trouva la mort au cours de l'affrontement.

L'Empire était vaincu, mais les Rebelles allaient bientôt découvrir qu'il est parfois plus facile de combattre que de gouverner.

La Nouvelle République

Immédiatement après la Bataille d'Endor, les forces rebelles se réunirent pour défendre la lointaine planète impériale de Bakura, qui était menacée d'invasion par les mystérieux Ssi-ruuk. (Aujourd'hui encore, même si la Rébellion est parvenue à repousser les extraterrestres, ce dossier est toujours classé top secret.) Après l'Incident de Bakura, l'Alliance (qui avait adopté provisoirement l'appellation "Alliance des Planètes Libres") dut encore contrer une attaque des Nagais, qui s'étaient alliés à diverses factions impériales.

Un mois après la Bataille d'Endor, Mon Mothma et les chefs rebelles proclamèrent la création de la "Nouvelle République". Celle-ci devait ensuite passer trois années à unifier ses forces et à récupérer des territoires autrefois contrôlés par l'Empire. Cette seconde tâche fut d'ailleurs considérablement facilitée par les ambitions des dirigeants encore en place... En effet, de son vivant, Palpatine avait toujours entretenu un climat de terreur et d'intrigues politiques parmi ses conseillers et chefs militaires. Maintenant qu'il n'était plus là, les disputes qui opposaient fréquemment les Moffs et les nobles dégénéraient facilement en véritables guerres. Après avoir servi l'Empire, ces êtres sans scrupules voulaient désormais se constituer leurs propres bastions. Des conflits se déclarèrent un peu partout dans les anciens territoires impériaux en proie au chaos. Des soldats se retrouvèrent obligés d'affronter leurs anciens compagnons d'armes et les désertions se multiplièrent à une vitesse croissante. La Nouvelle République n'eut onc aucun mal à étendre sa sphère d'influence en absorbant des mondes qui s'étaient affaiblis en se livrant des guerres insensées.

Des nobles et des officiers impériaux loyalistes tentèrent plusieurs fois d'unifier leurs forces, mais tous leurs efforts furent contrecarrés par des luttes intestines. Il y eut en outre plusieurs prétendants au trône de Palpatine qui affirmèrent être les héritiers de l'Empereur, mais tous furent discrédités, ce qui ne fit qu'accroître la confusion et la discorde. L'Empire n'étant plus désormais que l'ombre de lui-même, les forces républicaines entreprirent de se lancer en direction des Mondes du Noyau.

C'est ainsi que, trois années après la mort de Palpatine, Coruscant, qui avait été la capitale de la Vieille République avant de devenir celle de l'Empire, tomba entre les mains de la Nouvelle République. Les Impériaux tentèrent de "sauver les meubles", avant de fuir vers des mondes plus sûrs, situés dans le Noyau Profond et les Territoires de la Bordure Extérieure.

Tout en menant une campagne d'arrière-garde contre des commandants ennemis tels que le Seigneur de la Guerre Zsinj, la République dut également maintenir la paix au sein de ses mondes-membres. Le gouvernement était sans cesse en butte à des querelles internes, dont le fameux différend opposant les Mon Calamari aux Bothans ne fut pas le moins difficile à contrôler. D'autres désaccords parvinrent néanmoins à être masqués par le langage diplomatique...

Des sympathisants impériaux poursuivaient à l'époque leurs activités au sein de nombreux gouvernements planétaires et essayaient sans relâche d'encourager les mécontentements à l'encontre des lois de la Nouvelle République. Ceux qui avaient retiré des avantages personnels de la politique de Palpatine n'hésitèrent pas, à l'occasion, à recourir à la force ou aux sabotages pour préserver des privilèges que les "diplomates idéalistes" du nouveau régime voulaient supprimer au nom de la "justice".

Beaucoup de mondes-membres faisaient seulement mine de se soumettre aux directives qui leur étaient données, alors que leurs gouvernements étaient toujours dirigés par les mêmes bureaucrates qui avaient fait régner la terreur du temps de Palpatine. La Nouvelle République fit de son mieux pour imposer des lois et droits "universels", mais les législations locales et provinciales ne disparurent pas pour autant. L'économie sombra alors dans le marasme, les réseaux de communication et de transport galactiques ayant été totalement dévastés pendant la guerre.

Tous ces facteurs constituaient une sérieuse menace pour la stabilité des institutions républicaines, mais celles-ci résistèrent grâce aux talents de dirigeants tels que Mon Mothma, l'Amiral Ackbar et le Bothan Borsk Fey'lya. Cinq ans après la fin de l'Ordre Nouveau, la Nouvelle République se retrouva ainsi à la tête des trois quarts des territoires naguère contrôlés par l'Empire.

La campagne de Thrawn. Un jour, toutefois, le nouveau régime dut faire face à la plus sérieuse menace qu'il ait connue depuis sa naissance. L'un des anciens stratèges militaires de l'Empereur, le Grand Amiral Thrawn, revint en effet des Régions Inconnues et s'empressa aussitôt de rallier autour de lui ce qui restait de la flotte impériale. Grâce à d'audacieuses manœuvres, il faillit bien renverser la République et reprendre en main la moitié de la galaxie.

Le retour de l'Empereur. Même si Thrawn avait été vaincu lors de la bataille de Bilbringi, les forces impériales réunifiées parvinrent néanmoins à récupérer plusieurs systèmes du Noyau, dont celui de Coruscant. La Nouvelle République dut battre en retraite et ses chefs militaires installèrent leur nouveau quartier général dans l'espace hutt, sur la cinquième lune de Da Soocha.

Les Républicains étaient aux abois, pourtant, les diverses factions impériales, au lieu de profiter de leur avantage, replongèrent dans leurs anciennes disputes qui dégénérèrent vite en une véritable guerre civile. Coruscant fut dévastée et des sections entières de sa surface furent rasées. Les pires craintes de la Nouvelle République semblèrent alors se réaliser quand on apprit qu'un clone de Palpatine était venu reprendre les rênes du pouvoir. Depuis Byss, son "monde fortifié" du Noyau Profond, l'Empereur ordonna aussitôt que l'on attaque les Calamariens avec de nouvelles super armes : les Dévastateurs de Monde. Luke Skywalker, en cherchant un moyen de vaincre Palpatine, fut happé par l'Obscurité. Il eut néanmoins le temps de communiquer aux Républicains les codes informatiques qui devaient leur permettre de prendre le contrôle des Dévastateurs de Monde et de mettre un terme aux attaques. Luke ne fut ramené dans la Lumière que grâce aux efforts de Leia Organa Solo. Il put ensuite vaincre une seconde fois l'Empereur.

Malgré tout, Byss et les immenses flottes dont disposaient les adversaires de la République ne furent pas touchées. C'est alors que l'Exécuteur Impérial Sedriss, l'un des plus fidèles guerriers de l'Ordre Nouveau, lança l'opération "Main d'Ombre", un plan de bataille complexe visant à anéantir le nouveau régime. Un autre clone de l'Empereur se manifesta à ce moment-là, mais les forces républicaines parvinrent à le battre au cours d'une épique campagne militaire qui trouva sa conclusion au-dessus de Byss.

Le praxeum Jedi. Pendant l'année qui suivit, la Nouvelle République réussit à reprendre Coruscant et entreprit la tâche de longue haleine qui consistait à restaurer l'antique splendeur de la capitale. Le Jedi Luke Skywalker, conscient qu'il devait former une nouvelle lignée de Chevaliers, établit une académie, un *praxeum*, sur Yavin IV. La Princesse Leia accepta de son côté d'occuper le poste de Chef de l'État, Mon Mothma ayant choisi de prendre sa retraite. Pendant ce temps, les forces républicaines repoussèrent la flotte de l'Amiral Daala, un ancien aide de camp du Grand Moff Tarkin qui dirigeait à l'époque le complexe de Maw, un laboratoire secret travaillant à la fabrication de nouvelles super armes.

La Nouvelle République prospère. La décennie qui suivit la défaite de Daala vit bien d'autres attaques être portées contre la Nouvelle République, mais celle-ci tint bon. Cette période peut aujourd'hui être considérée comme une espèce "d'âge d'or", car de nombreux mondes avaient recouvré leur liberté et une nouvelle génération de Jedi veillait désormais sur la sécurité du régime. Les échanges commerciaux avaient repris et de nombreuses blessures du passé se cicatrisaient progressivement. La République semblait être redevenue ce qu'elle n'aurait jamais du cesser d'être.



J'ai fait de mon mieux pour vous exposer les principaux événements historiques de l'histoire récente. Bien entendu, tout le monde n'a pas forcément la même vision des choses que moi. L'histoire n'est-elle pas, après tout, qu'une question de point de vue ? Chaque groupe, culture et race possède sans aucun doute une perspective qui lui est propre et qui fait la part belle à d'autres événements et personnalités que ceux que j'ai cités. Leur interprétation de ce qui s'est "vraiment" passé pourra donc vous sembler très différente de la mienne...

Technologie

Les aspirations hégémoniques de la République ont contribué à répandre des découvertes telles que l'hyperpropulsion, les blasters, les Droïds et les répulseurs dans toute la Galaxie Connue. Ce qui suit est une présentation succincte de diverses technologies auxquelles les voyageurs pourront être confrontés.

Vaisseaux spatiaux

La société galactique dépend entièrement des vaisseaux qui naviguent entre les millions d'étoiles et de mondes qui la composent. Les trajets interstellaires requièrent des "hyperpropulseurs", alors que les voyages intra-système font appel à des "moteurs sub-luminiques".

L'hyperpropulsion. On ignore si l'hyperpropulsion a été inventée par les Humains des Mondes du Noyau ou si elle a tout simplement été importée par des marchands extraterrestres venus des confins des Régions Inconnues. Ce que l'on sait, cependant, c'est que ce miracle technologique est plus ancien que la Vieille République et qu'il a permis la fondation d'une civilisation à l'échelon galactique.

Grâce à l'hyperpropulsion, il est possible d'aller d'une étoile à l'autre en quelques heures à peine. (Sans elle, les trajets interstellaires les plus courts prendraient des années à des vitesses inférieures à celle de la lumière.)

S'il existe de nombreux types et modèles d'hyperpropulseurs, tous fonctionnent de manière similaire. Cette "standardisation" permet aux mécaniciens spécialisés de les réparer et d'assurer leur maintenance sans trop de difficulté. Comme cette technologie est aussi tout à fait abordable, même les simples citoyens peuvent s'offrir des vaisseaux spatiaux. Ceux qui n'en ont pas les moyens ont, en outre, toujours la possibilité d'engager des propriétaires de vaisseaux ou d'acheter un ticket leur permettant d'embarquer à bord d'un des nombreux paquebots qui sillonnent la galaxie.

Moteurs sub-luminiques. Ces moteurs permettent de se déplacer entre les mondes d'un même système. Ils donnent également aux vaisseaux interstellaires le moyen d'échapper à l'attraction des planètes afin de pouvoir être en mesure de passer en vitesse-lumière. Enfin, ils peuvent aussi être utilisés pour des vols atmosphériques.

Le modèle le plus répandu de moteur sub-luminique est le propulseur ionique Hoersch-Kessel, qui présente l'avantage d'être à la fois extrêmement performant, simple sur le plan mécanique et relativement abordable. Ce type d'engin, fabriqué par diverses compagnies, se trouve aussi bien sur les petits Skyhopper T-16 sub-orbitaux, que sur les titanesques Destroyers Stellaires Impériaux.

Communications

Toutes sortes de moyens de communication sont employés dans toute la galaxie. Les institutions militaires et gouvernementales utilisent, par exemple, l'HoloRéseau et les hypertransceveurs pour transmettre quasi instantanément des messages ne pouvant pas être interceptés. Les simples citoyens, quant à eux, doivent se contenter de réseaux subspatiaux bien plus limités.

L'HoloRéseau. L'HoloRéseau date du temps où la Vieille République était au faîte de sa splendeur et reste à ce jour l'une de ses plus importantes réalisations. Fondé sur une technologie hyperspatiale particulière qui implique l'utilisation d'une multitude de satellites transceveurs chargés de faire transiter les messages par l'hyperespace, ce réseau de communications holographiques en "temps réel" reliait toutes les planètes-membres de la Galaxie Connue.

Grâce à l'HoloRéseau, le Président de la République pouvait — s'il le désirait — s'adresser simultanément à tous ses concitoyens, même ceux des planètes les plus lointaines. Ce dispositif permettait également au gouvernement d'encourager le libre échange des informations et des idées, ce qui conduisit à de grandes avancées dans des domaines aussi bien culturels que commerciaux.

L'entretien de l'HoloRéseau coûtait toutefois horriblement cher, et son usage était en principe réservé aux plus hauts dignitaires de la République et aux corporations les plus importantes. Malgré cela, il contribuait à donner au citoyen moyen le sentiment d'appartenir à une entité globale.

Palpatine s'aperçut très vite qu'il était vital pour lui de contrôler tous les moyens de communication afin d'asseoir son pouvoir et d'éliminer toute forme de rébellion. Car, si l'HoloRéseau lui avait été très utile alors qu'il était sénateur ou Président de la République, il pouvait aussi provoquer sa perte s'il servait à relayer des communications concernant ses méfaits.

Il s'empara donc de ses portions militaires et gouvernementales et désigna des censeurs chargés de surveiller les sections réservés aux communications universitaires, civiles et commerciales. Peu à peu, l'HoloRéseau fut littéralement "noyauté" par l'armée, alors que dans le même temps des services "privés" destinés aux sociétés civiles voyaient le jour. Les censeurs assurèrent alors qu'aucune information tendancieuse ne circulait plus (les Rebelles et les pirates de la frange parvinrent toutefois, en plusieurs occasions, à dissimuler des messages secrets au sein de transmissions anodines).

Depuis quelques années, l'HoloRéseau dessert à nouveau la plus grande partie de la galaxie, mais son coût prohibitif ne le rend accessible qu'aux plus fortunés.

Hypertransceveurs. Les hypertransceveurs, aussi appelés "hyperradios", sont des dispositifs plus économiques et moins perfectionnés permettant les communications en temps réel. À l'instar de l'HoloRéseau, ils dépendent d'un ensemble de satellites qui relaient les informations au travers de l'hyperespace. De nombreux transceveurs de l'HoloRéseau transmettent, d'ailleurs, des messages hyperradios, mais les satellites privés sont bien moins coûteux.

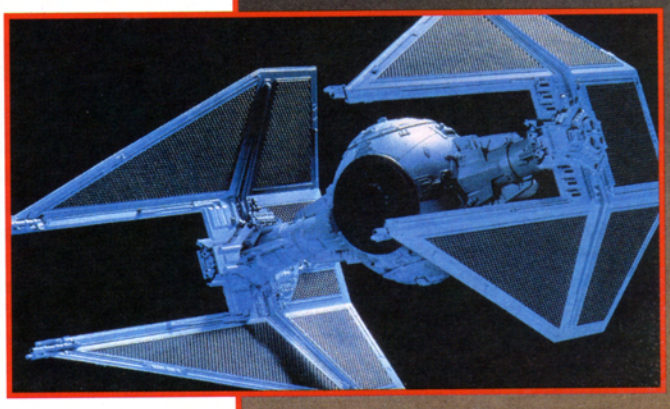
Grâce aux hypertransceveurs, il est possible de contacter instantanément n'importe quel monde "raccordé" (tous les systèmes ne sont pas accessibles). Ce médium est limité aux transmissions audio et vidéo. Et s'il est effroyablement cher pour des communications de tous les jours, pratiquement tous les citoyens peuvent avoir recours à lui en cas d'urgence.

Transceveurs subspatiaux. Les transceveurs subspatiaux permettent de transmettre de l'audio, de la vidéo et des hologrammes à des vitesses supérieures à celle de la lumière, mais leur portée est relativement limitée. Ainsi, les petits modèles ne portent qu'à quelques années-lumière de distance, alors que les plus puissants peuvent atteindre des mondes situés à plus de cent années-lumière. La plupart des vaisseaux sont équipés d'un transceveur subspatial pouvant envoyer des appels de détresse, et la plupart des citoyens peuvent se permettre d'utiliser occasionnellement de tels appareils sans se ruiner pour autant.

De nombreux gouvernements de secteurs entretiennent des réseaux de satellites subspatiaux afin de faciliter les communications à l'échelon sectoriel. En théorie, il est possible d'expédier des messages dans toute la galaxie en passant de réseau en réseau, mais cela peut prendre plusieurs jours (voire plusieurs semaines) et ce mode de transmission n'est pas du tout "sécurisé". Et puis il y a

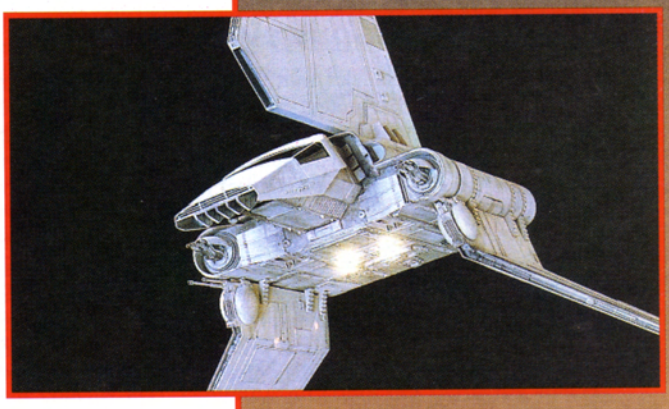
AUJOURD'HUI PLUS QUE JAMAIS, NOUS AVONS UNE PLACE POUR VOUS !

La Marine Impériale offre à tous les jeunes gens de la galaxie la possibilité de vivre une grande aventure !



Aidez-nous à ramener l'ordre dans la galaxie

Respectée sur des millions de mondes, la Marine Impériale est considérée dans l'univers entier comme un symbole de loi et d'ordre. Vous aussi pouvez jouer une part importante dans l'effort visant à rétablir la paix et la justice dans la galaxie ! Grades élevés et promotions sont à votre portée dès aujourd'hui !



Une carrière pleine d'avenir

La Marine recherche des jeunes gens braves, loyaux et intelligents. Ceux qui sauront faire la preuve de leur esprit d'initiative et de leur talent découvriront vite qu'il n'y aura pas de limite aux ambitions qu'ils pourront nourrir. Il n'est en effet pas rare que des élèves officiers, qui brillent pendant leurs classes, aient la chance de se voir offrir un commandement dès leur première affectation.



Une formation de qualité

La Marine Impériale dispose de la technologie la plus évoluée de la Galaxie Connue. Son personnel navigant peut ainsi être formé dans toutes sortes de domaines d'importance vitale : astronautique, transmissions, robotique, médecine, informatique, ingénierie… et bien d'autres encore. Avec un tel bagage, il vous sera possible de mener une carrière militaire fructueuse et vous pourrez même revendiquer ensuite des salaires très élevés dans le civil !

Traitement préférentiel

Ceux qui se porteront volontaires dès maintenant pour le service actif auront droit à une formation spéciale et au choix de leur affectation, contrairement aux conscrits enrôlés par les représentants de l'Empire. Rejoignez-nous aujourd'hui et vous serez assuré de mener une carrière de premier plan dans votre domaine de prédilection.

LA MARINE IMPERIALE

Gloire et Honneur

toujours le risque que les messages en questions soient inopinément "éliminés" lors du transfert.

(Les citoyens ont coutume de confier leur courrier à des vaisseaux automatisés NewsNet ou des appareils postaux, qui livrent régulièrement messages, colis et informations dans divers systèmes. Ces engins sont plus lents que les transceveurs, mais leur coût est également moindre.)

Comms, intercoms et communicateurs. Tous ces appareils sont basés sur la même technologie : des dispositifs de communication bon marché et ne dépassant pas la vitesse de la lumière, qui ne sont pas sans rappeler les vieilles radios du temps jadis.

Les *communicateurs* sont des émetteurs-récepteurs. La plupart des véhicules et des édifices en sont équipés, et les modèles les plus petits tiennent dans la main.

Les *comms* sont utilisés pour les transmissions de vaisseau à vaisseau ou de vaisseau à planète. Ils peuvent permettre d'échanger des informations avec les communicateurs et les intercoms.

Les *intercoms* sont des sortes "d'interphones" que l'on trouve à bord des vaisseaux et qui sont généralement "intégrés" aux parois intérieures.

Aux niveaux planétaire et local, on emploie généralement des transceveurs communicateurs, des intercoms et toutes les variantes qu'autorise cette technologie.

Véhicules à répulseurs

La plupart des véhicules sont mus par une forme d'anti-gravité appelée "répulsion". Les moteurs (appelés "répulseurs") qui utilisent cette technologie opposent une résistance à la gravité planétaire, ce qui produit un effet de sustentation. Les répulseurs ne peuvent pas fonctionner dans l'espace, mais peuvent néanmoins être employés à bord des véhicules dotés d'un champ de gravité artificielle.

Les landspeeders, speeders des neiges et motos-jets sont tous équipés de répulseurs. Les véhicules à hautes performances, tels que les fonceurs et les Skyhoppers T-16, disposent aussi de moteurs ioniques afin d'atteindre des vitesses plus élevées. Beaucoup de vaisseaux spatiaux possèdent également des répulseurs destinés à faciliter les manœuvres lors de l'atterrissage.

Droïds

Les Droïds sont des automates mobiles et intelligents que l'on trouve un peu partout. Il en existe de toutes sortes, depuis les robots spécialisés jusqu'aux unités de travail multifonctions. Ces machines peuvent être employées dans une grande variété de domaines : manutention, militaire, scientifique, protocole, communications et ingénierie.

Au sein de l'Empire et de la Nouvelle République, les Droïds sont traités comme des biens mobiliers. Certaines personnes se méfient viscéralement d'eux et leur vouent une haine profonde.

Médecine et implants cybernétiques

La médecine galactique est très évoluée. Elle est capable de guérir de nombreuses affections mortelles et la technique des cuves à bacta permet de soigner complètement des blessés graves en à peine quelques jours. Les spécialistes en prothèses cybernétiques sont en mesure de remplacer des membres arrachés et il existe des implants permettant de communiquer directement avec des Droïds, des ordinateurs et des réseaux de communication. Les membres artificiels sont souvent plus performants que ceux qu'ils remplacent.



Les sections ci-dessous, qui ont pour trait l'astrographie, la politique et les cultures, ne sont que des aperçus à caractère très général. Même le plus humble village et la plus petite cité ont tendance à présenter des variations culturelles importantes : riches et pauvres, ethnies différentes, principes politiques, sociaux et moraux antagonistes, etc. Rares sont les planètes qui proposent une certaine homogénéité sur le plan culturel. Bref, tout ce que vous allez lire n'est rien d'autre qu'un "résumé catégoriel dont les stéréotypes sont battus en brèche par d'innombrables exceptions".

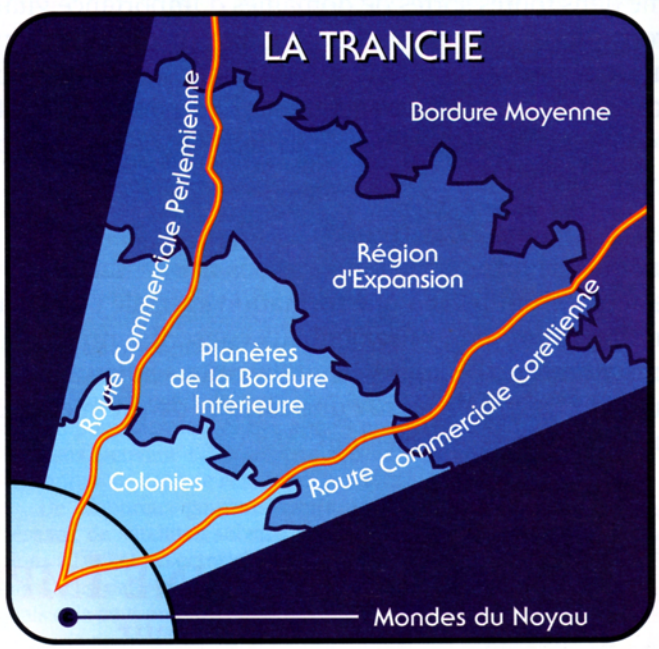
Astrographie

La Galaxie Connue

La galaxie englobe pas moins de cent millions d'étoiles, réparties sur une zone d'espace de plus de cent mille années-lumière de diamètre. La Galaxie Connue — les territoires cartographiés et colonisés par l'Empire et la Nouvelle République — compte à elle seule des millions de planètes habitées : colonies, mondes contrôlés par des corporations, protectorats, etc. Et dans les systèmes les plus reculés, il existe encore des millions d'autres planètes habitées qui ne figurent ni sur les registres impériaux ni sur ceux de la République.

Même au sein de la Galaxie Connue, les zones inexplorées sont encore nombreuses. Même avec les performances fabuleuses de l'hyperpropulsion, voyager d'un bout à l'autre de la galaxie peut prendre des mois quand on emprunte les routes régulières. Ceux qui s'en écartent ont cependant parfois la chance de découvrir de nouveaux mondes riches et des civilisations indigènes disposées à tous les échanges pour obtenir des équipements modernes.

Du fait même du gigantisme de la Galaxie Connue, la Vieille République avait dû la découper en *régions* afin de simplifier les choses. Cette terminologie est encore en usage aujourd'hui.



Chaque région est composée de nombreux *secteurs*. Ceux-ci étaient censés, au départ, correspondre à des zones d'espace englobant 50 planètes habitées, mais la colonisation et l'exploration ayant ajouté de nouveaux mondes à la société galactique, beaucoup s'étendent aujourd'hui bien au-delà de leurs frontières originelles.

Une tranche de la galaxie

Certaines des plus importantes régions de la galaxie se trouvent — au moins partiellement — à l'intérieur de ce que l'on appelle "la Tranche". Cette zone, qui commence à la frontière des Mondes du Noyau, a été colonisée il y a de cela des millénaires, lors de la création des routes commerciales perlemienne et corellienne.

Gardez toujours à l'esprit, en lisant ce qui suit, que la Tranche — qui s'étend pourtant des Colonies à la Bordure Moyenne — englobe moins de 1 000 mondes colonisés, ce qui représente *moins d'un pour cent* de la Galaxie Connue.

La carte de la Tranche, qui vous est proposée page précédente, est une représentation en deux dimensions d'un espace tridimensionnel. Elle est bordée, sur tous ses côtés, par d'autres régions.

Les Mondes du Noyau. C'est à partir de cette région que les premiers explorateurs humains ont jadis entrepris de coloniser la galaxie. Les Mondes du Noyau englobent bon nombre de planètes anciennes qui ont eu une grande importance historique, comme Corellia, Chandrila ou Coruscant, la capitale de la Nouvelle République. Cette région compte parmi les plus riches et les plus peuplées de la galaxie.

Palpatine en avait fait l'un des bastions de l'Empire. Ses habitants considéraient alors l'Ordre Nouveau comme une évolution logique de la Vieille République. Ils n'étaient pas informés des exactions commises dans les régions extérieures.

La Nouvelle République s'est appropriée la plus grande partie des Mondes du Noyau au cours des trois années qui ont suivi la mort de Palpatine. Au départ, elle bénéficiait d'un large consensus favorable, mais les habitants de cette région n'étaient pas ses plus farouches partisans... tout ce qu'ils voulaient, c'est avoir la paix et la prospérité. Quand la République revendiqua une seconde fois cette zone de la Tranche (après la défaite du clone de l'Empereur), elle fut accueillie avec beaucoup plus d'enthousiasme.

Les Colonies. La région des Colonies fut l'une des premières à être occupée par des émigrants. Très vite, elle revendiqua une identité propre et la plupart de ses habitants n'hésitèrent pas pour cela à couper les ponts avec leur planète d'origine. Fortement peuplée et industrialisée, cette région n'a cependant pas le prestige que possèdent — ou prétendent posséder — les Mondes du Noyau. Son nom n'a jamais été changé, bien que les "colonies" en question soient totalement indépendantes depuis des millénaires.

Cette partie de la galaxie a été durement éprouvée par le joug impérial, aussi a-t-elle toujours soutenu l'Alliance.

Quand la Nouvelle République a entrepris de conquérir les Mondes du Noyau, les derniers tenants de l'Ordre Nouveau ont préféré saccager les Colonies, plutôt que de les laisser tomber intactes entre les mains de leurs ennemis. Après plusieurs âpres batailles, les Impériaux furent chassés et cette région est désormais l'une des plus républicaines qui soient.

Les planètes de la Bordure Intérieure. Connue à l'origine sous le simple nom de "Bordure", cette région a été rapidement colonisée et est vite devenue un haut lieu de l'économie galactique.

Très diversifiées, les planètes de la Bordure Intérieure se caractérisent par d'importantes productions agricoles et industrielles. Elles ont évité les problèmes chroniques de surpopulation, que connaissent les Mondes du Noyau et les Colonies en créant rapidement la "Bordure Étendue", plus connue aujourd'hui sous le nom de "Région d'Expansion".

Cette région a également été soumise à un traitement particulièrement sévère par l'Empire, ce qui a entraîné un important exode de population au cours des dernières années de l'Ordre Nouveau. Les émigrés choisirent alors, pour la plupart, de déménager dans la Région d'Expansion afin de ne pas avoir à subir les constantes exactions de gouverneurs impériaux trop zélés.

Même quand la République a investi Coruscant, cette région a encore dû supporter pendant un temps la brutalité des militaires de l'Empire. Elle ne fut libérée une première fois que peu avant le début de la campagne du Grand Amiral Thrawn. Les festivités célébrant la victoire venaient à peine de s'achever, quand l'armada du Grand Amiral fit son apparition et commença à reconquérir les mondes rebelles.

Il fallut attendre encore plusieurs années après la défaite de Thrawn pour que la Bordure Intérieure soit définitivement libérée. Beaucoup de ses mondes rejoignirent alors la République, même si les autochtones ont encore tendance à en vouloir aux nouveaux gouvernants de s'être désintéressés de leur sort pendant si longtemps...

La Région d'Expansion. Après avoir accueilli beaucoup d'usines et d'industries lourdes, la Région d'Expansion fut un temps soumise, à titre expérimental, aux corporations galactiques. Malgré les énormes profits qui furent alors réalisés, la République éprouva de grandes difficultés à légiférer dans cette zone. Aussi, comme ses habitants aspiraient à un changement de statut, elle fut soustraite à l'influence des entreprises qui furent dédommagées de leurs pertes par la création du Secteur Corporatif.

La Région d'Expansion a considérablement contribué au développement économique de la Tranche en produisant diverses matières premières indispensables à la fabrication des vaisseaux spatiaux et des équipements lourds. Mais, après des millénaires d'exploitation intensive, ses ressources minières se sont progressivement taries et elle a connu, au cours des derniers siècles, une longue et grave crise économique. La région s'appuyait alors presqu'entièrement sur ses "systèmes portuaires" qui généraient d'énormes revenus (notamment par le biais des contrats d'affrètement conclus avec l'Empire). Au cours des dernières années, elle a vu affluer un grand nombre de "réfugiés" provenant des Planètes de la Bordure Intérieure et se présente aujourd'hui comme une "alternative bon marché" par rapport aux Mondes du Noyau et aux Colonies où la vie est plus chère.

Au temps de l'Empire, cette région proposait divers sites de rassemblement pour les flottes militaires et marchandes venues des territoires extérieurs. Comme son économie dépendait pour une large part des transports militaires, l'Empire jouissait d'une bonne popularité avant la mort de Palpatine.

Après la libération de Coruscant, la Région d'Expansion s'est ralliée à la Nouvelle République. Cela n'a été toutefois possible, dans un premier temps, que grâce au soutien de Darvon Jewett, le charismatique gouverneur du secteur Boeus. Ce dernier est, depuis, devenu sénateur, tandis que la région a connu un modeste "boom" économique dû à des investissements corporatistes et à la relance des échanges commerciaux.

La Bordure Moyenne. Bien que plus pauvre et moins peuplée que la Région d'Expansion, la Bordure Moyenne offre de nombreuses opportunités à ceux qui sont prêts à tous les efforts. Elle combine, en effet, plusieurs mondes marchands à l'activité débordante avec de vastes étendues inexplorées, situées à l'écart des routes commerciales, où ont coutume de se réfugier des flottes pirates.

Galaxie Tours est fier de présenter son fabuleux

GRAND CIRCUIT GALACTI

TATOOINE



LE PRINCESSE KUARI



ENDOR



Semaine 1 :

Votre voyage de rêve de quatre semaines débute sur le romantique monde désertique de Tatooine, lointain et méconnu. Vous passerez sept jours et six nuits dans le confort luxueux du magnifique Château Bocce, un superbe lieu de villégiature assorti d'un casino datant de la période Pré-Installation et dont la cuisine est de classe Gamma. Laissez-vous réchauffer par les rayons des soleils binaires de Tatooine, à côté de l'un des dix bassins bain / immersion à votre disposition. Chaque soir vous pourrez assister à des démonstrations de danses Karuki. Chaque jour vous pourrez faire des excursions à dos de Bantha jusqu'à d'anciennes ruines fabuleuses et des landspeeders complémentaires seront mis à votre disposition afin que vous puissiez aller faire quelques emplettes au charmant hameau d'Anchorhead. Les esprits aventureux doivent également savoir qu'une expédition de chasse nocturne au dragon Krayt, conduite par un professionnel indigène, partira de Mos Esley (décharge de responsabilité requise). Un cocktail organisé à bord d'une barge à voiles et une croisière sur l'enchanteresse Mer de Dunes seront les points culminants de votre visite. Puis, vous repartirez pour une nouvelle aventure excitante!

Semaine 2 :

Prochain arrêt, l'ahurissante lune forestière d'Endor si verdoyante ; le rêve d'un amoureux de la nature devenu réalité! Passez vos soirées à bord du *Princesse Kuari*, dans votre cabine personnelle, et profitez de toutes les installations que ce luxueux vaisseau de classe M met à votre disposition. Mais, si vous préférez un autre genre de "vie sauvage", vous pouvez aussi accepter l'invitation des délicieux Ewoks et être leur hôte d'honneur dans l'un de leurs villages arboricoles au charme rustique. Vivez comme les indigènes dans de pittoresques huttes de bois à plusieurs centaines de mètres au dessus du sol de la forêt. Dégustez la copieuse cuisine de ce monde et prenez part aux veillées nocturnes organisées au coin du feu. Chasse, pêche, balades dans la nature et bien d'autres vivifiantes activités de plein air vous sont possibles. Aucun séjour sur cette planète merveilleuse ne serait cependant complet, sans une expédition aérienne permettant d'admirer la beauté inégalable de ses paysages.



UE DE QUATRE SEMAINES

Votre vaisseau de croisière pour le Grand Circuit Galactique n'est autre que le superbe *Princesse Kuari*, un vaisseau de ligne luxueux de classe M pouvant accueillir à son bord 3500 passagers appartenant à 27 espèces différentes.

- Des cabines pour toutes les bourses. Depuis la Suite Royale de luxe jusqu'aux chambres économiques à deux couchettes.
- De la cuisine gastronomique artistiquement préparée par Chirome notre célèbre Maître Queue et son équipe de spécialistes, servie dans les cinq majestueuses salles-à-manger du *Princesse*.
- Dansez toute la nuit dans la Grande Salle de Bal au son des douces sub-harmonies de l'orchestre du bord, ou sautez sur les rythmes modernes d'un glizband de *Chez Xerrol*, la boîte de nuit du vaisseau.
- Six piscines de formes diverses adaptées à tous les passagers, dont une cuve de NH3/Hg de compétition sur le pont Lido. Lido.
- Des mini Turbo-lasers pour le tir sur astéroïdes.
- Quinze gymnases modernes à gravité variable.
- Quarante-cinq courts de wallball à zéro-G.
- Un véritable parcours de slaf à vingt sabords.
- Shopping détaxé au *Marché Intermonde*, le bazar du bord où l'on peut trouver des marchandises provenant de tous les coins de la galaxie.
- Et notre équipage amical et professionnel, qui aura à coeur que vous voyagiez plaisamment, agréablement et en toute sécurité.

BESPIN



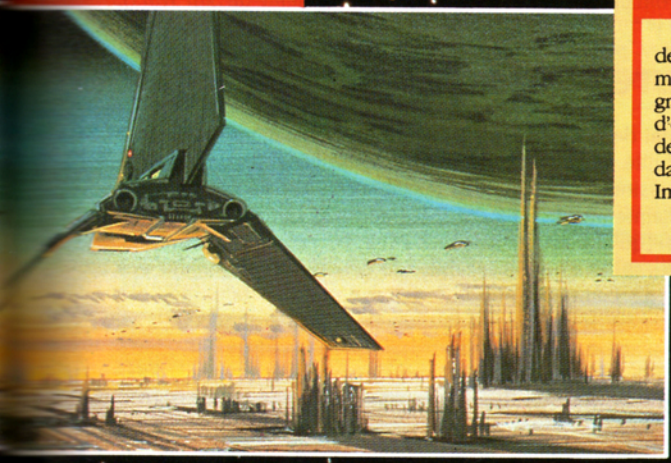
Semaine 3 :

La troisième étape de votre voyage vous entraîne jusqu'à la planète Bespin où vous découvrirez la majesté altière de la Cité des Nuages, l'élégante métropole qui a été décrite comme étant "une cité merveilleuse suspendue par magie au dessus des nuages". Une exquise suite privée vous attend dans le cadre sophistiqué de la Cité des Nuages, vous y demeurerez pendant toute la durée de votre séjour d'une semaine. Les soirs, délectez-vous des repas de gourmet, des danses et des jeux de hasard des nombreuses boîtes chic de la Cité des Nuages. Passez des journées amusantes à pratiquer le para-aile en glissant sur les courants thermiques des brises gazeuses de Tibanna. Pour couronner votre visite, faites une excursion en voiture-nuage jusqu'aux couches inférieures de l'atmosphère planétaire où vous volerez au sein des nuées de gaz aux splendides couleurs et où vous pourrez savourer le spectacle magnifique du célèbre coucher de soleil de Bespin.

Semaine 4 :

L'apothéose finale de votre Grand Circuit Galactique sera une visite de la Cité Impériale elle-même, où vous passerez une semaine à la royale splendeur sur le noyau culturel de l'univers. Découvrez ce qui se fait de mieux dans la galaxie en matière d'art et de divertissements. Assistez à un spectacle de la très renommée Compagnie des Ballets Impériaux. Visitez des musées abritant des collections d'objets et d'oeuvres d'art inestimables provenant de tous les horizons de l'Empire. Allez voir la relève de la Garde Impériale et joignez-vous à une visite organisée des Jardins de Palpatine situés dans l'enceinte resplendissante du Palais Royal! Vivez dans la magnificence de la Cité Impériale... une expérience comme on n'en connaît qu'une seule dans sa vie!

LA CITE IMPERIALE



GALAXIE TOURS

Votre passeport pour l'Aventure

Les stratèges impériaux craignaient jadis que cette région puisse abriter des bases rebelles, mais elle est restée favorable à l'Empire pendant plus d'une décennie après la Bataille d'Endor.

Au cours des dernières années, la Nouvelle République a investi cette région, ce qui a contraint les Impériaux à se retirer dans des installations secrètes et des docks de fortune. Mais, si les forces républicaines sont finalement parvenues à s'assurer le contrôle de cette zone, l'âpre campagne qui a permis d'atteindre ce but a coûté bien des vies humaines. Et si, aujourd'hui, la population, dans son ensemble, soutient le nouveau régime, l'Empire possède encore de nombreux sympathisants.

Autres régions

Ce qui suit est une brève description d'autres régions disséminées aux quatre coins de la Galaxie Connue. Cette liste est loin d'être exhaustive et elle a surtout pour but de donner au lecteur une idée de l'immensité des territoire galactiques.

Amas d'Hapan. Un petit amas indépendant composé de 63 mondes colonisés. Les Hapans, qui le dirigent, sont extrêmement isolationnistes et ne tolèrent pas que l'on s'approche trop de leurs frontières. Du temps de l'Empire, ils ont su maintenir un statu quo difficile avec les gouverneurs du voisinage, sans pour autant renoncer à leur souveraineté. Les mondes de l'Amas d'Hapan se caractérisent par leur richesse, bien que la technologie locale ne soit pas tout à fait aussi évoluée que celles de l'Empire et de la Nouvelle République. On croit savoir que le gouvernement hapan, organisé autour d'une Reine Mère, est plutôt répressif, mais les "frontières fermées" de cette région n'ont jamais permis de s'en assurer (voir *The Courtship of Princess Leia*).

Amas de Minos. Faiblement peuplé et relativement pauvre, l'Amas de Minos n'a rien qui le distingue vraiment des autres régions reculées. Au temps de l'Empire, il constituait une cachette idéale pour ceux qui fuyaient l'Ordre Nouveau (voir le guide *Cargos Interstellaires*, également publié par Descartes).

Centralité. Centralité est une région "pittoresque" (d'aucuns diraient "arriérée") réputée avant tout pour ses politiciens véreux et le champ d'astéroïdes d'Oseon, qui abrite de nombreux palais et autres lieux de villégiature. Soumise à un gouvernement fantoche au temps de l'Empire, Centralité avait jadis prêté un serment d'allégeance à Palpatine en échange d'une relative autonomie. Lando Calrissian a passé une partie de sa jeunesse à sillonner cette zone d'espace (voir la série de romans *The Lando Calrissian Adventures*).

Espace hutt. Cette région se trouve à la limite des Territoires de la Bordure Extérieure et appartient dans sa quasi totalité à divers clans hutts. Bien qu'elle ait été jadis contrôlée par l'Empire, les Hutts semblent avoir toujours joui d'une certaine autonomie. Cette zone est surtout connue pour ses criminels, des mondes sans loi tels que Nar Shaddaa — la "lune des contrebandiers" — sont d'ailleurs réputés dans toute la Bordure Extérieure (voir *Dark Empire, Dark Empire II* et le *Dark Empire Sourcebook*).

Espace Sauvage. Cette expression désigne toutes les régions situées à la limite de la Galaxie Connue ; l'Espace Sauvage est, en quelque sorte, la "frontière" de la galaxie. Il abrite quelques colonies essentiellement fréquentées par des isolationnistes, des spéculateurs et des éclaireurs en quête de nouveaux mondes "monnayables".

Hégémonie de Tion. Cette région éloignée est bordée par le Mandat de Cronese et les Alliés de Tion. Bien que l'hégémonie soit aujourd'hui considérée comme une zone reculée, elle a jadis été le centre galactique où régnait Xim le Despote, un seigneur de la guerre barbare qui s'était conquis un vaste empire bien avant que ne soit fondée la République (voir *Han Solo and the Lost Legacy*).

Noyau Profond. Le Noyau Profond est situé au centre de la galaxie, en bordure des Mondes du Noyau. Cette région à forte densité d'étoiles est longtemps restée impénétrable. Il a fallu attendre que Palpatine commandite des missions d'exploration pour que plusieurs routes soient ouvertes et que plusieurs centaines de mondes habitables soient répertoriés. Le premier clone de l'Empereur devait par la suite utiliser la planète Byss comme base opérationnelle (voir *Dark Empire, Dark Empire II, Empire's End* et le *Dark Empire Sourcebook*).

Régions Inconnues. La terminologie "Régions Inconnues" s'applique à toutes les zones d'espace situées bien au-delà des frontières de la Galaxie Connue. Ces régions inexplorées sont très reculées et faiblement peuplées. On n'y trouve que quelques installations isolées, des éclaireurs indépendants, des "colonies perdues" et des civilisations indigènes.

Secteur Corporatif. Décrit parfois comme étant "un rameau d'une branche attachée au tronc de la galaxie", le Secteur Corporatif est aussi éloigné du Noyau qu'on peut l'être. Englobant près de dix mille étoiles — totalement dépourvues d'espèces intelligentes indigènes —, cette région est gouvernée avec poigne par les Autorités du Secteur Corporatif. Grâce à diverses routes commerciales, elle a longtemps pu alimenter l'Empire en métaux et articles technologiques qui ont été fort utiles lors de la mise sur pied de la machine de guerre de Palpatine. Le Secteur jouissait alors d'une entière indépendance, aussi longtemps qu'il respectait les quotas imposés par l'Empereur. (Voir *Han Solo at Star's End, Han Solo'Revenge* et le *Han Solo and the Corporate Sector Sourcebook*.)

Secteur de Kathol. Situé à la lisière de l'espace inexploré, juste après l'Amas de Minos, ce secteur apparaît souvent dans les aventures de la corvette républicaine FarStar (voir *The Dark Stryder campaign [The DarkStryder Campaign Boxed Set, The Kathol Outback* et *The Kathol Rift]*).

Territoires de la Bordure Extérieure. Cette région englobe une immense zone d'espace et on la considère généralement comme l'ultime bastion de la civilisation avant l'Espace Sauvage et les Régions Inconnues. Les Territoires se caractérisent par des mondes frontaliers faiblement colonisés et habités par des individualistes forcenés. Parmi les planètes les plus notables, citons : Tatooine (secteur d'Arkanis), Calamari (monde natal des Mon Calamari), Ryloth (monde natal des Twi'leks), Eriadu (capitale du secteur de Seswenna, jadis dirigé par le Moff Tarkin) et Bakura (voir les romans de *La Guerre des Étoiles* et le *Guide de Star Wars*).

Culture et société

Le Sénat de la République a toujours eu à assumer l'écrasante responsabilité de gouverner une galaxie entière. Une de ses principales missions consiste ainsi à élaborer des lois universelles, tout en maintenant la paix entre les cultures humaines et extraterrestres (qu'il s'agisse de nations à l'échelle planétaire, de monarchies millénaires, d'essaims, de coalitions regroupant des centaines de communautés différentes, etc.). La République a ainsi uniformisé les principes en matière de lois et de commerce, tout en laissant la liberté à chaque peuple de conserver ses particularismes : coutumes, traditions, langues, institutions dirigeantes, etc.

Même au temps de l'Empire, les cultures et gouvernements locaux ont pu se perpétuer, dès lors qu'ils acceptaient de se soumettre entièrement et promettaient de servir fidèlement Palpatine. Ceux qui osaient remettre en cause la politique impériale s'exposaient, en revanche, à toutes les exactions. En fait, les mondes "soumis" pouvaient pratiquement agir à leur guise... pour autant qu'ils évitaient de s'intéresser à des domaines aussi "sensibles" que les réformes institutionnelles et la politique militaire de l'Empire.

Depuis la naissance de la Nouvelle République, l'accent a nouveau été mis sur la nécessité de trouver un juste équilibre entre des principes législatifs applicables à tous et le respect des usages locaux des mondes-membres.

Humains. Les Humains — tout particulièrement ceux originaires de Coruscant, de Corellia, de Chandrila et d'Alderande — ont toujours exercé une influence prépondérante sur la culture et la politique républicaines. Très importante également sur le plan numérique, cette race est bien implantée dans le Noyau et l'on trouve des colonies humaines dans toute la galaxie.

L'accession au trône impérial de Palpatine a propagé rapidement le concept de "Haute Culture Humaine", qui veut que les hommes soient intrinsèquement supérieurs aux extraterrestres. Bien que cette vision des choses n'aient pas été acceptée par tous les Humains — beaucoup trouvant même cette idée "répugnante" —, bon nombre d'extraterrestres virent alors leurs droits et libertés considérablement réduits sous l'action des lois impériales. Une forme de ségrégation largement encouragée par l'Empereur lui-même.

La Nouvelle République a donc eu à cœur de restaurer les principes de coopération et d'échanges d'idées entre hommes et extraterrestres qui avaient prévalu dans l'ancien temps. Il existe malheureusement toujours, dans les recoins les plus obscurs de la société, des partisans de la suprématie humaine.

Extraterrestres. La Galaxie Connue compte un nombre incroyable de civilisations extraterrestres : Duros, Aqualish, Rodiens, Wookiees, Sullustains, Bothans... on pourrait remplir des centaines d'écrans d'ordinateur rien qu'avec de tels noms ! On peut dès lors s'étonner qu'en dépit de profondes différences biologiques et philosophiques — même dans la manière d'appréhender l'univers —, la plupart de ces sociétés aient depuis très longtemps entretenu des relations pacifiques au sein de la République.

L'Empire a déployé des efforts considérables afin de marginaliser l'influence des civilisations extraterrestres, mais la Nouvelle République n'a négligé aucun moyen pour que tous les êtres soient traités sur un pied d'égalité. Le nouveau régime tient, en effet, à ce que chaque race ait la possibilité de contribuer à son développement en mettant en œuvre ses talents dans les domaines culturels, artistiques et scientifiques.

(Il est intéressant de noter que beaucoup de gens ont encore tendance à parler des "races extraterrestres" comme si tous leurs représentants appartenaient à une même "culture"... ce qui est faux. Voyez la diversité des cultures, langages et philosophies de l'humanité !)

Économie

L'économie de la Galaxie Connue est avant tout une question "d'échelle". Des mondes peuplés de milliards d'habitants produisant chaque année des biens valant des billions de crédits ne sont, en fait, que des "gouttes d'eau" sur le plan galactique.

Beaucoup de planètes s'efforcent d'être autosuffisantes ou possèdent quelques industries importantes qui leur permettent d'avoir des relations commerciales avec les mondes voisins. D'autres sont ultra spécialisées et ne produisent qu'un seul type de bien, ce qui les rend dépendantes des relations avec le reste de la galaxie pour leurs besoins de subsistance. Ce sont les grands astroports (tels que ceux de Kuat et Byblos) et les flottilles de super transporteurs qui rendent possible ce type d'économie.

La galaxie compte de nombreux grands conglomérats industrialo-commerciaux spécialisés dans des dizaines de domaines et disposant de succursales dans beaucoup de régions. Santhe/Sienar, SoroSuub, la Compagnie Tagge sont, sans doute, les trois plus fameux.

Des sociétés plus modestes peuvent, quant à elles, restreindre leurs activités à quelques secteurs-clés. Ainsi, des corporations auxquelles les économistes galactiques ne prêtent presque aucune attention, disposent généralement d'une poignée de filiales seulement. Il n'est en outre pas rare que les systèmes soutiennent un grand nombre d'industries "locales", qui sont rarement connues dans le reste de la galaxie, mais qui parviennent néanmoins à concurrencer des conglomérats importants en formant des "groupes d'intérêt commun", en soignant la qualité de leurs produits et en ayant recours à des campagnes de marketing agressives.

De puissantes guildes, des groupements professionnels et des associations commerciales jouent également un grand rôle dans l'économie galactique.

Il ne faut pas non plus oublier cet "acteur majeur" qu'est le monde de la pègre. Au temps de l'Empire, une organisation unique - Soleil Noir — contrôlait pratiquement toutes les activités criminelles de la galaxie, même si les Hutts disposaient néanmoins de certains pouvoirs dans cette "industrie". Aujourd'hui, sous le règne de la Nouvelle République, les délinquants se tiennent soigneusement à l'abri des curiosités gouvernementales... bien que leur influence soit certainement toujours aussi grande.

L'économie de la République Galactique était autrefois relativement diversifiée dans des domaines comme les transports, l'industrie, les communications, l'agriculture et les produits pharmaceutiques. Sous Palpatine, elle fut largement recentrée autour d'infrastructures militaires, la production d'armes et de vaisseaux étant alors privilégiée.

La Nouvelle République, quant à elle, a hérité d'un système économique totalement désorganisé. Les longues années de guerre, surtout dans les régions restées le plus longtemps sous le contrôle de l'Empire, avaient entraîné la destruction de bon nombre de complexes industriels, tout en paralysant les réseaux de communication et de transport. Comme elle ne disposait que de maigres fonds pour ses investissements, la République dut attendre bien des années avant que son économie ne retrouve la santé.

Mesure du temps et calendrier

Les unités "standard galactiques" permettant de mesurer l'écoulement du temps sont toutes inspirées de celles employées sur Coruscant. Et si beaucoup de planètes ont développé des variantes originales, elles ont généralement recours au système standard pour leurs communications et formalités officielles.

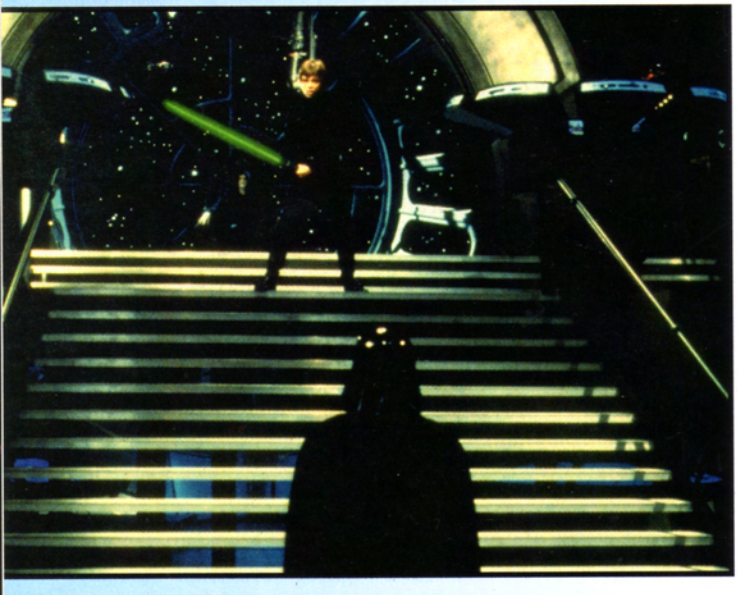
Il y a soixante minutes standard dans une heure standard, 24 heures standard dans un jour standard, cinq jours standard dans une semaine standard et sept semaines standard dans un mois standard. Une année standard est composée de 368 jours standard, soit dix mois standard auxquels viennent s'ajouter trois semaines de festivités standard (consacrées à des célébrations traditionnelles) et trois jours fériés.

L'argent

Crédit est synonyme d'argent dans toute la galaxie, mais ce terme peut en fait désigner diverses monnaies selon la personne qui l'emploie.







Sous le règne de Palpatine, les crédits impériaux standard étaient les seules devises acceptées dans l'ensemble de la Galaxie Connue. Comme ils étaient soutenus par toute l'économie galactique et un régime qui paraissait stable, leur valeur était même reconnue au-delà des frontières de l'Empire. Ils se présentaient sous diverses formes allant des cartes et barres électroniques, aux actions, en passant par les pièces de monnaie, les billets de banque ou de corporation et les lettres de change.

Les "barres-creds" peuvent être dotées de codes secrets afin de dissuader les vols ou de permettre d'effectuer dans les meilleures conditions de sécurité des transferts de fonds entre planètes. Quoi qu'il en soit, le dispositif électronique qui fait l'intérêt des barres-creds permet également de conserver des traces des transactions effectuées. On comprend alors que la plupart des criminels de la galaxie préfèrent les pièces ou recourent à des procédures complexes afin qu'il ne soit pas possible de connaître, grâce à l'électronique, le montant de leurs avoirs.

Les crédits impériaux étaient également distribués sous la forme de pièces de 0,10, 0,20, 0,50, 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100, 200, 500, 1 000, 2 000 et 5 000 crédits. Et s'il en existait également dont la valeur faciale était supérieure, celles-ci n'étaient guère courantes.

Dès sa création, la Nouvelle République s'est empressée de démonétiser les crédits impériaux pour les remplacer par ses propres "crédits". Les vestiges de l'Empire continuèrent néanmoins à utiliser leurs propres devises. Les taux de change de ces monnaies ont continuellement fluctué au gré des conflits incessants qui ont opposé les deux grandes puissances galactiques (tout du moins dans les régions où les deux devises étaient utilisées... il était interdit de posséder des crédits impériaux sur de nombreux mondes républicains et l'inverse était également vrai). Certaines personnes ont, à l'époque, fait fortune en "spéculant" sur le marché des changes, mais, beaucoup se sont également ruinées en jouant à ce petit jeu. Le troc était souvent le meilleur système d'échange en ces temps troublés.

L'influence de l'Empire ayant considérablement diminué, la devise impériale est désormais pratiquement sans valeur, alors que la Nouvelle République a pris de nombreuses mesures pour soutenir sa monnaie. Ses crédits sont maintenant acceptés un peu partout.

Bien des planètes, des gouvernements locaux, des banques, des guildes et des corporations possèdent également leurs propres unités monétaires, plus ou moins bien acceptées selon la région dans laquelle on se trouve. Leur valeur dépend en fait de la stabilité et de la réputation financière de l'organisme émetteur. Plusieurs institutions se sont spécialisées dans l'achat de "devises non standard" (en échange de crédits républicains ou d'autres monnaies ayant cours), quelles "revendent" ensuite dans des endroits de la galaxie où il leur est possible de réaliser un profit.

Toutes ces devises peuvent se présenter sous des formes très diverses : pièces, barres-creds, billets en plastominces codés électroniquement, bouts de métal, fèves, etc.

Langages

Les races intelligentes ont inventé un étonnant éventail de formes de communication. Heureusement, le basique — la langue de la Vieille République — est encore compris aujourd'hui par pratiquement tous les habitants de la galaxie.

Dérivé directement du dialecte employé par les Humains de Coruscant, le basique a été spécialement conçu afin d'être facile à comprendre et à prononcer. La plupart des extraterrestres peuvent le parler, et presque tous sont capables d'en saisir le sens. Après avoir été le langage officiel de l'Empire, il est devenu celui de la Nouvelle République, et tous les dossiers administratifs, textes universitaires et autres écrits de quelque importance sont rédigés en basique.

Il existe néanmoins bien d'autres langues vivantes et il n'est pas rare qu'un citoyen de la galaxie sache en parler plusieurs couramment : le basique, sa langue natale, quelques dialectes régionaux, plus un assortiment de jargons commerciaux. Un grand voyageur peut même connaître des dizaines de langages différents.

La Force

La connaissance de la Force et des méthodes permettant de la manipuler est ce qui confère ses pouvoirs à un Jedi. Champ d'énergie généré par toutes les formes de vie, la Force imprègne toute la galaxie. Elle a, à la fois, un aspect négatif et un aspect positif : l'Obscurité et la Lumière.

Même si les savants Jedi ont bien du mal à expliquer précisément ce *qu'est* la Force, les Chevaliers Jedi, eux, ont appris à sentir les flux et reflux de cette énergie. Ils sont ainsi parvenus à maîtriser ses pouvoirs et s'en sont servis pour accomplir des hauts faits que d'aucuns auraient pu qualifier de "miracles".

Le Côté Lumineux symbolise la paix, la sérénité... la vie même. Il permet d'acquérir de la puissance par le biais de la méditation, de la réflexion et de la discipline. On ne doit avoir recours à la Lumière que pour venir en aide à son prochain ou faire le bien.

Le Côté Obscur représente tout ce qui est mauvais : la mort, l'égoïsme, l'avidité, la destruction et la colère. Il n'est pas plus puissant que la Lumière, seulement plus facile... plus rapide. Ceux qui s'abandonnent aisément à la haine ou à la peur sont ses proies favorites.

Au temps de la grandeur de la République, beaucoup de gens croyaient à la Force, notamment à cause des Chevaliers Jedi. L'Empire mit ensuite tout en œuvre pour éradiquer cette croyance... et il y parvint dans une large mesure. (Bien entendu, beaucoup de rebelles ont perpétué la foi ; "Que la Force soit avec toi" est même devenu l'un des cris de ralliement de l'Alliance.)

L'avènement de la Nouvelle République et la création, par Luke Skywalker, d'un praxeum Jedi sur Yavin IV ont suscité un nouvel engouement pour la Force, bien qu'il reste toujours des sceptiques pour prétendre que tout ça n'est que "tours de passe-passe et bêtises du même genre".

La plupart des gens ont passé la majeure partie de leur existence sans avoir conscience de l'influence qu'exerçait la Force sur eux. Qu'ils soient bons, méchants ou neutres, ils sont aveugles à la puissance de l'énergie mystique... même s'ils usent parfois de ses pouvoirs de manière inconsciente en l'appelant "chance", "destin", "religion" ou "magie". De tels êtres peuvent faire le mal, mais ne risqueront pas d'être absorbés par le Côté Obscur ; ils peuvent aussi faire le bien, mais ne découvriront jamais la voie des Jedi et de la Lumière.

Quoi qu'il en soit, pour ceux qui sont "sensibles" à son action, la Force est bien plus qu'un concept abstrait. Ils peuvent la sentir passer au travers d'eux. Le fait d'être mieux accordé avec les vibrations cosmiques les rend ainsi capables de percevoir les pulsations mystiques de l'univers. Mais, si cela leur confère des avantages certains, ils sont également plus susceptibles de subir l'influence corruptrice de l'Obscurité.

Maintenant, vous en savez beaucoup plus sur la galaxie et vous pouvez donc choisir le genre de parties que vous avez envie de proposer.

Dès que vous aurez joué une paire de fois, vous pourrez revenir à ce chapitre — notamment à ses sections sur l'histoire et l'astrographie — afin d'y trouver une foule d'idées pouvant servir de bases à vos aventures.



Cadres de jeu de rôle

Dans *Star Wars*, les possibilités d'aventures sont virtuellement illimitées. Voici néanmoins quelques idées et suggestions. (Il n'y a, évidemment, pas une "bonne" et une "mauvaise" façon de voir les choses... si vos joueurs apprécient les aventures que vous leur proposerez, vous n'aurez rien à vous reprocher.)

Lieux

La galaxie est *vraiment* immense et vos aventures peuvent se dérouler n'importe où. Les suppléments de jeu, les bandes dessinées et les romans contiennent littéralement des centaines de descriptions de mondes que vous pouvez employer dans vos parties.

Et si l'envie vous prend d'inventer des planètes, sachez que vous pouvez intégrer pratiquement n'importe quoi à l'univers, aussi longtemps que vous saurez définir les "limites" de vos créations. En effet, si vous imaginez quelque chose de *très puissant*, il vous faudra expliquer pourquoi ça n'apparaît pas dans les films, les romans et les BD. Bornez-vous donc à des choses "dangereuses", plutôt que "suprêmement dangereuses" ou "mieux que tout", et vous serez en mesure de mettre en œuvre des idées et des décors fabuleux. (Si vous voulez un exemple de la façon dont il convient de procéder, reportez-vous à *La campagne du DarkStryder*.)

Certains maîtres de jeu adoptent une approche à "l'échelon galactique", qui permet à leurs joueurs de vadrouiller au gré de leurs envies. Au cours d'une aventure, ils peuvent visiter les Mondes du Noyau, puis foncer jusqu'aux Territoires de la Bordure Extérieure la fois suivante. Les PJ ont ainsi la possibilité de découvrir de nombreux lieux étonnants et les parties rendent bien l'impression de gigantisme qui confère à *Star Wars* une bonne partie de son charme.

À l'inverse, d'autres maîtres de jeu situent tous leurs scénarios dans une région bien précise (le Secteur Corporatif est souvent choisi). Il arrive même, qu'ils se limitent à un seul secteur, voire quelques planètes.

En n'employant que quelques mondes (au moins pour vos premières parties), vous pourrez plus facilement définir des cultures, personnages et décors hors du commun. Même un cadre très "limité" peut susciter cette

sensation d'émerveillement inhérente au jeu *Star Wars*. (On ne voit que sept planètes dans les films de *La Guerre des Étoiles*, pourtant, le public a la sensation que la galaxie est bien plus vaste ; les scènes de la Cantina de Mos Eisley, du palais de Jabba et du rassemblement de la flotte rebelle suggèrent en effet qu'il se passe beaucoup de choses au-delà des limites de l'écran.)

Bien entendu, il faudra une raison pour que vos PJ restent dans l'environnement que vous leur aurez concocté : une base opérationnelle ou un "super méchant" qui les poursuit sans trêve, par exemple. Les suppléments *Supernova, Étoiles Jumelles de Kira* et la "Campagne de l'Amas de Minos" dans le guide *Cargos Interstellaires* fournissent de bons exemples de cadres "limités".

En réduisant l'envergure de vos parties à une petite région de l'espace, il sera en outre beaucoup plus facile pour les PJ de jouer un rôle majeur. Car, si Luke Skywalker et quelques autres ont anéanti l'Empire, rien ne les empêchera, eux, de renverser le Moff local et de vaincre des pirates qui écument les routes commerciales.

Périodes historiques

Il est aussi important de définir *quand* vos aventures ont lieu, que de savoir *où* elles se déroulent. Vous pouvez choisir entre plusieurs périodes connues.

Période classique. Les jours palpitants qui vont de la destruction de l'Étoile Noire à Yavin et la mort de Palpatine se prêtent à un grand nombre d'aventures. Pour commencer, vous n'aurez pas besoin d'expliquer quoi que ce soit à vos joueurs : ils sauront à quoi s'attendre, parce qu'ils l'auront vu dans les films.

Au cours des quatre années qui séparent les deux principales batailles de la guerre, l'Alliance est contrainte de mener un combat désespéré contre le tout puissant Empire. Les agents rebelles doivent économiser leurs ressources, préparer minutieusement leurs opérations et trouver des moyens leur permettant de vaincre des adversaires plus nombreux qu'eux. Nous savons que Luke Skywalker, Yan Solo et la Princesse Leia ont mené à bien un bon nombre de missions pour le compte de l'Alliance... mais il existait certainement bien d'autres groupes de héros qui contrecarraient les noirs desseins des Grands Moffs impériaux, volaient des prototypes d'armes et ourdissaient des révolutions sur des mondes réduits en esclavage. Inutile de préciser que cette période est la plus populaire auprès des joueurs de *Star Wars*.

Nouvelle République. La période de la Nouvelle République s'étend sur pratiquement deux décennies. Même si les Rebelles ont tué l'Empereur, la guerre est loin d'être terminée. Pour ne pas disparaître, le nouveau régime doit faire face à des adversaires aux abois, tout en essayant de s'assurer du soutien de la population.

Ici aussi, les possibilités d'aventures sont infinies. Parmi les idées les plus évidentes, citons : libérer des mondes, remettre l'économie sur pied, contrer les efforts de l'Empire, lutter contre le crime organisé, affronter des invasions extraterrestres, etc. L'affrontement avec le Grand Amiral Thrawn, la confusion née de la guerre civile impériale et la nécessité de restaurer la République et l'ordre des Chevaliers Jedi sont également des thèmes idéaux.

Légendes des Jedi. Cette période est dépeinte dans les populaires bandes dessinées *Tales of the Jedi* publiées par Dark Horse. Le *Tales of the Jedi Sourcebook* fournit une grande quantité d'informations intéressantes vous permettant de situer vos parties à cette époque. Quatre mille ans avant l'Empire, la République est au sommet de sa grandeur et les légions des Chevaliers Jedi la protègent contre les dangers de toutes sortes. La technologie, quoique familière, est assez différente et il y a quantité de nouveaux mondes à visiter et de nouveaux adversaires puissants à combattre.

Autres époques. En fonction de vos ambitions, vous pouvez également choisir une autre période, mais il vous faut alors la définir vous-même. Si cette approche exige pas mal de travail, elle vous donne aussi la possibilité de développer une campagne totalement originale, tout en respectant l'esprit de *La Guerre des Étoiles*.

Personnages

Pour des raisons pratiques, les personnages de *Star Wars* ont été regroupés en quatre grandes "classes" sociales, permettant de nombreuses variations. Quand vous préparez une partie, vous devez décider quel type de PJ convient afin que vos joueurs sachent quelles fiches de personnage choisir.

Rebelles/Nouvelle République. Les aventures de ce type sont axées autour de soldats, diplomates et sympathisants de l'Alliance Rebelle et, plus tard, de la Nouvelle République.

Elles parlent de combattants de la liberté opérant dans le plus grand secret et dont le but est de vaincre le formidable Empire Galactique. Mais, elles ne se limitent pas pour autant à des situations dans lesquelles les PJ doivent sans cesse contrecarrer les projets impériaux. Elles peuvent concerner des espions de l'Alliance en mission sur une planète ennemie ou des PJ chargés de participer à la reconstruction d'un monde dévasté. En règle générale, toutefois, les personnages sont confrontés à des situations extrêmement dangereuses alors qu'ils ne disposent que de faibles moyens.

Les aventures "Nouvelle République" peuvent être du même genre... mais situées seulement un peu plus tard. Les héros doivent toujours s'efforcer d'abattre l'Empire. La seule différence tient au fait qu'ils sont désormais considérés comme "respectables" et qu'ils n'ont plus à se cacher en permanence. Ils peuvent même être amenés à représenter le nouveau régime auprès de gouvernements locaux. Bien entendu, ils ont aussi de grandes chances de servir de cibles à des Impériaux qui n'ont pas accepté leur défaite.

La Nouvelle République offre également toutes sortes d'autres possibilités : intrigues politiques, espionnage industriel, exploration, ouverture de routes commerciales, approvisionnement de groupes de résistance sur des mondes contrôlés par l'Empire, etc.

Impériaux. *La Guerre des Étoiles* a pour thème, de toute évidence, la lutte du Bien contre le Mal et, en principe, vous êtes censé être du côté des "bons". Il existe néanmoins des joueurs qui ont envie de connaître l'autre côté du miroir. Les PJ impériaux peuvent être de simples soldats, des pilotes ou des espions chargés de démasquer les gouvernants locaux soupçonnés de trahison. Les aventures de ce genre sont également susceptibles de parler de politique ou d'intrigues de cour. Essayez d'imaginer comme il devait être difficile de survivre dans un environnement aussi hostile que le palais de l'Empereur...

Si les joueurs veulent incarner de "vrais" Impériaux (des "méchants"), le maître de jeu doit veiller à ce qu'ils soient "récompensés" comme ils le méritent... dans un univers où les mauvaises actions sont toujours punies. Il n'en demeure pas moins que tous ceux qui ont travaillé pour l'Empire n'étaient pas forcément des êtres méprisables. Voyez, par exemple, le Général Madine qui avait servi pendant un temps dans les commandos impériaux et Mara Jade que Palpatine considérait comme l'un de ses agents les plus habiles. Certaines personnes pensaient

que la meilleure façon de transformer l'Empire consistait à le modifier de l'intérieur, alors que d'autres considéraient qu'elles devaient collaborer pour assurer la sécurité de leur famille et de leur monde natal. Il y avait aussi des gens tellement aveuglés par leur patriotisme qu'ils ne pouvaient prêter foi aux rumeurs parlant d'atrocités… et qui ont dû faire des choix difficiles quand la vérité leur est finalement apparue.

Le supplément *Heroes and Rogues* contient beaucoup d'informations utiles pour jouer des aventures du côté de l'Empire et le jeu vidéo *TIE Fighter* peut également donner un aperçu de ce qu'ont affronté les pilotes impériaux.

Frange. Tous ceux qui œuvrent en marge de la société et au mépris des lois composent ce que l'on appelle "la frange". Cette communauté regroupe des gens tels que les contrebandiers, les chasseurs de primes, les mercenaires, les pirates, les maîtres chanteurs, les magouilleurs et les pirates informatiques (sans oublier d'innombrables "professions" moins reluisantes).

Beaucoup de joueurs aiment à incarner des personnages de la frange, des êtres plein de panache, toujours prompts à dégainer leurs blasters et à placer un bon mot. Ils peuvent ainsi vivre des aventures situées pratiquement n'importe où et à n'importe quelle époque. En cours de route, il leur arrivera peut-être d'aider l'Alliance ou de soutenir la Nouvelle République, à moins qu'ils ne se retrouvent en butte avec les "fouineurs" des autorités.

De tout temps, des individus ont aimé la liberté qu'apporte la vie de hors-la-loi. Mais, la politique tyrannique de l'Empire a aussi contraint de nombreux capitaines honnêtes à devenir contrebandiers. Les types de personnages envisageables vont du mercenaire sans cœur au profiteur "sensible", déchiré entre son goût pour les richesses et des valeurs morales dont il ne parvient pas à se débarrasser.

Comme pour les PJ impériaux, le maître de jeu doit s'arranger pour que ces bandits soient traités comme ils le méritent. Pour savoir comment mettre sur pied des scénarios ayant la frange pour thème, consultez le guide *Cargos Interstellaires*, les romans de Brian Daley (*Han Solo at Star's End, Han Solo's Revenge* et *Han Solo and the Lost Legacy*), ainsi que ceux de Timothy Zahn dans lesquels apparaissent Talon Karrde et Mara Jade (*L'Héritier de l'Empire, La Bataille des Jedi* et *L'Ultime Commandement*, ainsi que "First Contact" dans *The Best of Star Wars Adventure Journal Issues 1-4*).

Indépendants. Les "indépendants" forment une classe qui englobe tous les individus qui disposent de suffisamment de moyens et de temps libre pour se déplacer à leur guise dans la galaxie. Les raisons de leurs voyages peuvent être variées : affaires, divertissement, obligations mondaines. Ces personnages fortunés vivent toujours sur des mondes riches, assistent aux soirées les plus courues, fréquentent les grands de la galaxie et se rendent régulièrement sur les mondes de villégiature les plus luxueux.

Ce sont des nobles, des membres de la classe dirigeante, des héritiers, des marchands prospères, des politiciens de haut vol, des chefs d'entreprises, des artisans talentueux. Bref : des personnes qui ont de l'argent et un certain statut social.

Au temps de l'Empire, les indépendants étaient, soit des membres de l'establishment impérial, soit des individus suffisamment discrets et réservés pour être autorisés à poursuivre librement leurs activités. Sous la Nouvelle République, beaucoup d'entre eux ont pris leurs distances avec les autorités gouvernementales, car ces dernières ne semblent avoir ni la volonté ni les moyens leur permettant de faire respecter "l'ordre" comme l'Empire en était capable.

Bien qu'il puisse être difficile d'intégrer à une campagne de vrais PJ indépendants — quel intérêt y a-t-il à jouer quelqu'un qui peut se sortir des pires situations avec son portefeuille ? —, les ambitieux qui ne disposent pas encore de ressources illimitées peuvent être intéressants à incarner.

Autres options. Beaucoup d'autres choix sont envisageables par le maître de jeu et les joueurs. Certaines idées conviendront plutôt à des parties "ponctuelles", alors que d'autres pourront donner naissance à des campagnes mémorables.

Ainsi, par exemple, un groupe de Jedi pourra jouer à l'époque de Tales of the Jedi, à moins qu'il ne soit composé que de novices ou d'étudiants frais émoulus de l'académie de Luke Skywalker sur Yavin IV.

Les PJ pourront aussi être des Twi'leks qui se sont unis afin de protéger leur ville contre des attaques de pirates ou d'esclavagistes, et qui feront tout leur possible pour mériter les honneurs de leur clan.

Des Sullustains, employés par la Corporation SoroSuub, seront peut-être tiraillés entre leur loyauté envers leur employeur (SoroSuub soutient l'Empire et tient lieu de gouvernement aux Sullustains) et leur désir de faire ce qui est juste. Ils pourront progressivement être attirés par la Rébellion, à moins qu'ils ne tentent d'intriguer dans l'ombre afin que leur corporation rejoigne l'Alliance (comme cela s'est produit peu après la Bataille d'Endor).

Et si l'humour vous tente, proposez aux joueurs d'interpréter des mercenaires gamorréens inexpérimentés (et stupides) confrontés à une société dont la complexité leur échappe totalement. Que peut-on désirer de mieux dans l'existence qu'un peu de nourriture et l'opportunité, de temps en temps, de se dérouiller les muscles ? Ah, si seulement quelqu'un était capable de comprendre votre langage…

Il y a tant à explorer

De nombreux accessoires vous seront éventuellement utiles pour donner du corps à vos aventures de *Star Wars*…

• West End Games et Descartes Éditeur vous proposent toute une gamme de guides, de suppléments et de scénarios. Dans ces produits, vous trouverez des aventures de toutes tailles, des personnages détaillés et plein de nouveaux vaisseaux, extraterrestres, mondes, Droïds et équipements… accompagnés de leurs caractéristiques. (Descartes Éditeur a publié un grand nombre de suppléments pour le jeu de rôle *Star Wars*. N'hésitez pas à écrire pour demander un catalogue gratuit.)

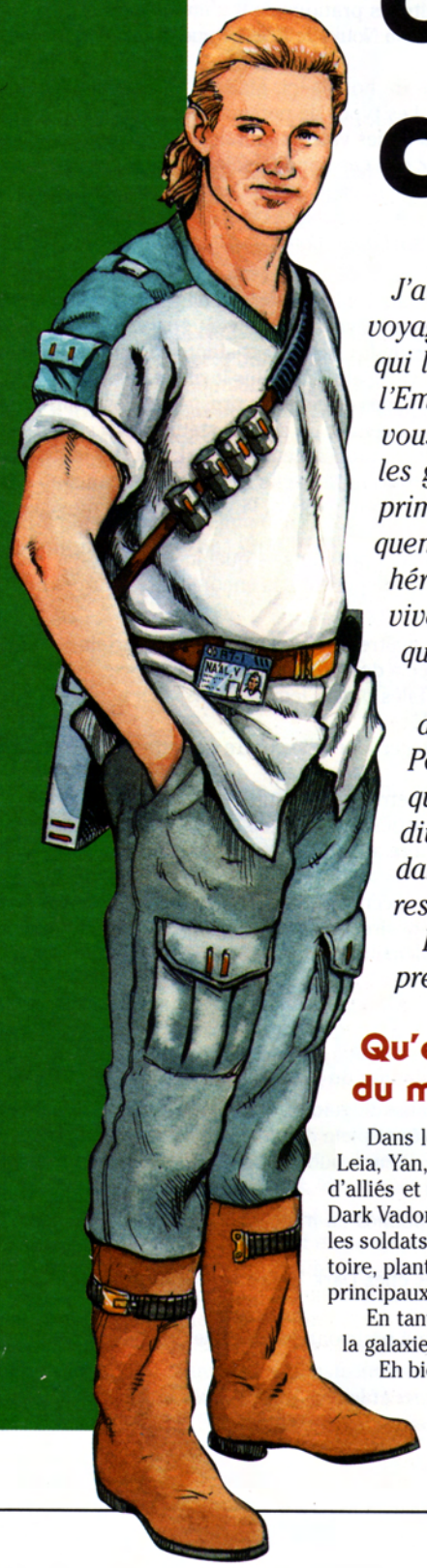
• Plusieurs romans tournant autour de *La Guerre des Étoiles* ont été publiés en français aux Presses de la Cité et chez Gallimard, entre autres. Interrogez votre libraire sur ce point.

• Des bandes dessinées *Guerre des Étoiles* sont également disponibles chez Dark Horse France et proposent de nouveaux personnages, mondes, vaisseaux et autres éléments pouvant être intégrés au jeu.

• La gamme LucasArts propose, par ailleurs, des jeux sur ordinateur qui pourront donner une nouvelle dimension à vos parties : *X-Wing, TIE Fighter, Rebel Assault, Rebel Assault II* et *Dark Forces*.

• Il existe, enfin, des publications officielles telles que le *Star Wars Insider* et le *Star Wars Galaxy Magazine* de Topp qui présentent régulièrement des personnages et situations susceptibles d'être adaptés au jeu.

14 Personnages du maître de jeu



J'ai rencontré toutes sortes d'êtres au cours de mes voyages dans la galaxie et chacun avait une personnalité qui lui était propre, qu'il s'agisse de soldats rebelles ou de l'Empereur en personne. Si vous voulez sillonner l'univers, vous avez tout intérêt à faire très attention : les choses et les gens ne sont pas toujours ce qu'ils paraissent être de prime abord. Vous ne pouvez pas savoir comme il est fréquent que des truands deviennent des héros et que des héros se transforment en truands. Aussi, je vous conseille vivement de ne pas vous fier à votre première impression quand vous rencontrez quelqu'un.

J'ai visité des tas de lieux exotiques et j'ai contemplé des panoramas naturels et artificiels à couper le souffle. Pourtant, tout cela n'était rien comparé aux individus qui ont croisé ma route. Je vous le dis, la plus grande diversité que puisse réserver la nature, vous la trouverez dans le cœur des gens, qu'ils soient humains ou extraterrestres.

Bonne chance pour vos explorations futures et, surtout, prenez bien garde à vous.

Qu'est-ce qu'un personnage du maître de jeu ?

Dans les films de *La Guerre des Étoiles*, les personnages principaux — Luke, Leia, Yan, Chewbacca, Zed-Sispéo et Erdeu-Dédeu — rencontrent toutes sortes d'alliés et d'adversaires au cours de leurs aventures. Tous ces individus — de Dark Vador à Yoda, en passant par l'Empereur Palpatine, Boba Fett, Jabba le Hutt, les soldats de choc, les Jawas, les Ewoks, etc. — sont employés pour étoffer l'histoire, planter les décors et apporter de l'aide ou des problèmes aux personnages principaux. Sans eux, il ne se passerait pas grand-chose d'intéressant.

En tant que maître de jeu, c'est à vous qu'il revient de créer la population de la galaxie et d'inventer des alliés, des ennemis et des connaissances pour les PJ. Eh bien, les "personnages du maître de jeu" (abréviation "PMJ") sont tous ces gens : Droïds barbants, sinistres crapules, ami de passage, ermite mystérieux, etc. Sans oublier les individus moins remarquables que sont

les boutiquiers, les barmen, les clients des cantinas, les voyageurs des astroports, les soldats rebelles, etc. Bien que plus modestes, ils sont tout aussi important du point de vue des aventures.

Pas de panique. Il n'est nul besoin d'inventer suffisamment de personnages pour peupler la galaxie tout entière. Contentez-vous de choisir minutieusement ceux que vous développerez en détail, parmi les individus qui seront amenés à jouer un rôle important dans vos scénarios. Quant aux autres, attribuez-leur un passé et une personnalité, sans vous arrêter aux "anonymes" qui n'apparaîtront que brièvement dans vos descriptions. Pour simplifier les choses, on peut classer ces personnages en trois catégories : les principaux, les seconds rôles et les figurants.

Personnages principaux

Sans eux, une aventure se limiterait à des errances dépourvues de but au travers de la galaxie. Ainsi, par exemple, si Dark Vador n'avait pas poursuivi la Princesse Leia jusqu'à la lointaine planète de tatooine, Luke Skywalker n'aurait sans doute jamais pris part à la Guerre Civile Galactique. Il serait resté chez lui, à la ferme de son oncle, et aurait continué à rêver d'aller un jour à l'Académie.

Les personnages principaux sont ceux qui déclenchent les événements, sans forcément toujours être les adversaires des PJ. N'est-ce pas à Obi-Wan Kenobi que Luke doit d'avoir découvert ses aptitudes de Jedi ? Sans Ben, il n'aurait jamais découvert qu'il était doué pour la Force (ou peut-être l'aurait-il compris trop tard) et l'Empire n'aurait pas été vaincu.

Comme de tels individus occupent forcément une place très importante dans vos aventures, il serait bon que vous remplissiez une fiche de personnage pour chacun d'entre eux, en indiquant ses compétences, ses codes-dés, son histoire passée et ses traits de personnalité. Quand vous aurez fait ça, vous serez mieux à même d'appréhender leurs points forts, leurs faiblesses et leurs ambitions.

Reportez-vous au chapitre onze "Concevoir des aventures", page 162, pour savoir comment tirer parti des personnages principaux afin d'élaborer un scénario ou une campagne.

Seconds rôles

Ces individus sont souvent les auxiliaires de personnages principaux, qu'ils assistent dans leurs entreprises. Ainsi, Boba Fett avait été engagé par Dark Vador pour traquer Yan Solo. Lando Calrissian avait également conclu un accord avec le Sombre Seigneur afin de tendre un piège à Luke Skywalker, mais il a ensuite aidé Leia, Chewie et Sispéo à s'échapper de la Cité des Nuages. L'Amiral Ackbar a conduit l'assaut contre la seconde Étoile de la Mort, tandis que Yan et son équipe se chargeaient de détruire ses générateurs d'écrans. Sans tous ces personnages secondaires, le déroulement de l'histoire aurait été complètement perturbé.

Vous n'avez pas besoin de consacrer autant de temps aux seconds rôles qu'aux personnages principaux. Bornez-vous à noter leurs attributs et compétences, en les accompagnant de quelques phrases concernant leur passé et leur personnalité, sans entrer trop dans les détails. Arrangez-vous juste pour pouvoir les interpréter en cours d'aventure.

Figurants

Les figurants sont ces personnages sans nom, et parfois même sans visage, qui forment les équipages des vaisseaux de guerre, balayent l'arrière-salle des cantinas ou affrontent l'ennemi dans le cadre de batailles de grande ampleur. Leurs motivations, passés et personnalités importent peu dans le contexte d'une aventure. Ils remplissent une fonction spécifique et peuvent — dans une certaine mesure — aider ou ennuyer les PJ, mais, à part ça, ils n'ont aucune influence sur le cours des événements.

Vous pouvez très bien les résumer par un paragraphe du style :

10 gardes. Toutes les caractéristiques à 2D, sauf : *DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 3D+1, Vigueur 3D+1.* Déplacement 10. Pistolet blaster lourd (5D).

Parfois, vous pourrez choisir de leur attribuer une particularité ou un talent unique qui les distinguera de la masse des milliards d'individus qui se promènent dans la galaxie. De tels "enjolivements" sont de nature à rendre un figurant mémorable, même si les PJ ignorent son nom.

Reportez-vous aux sections ci-dessous pour savoir comment étoffer des personnages du maître de jeu.

Élaborer des personnages du maître de jeu

Il y a de nombreux paramètres à prendre en compte quand vous créez un PMJ. Vous pouvez en négliger certains et vous appesantir sur d'autres en fonction du rôle que devra remplir votre personnage dans l'aventure considérée. Ainsi, par exemple, il n'y a guère d'intérêt à préciser qu'un marchand de Droïds a une femme, deux enfants, une salamandre jandoonienne apprivoisée et un landspeeder Mobquet de Luxe, si sa seule raison d'être est de fournir aux PJ des informations sur les activités impériales dans le secteur.

À l'inverse, les "grands méchants" et les personnages récurrents peuvent justifier des renseignements plus approfondis. Il peut en effet être utile de savoir quel genre d'amis et d'ennemis a un PMJ, quelles compétences il possède ou à combien s'élève son compte en banque. Car, avec ces éléments, vous allez pouvoir déterminer exactement les situations auxquelles il sera susceptible de prendre part.

Quand vous créez un personnage du maître de jeu, passez en revue les sujets abordés dans les sections ci-après, et décidez à chaque fois s'il faut que vous précisiez des détails de ce type. Bien sûr, vous pouvez également décrire précisément tous vos personnages, mais vous vous rendrez vite compte que cela représente beaucoup de travail... pour d'aussi courtes "apparitions à l'écran".

La fonction du personnage

Quelle fonction remplit le personnage dans le cadre de l'aventure ? Est-il censé accompagner en permanence les PJ en leur prodiguant des conseils utiles ? Est-ce seulement un "comique de service" ? Est-ce un adversaire puissant qui fera tout pour empêcher les PJ d'atteindre leurs objectifs ? Sa présence n'a-t-elle d'autre raison que de participer à l'atmosphère du scénario ?

Certains personnages peuvent avoir plusieurs fonctions : humoristiques et utiles (comme les Ewoks), menaçants et meurtriers (comme Boba Fett), etc. Ils peuvent même agir à l'insu des joueurs (comme Lobot à la Cité des Nuages).

Objectifs

Que veut ce personnage ? Quels sont ses désirs ? Quels buts s'est-il fixés ? En répondant à toutes ces questions, vous verrez mieux quel type de relations un PMJ pourra entretenir avec les PJ. Il sera aussi bien susceptible de leur vendre des renseignements, que de les pourchasser afin de s'approprier la prime promise pour leur capture.



Bien entendu, ses objectifs peuvent n'avoir aucun rapport avec les PJ. Ainsi, il pourra avoir envie de s'acheter un cargo et de devenir trafiquant d'armes ou de rejoindre l'Alliance Rebelle... à moins qu'il n'ait d'autre but que de se faire le maximum d'argent.

Attribuer des objectifs intéressants à un personnage permet de le faire "sortir du rang". Ainsi, un PMJ pourra refuser d'être payé en liquide et préférer considérer que les PJ lui "doivent un service". Dès cet instant, il sera possible de l'employer comme source de complications au cours d'une aventure ultérieure. Imaginez, par exemple, qu'au moment où les PJ s'apprêtent à pénétrer dans une base impériale afin d'y dérober des plans d'une importance vitale, ce PMJ apparaisse et exige ce service qui lui est dû : sa fille a été capturée par des esclavagistes qui vont l'emmener dieu-sait-où (par exemple). Si on ne lui vient pas tout de suite en aide, il est fort probable qu'il ne reverra jamais son enfant... Les joueurs seront confrontés à un choix cornélien qui contribuera à rendre le scénario encore plus mémorable.

Apparence

L'apparence est encore ce qui permet de distinguer le plus facilement un PMJ d'un autre. Est-ce un Humain ou un extraterrestre ? Est-il beau ou quelconque ? Est-il en bonne forme physique ou maladif ? Arbore-t-il des tatouages ou des cicatrices ?

L'apparence englobe également les goûts vestimentaires (tissus chamarrés ou ternes), l'attitude (menaçante ou amicale), les tics et maniérismes (bégaiement, fait de se gratter la tête en permanence, etc. — Voir "Comportement", ci-dessous), ainsi que tous les autres traits distinctifs.

L'apparence d'un personnage peut aussi servir à autre chose qu'à son identification... Un homme aux cheveux blancs qui titube produira sans aucun doute sur les joueurs une tout autre impression qu'un contrebandier twi'lek qui pointe une carabine blaster à canon scié en direction du premier passant venu.

Vous pouvez aussi employer l'apparence d'un PMJ pour égarer les joueurs. Ainsi, si les PJ recherchent un espion rebelle qui détient des codes secrets impériaux, quelle ne sera pas leur surprise de découvrir qu'il s'agit d'une fillette de douze ans portant une combinaison crasseuse ! Quand elle s'adressera à eux, il y aura de fortes chances pour qu'ils l'éconduisent sous prétexte qu'ils ont des affaires sérieuses à régler. Autre exemple : imaginez une superbe jeune femme aux cheveux de jais qui réclame de l'aide aux PJ, ceux-ci ne se douteront peut-être pas tout de suite qu'elle travaille pour l'Empire... et qu'elle a mission de surveiller de près ce "groupe de traîtres rebelles".

Une apparence distinctive permet, en outre, de reconnaître instantanément un PMJ. Ainsi, par exemple, un seigneur de la pègre pourra porter une énorme médaille en argent autour du cou. S'il n'arrête pas de la tripoter quand il parle, cela retiendra l'attention des joueurs et ceux-ci sauront à qui ils ont affaire quand vous leur direz la fois suivante : "Un humanoïde s'approche de vous et la lumière ambiante projette des reflets sur le disque argenté accroché à la chaîne qu'il porte autour du cou." Ils auront alors la possibilité de réagir très vite comme il convient (ex : en fuyant, s'ils doivent de l'argent à l'individu en question...).

Même quand vous emploierez des races que connaîtront vos joueurs (ex. : des Wookiees), arrangez-vous pour que les personnages ne soient pas des copies conformes l'un de l'autre : couleur de fourrure différente, claudication, etc.

Comportement

Le comportement permet également de distinguer des individus. Votre personnage a-t-il l'air d'être toujours nerveux ? Faut-il toujours qu'il soit le centre de toutes les attentions ? Est-il serviable ou obtient-il ce qu'il veut par la menace ? Inspire-t-il confiance à son entourage ? Est-il craint, méprisé ou ridiculisé ?

Le comportement est également un bon moyen pour résumer la personnalité d'un individu, que ce soit dans des circonstances ordinaires ou des situations inhabituelles. Pour les seconds rôles et les figurants, une ou deux caractéristiques comportementales suffiront. Pour les personnages principaux, en revanche, il faudra s'attacher au moindre détail, en essayant même de déterminer ce qui a pu les conduire à adopter tel ou tel comportement (ex. : un personnage ne s'assied jamais parce que, quand il était jeune, il a été élève d'une école militaire et s'asseoir était alors considéré comme un signe de paresse).

Induire les joueurs en erreur

N'hésitez pas à "déguiser" vos méchants de temps en temps... cela pourra avoir une grande importance, surtout quand vos joueurs auront acquis un peu d'expérience. Ainsi, au lieu d'exposer inutilement l'adversaire des PJ (il pourrait se faire tirer dessus !), rendez-le vaguement "mystérieux". Ainsi, par exemple, les joueurs pourront être amené à *croire,* au cours d'une série d'aventures, que tous leurs problèmes sont causés par un gangster du nom de Kruus Tan. Mais, quand ils rencontreront finalement ce dernier, ils découvriront qu'*il* était manipulé depuis le début par quelqu'un d'autre de *plus* puissant que lui... un seigneur de la pègre, un Grand Moff impérial, etc.

Mais, le comportement a également une autre utilité : il fournit quelques indices sur les réactions que peut avoir un individu dans une situation donnée. Si un mécanicien d'astroport a le défaut de toujours trop parler, il pourra parfaitement révéler "accidentellement" à des soldats de choc que des Rebelles viennent juste de lui poser des questions à propos de la Cantina du Joyeux Bergruutfa. Si les joueurs pensaient jusqu'alors qu'ils avaient été d'une discrétion exemplaire (ce qui était peut-être le cas), ils seront certainement surpris de voir une escouade d'Impériaux débarquer dans le bar où ils ont rendez-vous…

Essayez de prévoir au moins un trait comportemental spécifique pour chacun de vos personnages principaux. En plus de faciliter son identification auprès des joueurs, il vous permettra de mieux vous glisser dans la peau de l'individu en question en cours d'aventure.

Background

Les PMJ les plus importants devraient toujours avoir des histoires personnelles compliquées et pittoresques. Des informations de ce genre ont plusieurs utilités. Primo, elles vous aideront à mieux cerner la personnalité de l'individu considéré, l'histoire personnelle ayant généralement un énorme impact sur le développement psychologique. Secundo, elles éviteront que les PJ ne se fassent trop vite une opinion sur les gens qu'ils rencontrent. Une femme pourra ainsi paraître un peu "fade" au premier abord, mais son passé permettra de comprendre que cela n'est qu'un faux-semblant. Et puis, si Dark Vador est tellement fascinant, n'est-ce pas tout simplement parce qu'il est auréolé de mystère ? Qu'est-ce qui a bien pu transformer Anakin Skywalker, Chevalier Jedi, en un Sombre Seigneur du Sith à l'armure noire ? Ses pouvoirs de la Force ont-ils une limite ? Jusqu'où pourrait-il aller pour satisfaire l'Empereur ?

L'histoire personnelle d'un personnage peut comporter des détails sur ses liens familiaux, ses amitiés d'enfance, ses études et ses antécédents professionnels. Selon l'individu, il sera également possible d'explorer ses traumatismes passés, ses opinions politiques, ses anciennes relations, ses échecs, ses succès, ses convictions religieuses, etc. Essayez de faire de chaque PMJ que vous développerez un cas "unique", de sorte que vos joueurs ne puissent pas dire : "Oh non, encore un chasseur de primes implacable qui essaye de surmonter un complexe d'infériorité datant de son enfance !". N'oubliez pas que la variété est un facteur clé quand il faut que vous captiez l'attention de votre auditoire.

Attribuer des compétences et des talents spéciaux

Une fois que vous aurez défini un PMJ dans ses grandes lignes, vous devrez encore lui attribuer des caractéristiques de jeu. Il vous suffira généralement de vous limiter à ses attributs et ses principales compétences, mais certains individus très importants exigeront néanmoins un peu plus de travail.

Basez-vous sur les indications ci-dessous pour fixer les compétences et attributs de vos personnages :

Code-dés	Description
1D	Niveau inférieur à la moyenne humaine pour un attribut.
2D	Niveau des attributs et de la plupart des compétences d'un Humain moyen.
3D	Niveau moyen de formation pour un Humain.
4D	Niveau moyen d'un professionnel humain.
5D	Aptitude supérieure à la moyenne.
6D	Meilleur spécialiste d'une ville ou d'une région. Seulement une personne sur 100 000 possédera une compétence à ce niveau.
7D	Meilleur spécialiste d'un continent. Seulement une personne sur 10 000 000 possédera une compétence à ce niveau.
8D	Meilleur spécialiste d'une planète. Seulement une personne sur 100 000 000 possédera une compétence à ce niveau.
9D	Meilleur spécialiste des systèmes alentour. Seulement une personne sur un milliard possédera une compétence à ce niveau.
10D	Meilleur spécialiste d'un secteur.
11D	Meilleur spécialiste d'une région de la galaxie.
12D+	Meilleur spécialiste de la galaxie.



Talents spéciaux

Beaucoup de PMJ possèdent des talents spéciaux, qu'il s'agisse de pouvoirs de la Force ou d'aptitudes inhérentes à leur race. Choisissez-les en fonction du personnage considéré, sans omettre d'éventuelles caractéristiques "hors du commun" telles que des implants cybernétiques ou des modifications physiques dues à la médecine ou à une cause inconnue. De tels détails seront susceptibles de surprendre vos joueurs au plus mauvais moment !

N'oubliez pas que les compétences et pouvoirs de la Force sont devenus très rares dans la galaxie. L'Empereur a en effet pourchassé et éliminé la plupart des adeptes de la Force. Et s'il ne les a pas tous tués, peu des puissants Jedi ont survécu. On sait néanmoins que certains de ses agents étaient capables de manipuler l'énergie mystique — le plus célèbre étant Dark Vador et le plus mystérieux, Mara Jade.

Points de Personnage et de Force

Les adversaires de type "chair à canon" — comme les soldats de l'Armée Impériale, les troupes de choc et les seconds couteaux — n'ont en principe ni points de Force ni points de Personnage. Les ennemis mineurs, qui ne sont pas indispensables à l'intrigue (comme, par exemple, Greedo dans le premier film), peuvent éventuellement posséder entre un et trois points de Personnage, mais il est exceptionnel qu'ils aient des points de Force. Les adversaires "récurrents", qui apparaissent dans plusieurs aventures ou sont au service d'un méchant important, ont le plus souvent entre quatre et dix points de Personnage, ainsi qu'un ou deux points de Force, à la discrétion du maître de jeu.

Les ennemis majeurs, susceptibles d'être employés tout au long d'une campagne et de jouer un rôle primordial dans celle-ci (ex. : Dark Vador ou l'Empereur), ont au minimum onze points de Personnage (certains peuvent en posséder plus de cinquante) et au moins trois points de Force... voire plus, s'ils sont sensibles à la Force.

Il n'y a aucune limite au nombre de points de Personnage que peut avoir un individu. Il est également possible de posséder un nombre illimité de points de Force quand on est sensible à cette énergie mystique. Quand on ne l'est pas, cinq points constituent un maximum.

Résumé rapide

Utilisez une fiche de personnage normale pour vos "grands méchants". Pour les personnages de moindre importance, en revanche, vous pouvez vous contenter d'un bref résumé de leurs caractéristiques, comme nous l'avons vu plus haut.

Pour en savoir plus sur la création de personnages du maître de jeu, consultez le *Guide du maître de jeu de Star Wars* (édité par Descartes).

Personnages typiques

Voici quelques exemples de personnages "standard" que les PJ peuvent rencontrer au gré de leurs aventures. N'hésitez pas à modifier leurs caractéristiques en fonction des situations.



Si vous avez besoin d'un autre type de personnage — chasseur de primes, éclaireur, marchand, jedi, etc. — utilisez les fiches proposées à la fin de cet ouvrage pour créer l'individu dont vous avez besoin. Et quand vous aurez inventé quelques PMJ, gardez toujours leurs caractéristiques à portée de main. Vous pourrez éventuellement les "réutiliser" pour d'autres personnages, même s'ils sont très différents.

Soldats de choc impériaux

Les troupes d'élite de l'Empereur, les soldats de choc, se rencontrent partout où l'Empire a besoin d'imposer son autorité en terrorisant la population... c'est-à-dire, dans toute la galaxie. Ces militaires s'attendent à une obéissance totale de la part des civils et ils ne peuvent pas être corrompus. Quand on refuse de leur obéir, on s'expose à une incarcération immédiate... ou à une exécution sommaire.

Soldat de choc impérial typique. Toutes les caractéristiques à 2D, sauf : *Blaster 4D, Combat Mains Nues 3D, Esquive 4D, Parade Mains Nues 4D*. Déplacement : 10. Armure de soldat de choc (+2D contre les attaques physiques, +1D contre les attaques énergétiques, -1D à la *Dextérité* et aux compétences associées), fusil blaster (5D), pistolet blaster (4D).

Soldats de l'Armée Impériale

Ces soldats sont les symboles les plus visibles de l'autorité impériale sur de nombreuses planètes. Ils sont pleins d'assurance, arrogants et toujours prêts à en découdre. Ils vouent une haine féroce à l'Alliance Rebelle/Nouvelle république.

Soldat de l'Armée Impériale typique. *DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 4D+1, Blaster de véhicule 3D+2, Esquive 4D+1, Grenade 3D+2, SAVOIR 1D+1, Survie 2D+1, MÉCANIQUE 1D+1, Répulseurs 2D+1, PERCEPTION 2D, VIGUEUR 3D+1, Combat Mains Nues 4D+1, TECHNIQUE 1D.* Déplacement : 10. Fusil blaster (5D), grenades (5D), casque à communicateur intégré, équipement de survie, ceinturon avec poches.

Pilotes impériaux

Ces pilotes de vaisseaux de guerre reçoivent une formation de haut niveau au sein des Académies Impériales et doivent accumuler un nombre considérable d'heures de vol avant d'être affectés au service actif. À l'instar de la plupart des membres de l'organisation militaire à laquelle ils appartiennent, ils se considèrent comme les meilleurs de la galaxie. L'arrogance est souvent un trait dominant de leur personnalité et l'Alliance Rebelle a appris à tirer parti de cette faiblesse.

Pilote impérial typique. Toutes les caractéristiques à 2D, sauf : *DEXTÉRITÉ 2D+1, Blaster 3D+1, Esquive 3D+1, SAVOIR 1D+1, Évaluation 2D+1, Survie 2D+1, Systèmes Planétaires 2D+1, MÉCANIQUE 3D, Astrogation 4D, Canons de Vaisseau de Guerre 4D, Communications 3D+1, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D, Senseurs 3D+1, Transports Spatiaux 4D, Discrétion 3D, Dissimulation 3D, Escalade/Saut 3D, Investigation 3D, Résistance 3D+1, TECHNIQUE 1D+1, Programmation/Réparation d'Ordinateur 2D+1, Réparation d'Arme de Vaisseau de Guerre 2D+1, Réparation de Vaisseau de Guerre 3D+1.* Déplacement : 10. Pistolet blaster (4D), combinaison de vol, casque à interface informatique intégrée (communicateur incorporé, +1D en *Senseurs*), équipement de survie.

Pilotes de chasseurs TIE

Peu de pilotes de l'Empire démontrent des talents suffisants pour se voir confier un TIE. Ce chasseur exige, en effet, beaucoup d'adresse et de précision pour son pilotage et ses tirs, afin de compenser l'absence d'un hyperpropulseur et de générateurs d'écrans.

Pilote de chasseur TIE typique. Toutes les caractéristiques à 2D, sauf : *DEXTÉRITÉ 3D+1, Blaster 4D+1, Esquive 4D+1, Systèmes Planétaires 3D, MÉCANIQUE 4D, Canons de Vaisseau 5D, Pilotage de Chasseur Stellaire 6D, Senseurs 4D+2, PERCEPTION 3D, Commandement 4D, Recherche 4D, VIGUEUR 3D, Résistance 4D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 3D+1, Réparation de Chasseur Stellaire 5D.* Déplacement : 10. Casque à interface informatique intégrée (communicateur incorporé, +1D en *Senseurs*), combinaison de vol pressurisée avec systèmes de survie internes, pistolet blaster (4D), équipement de survie.



Soldats de la Marine Impériale

Pour défendre ses vaisseaux de guerre sans avoir à faire appel à l'Armée, la Marine a créé un corps de soldats spécialisés. Ces hommes sont chargés d'assurer la sécurité, de contrôler l'activité dans les hangars et d'utiliser des senseurs quand leurs compétences de combattants ne sont pas requises.

Soldat de la Marine Impériale typique. *DEXTÉRITÉ 2D+1, Arme Blanche 3D+1, Blaster 3D+1, Blaster : Fusil Blaster 4D+2, Course à Pied 3D+2, Esquive 3D+1, Grenade 3D+1, Parade Arme Blanche 3D+1, Parade Mains Nues 3D+1, SAVOIR 1D+1, Illégalité 2D+1, Intimidation 2D+1, MÉCANIQUE 1D+2, Écrans de Vaisseau de Guerre 2D+2, Répulseurs 2D+2, PERCEPTION 3D, Commandement 4D, Recherche 4D, VIGUEUR 2D+2, Combat Mains Nues 4D+2, Résistance 3D+2, TECHNIQUE 1D, Sécurité 2D.* Déplacement : 10. Casque protecteur (+1D contre dommages physiques, +1 contre dommages énergétiques), pistolet blaster (4D), communicateur.

Soldats de l'Alliance Rebelle

Les troupes d'infanterie de l'Alliance Rebelle/Nouvelle République sont composées de volontaires motivés par un idéal. Beaucoup ne se fondent pas dans le "moule" standard, une fois qu'ils ont abandonné leur vie civile afin de combattre l'Empire.

Soldat de l'Alliance Rebelle typique. Toutes les caractéristiques à 1D+2, sauf : *DEXTÉRITÉ 3D+2, Blaster 5D+2, Grenade 4D+2, SAVOIR 1D, VIGUEUR 3D, Combat Mains Nues 4D, TECHNIQUE 1D+2, Démolitions 2D+2.* Déplacement : 10. Pistolet blaster (4D), grenades (5D), macrojumelles (+1D en *Recherche* pour des distances supérieures à 50 mètres), communicateur, veste protectrice (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques).

Pilotes rebelles

Comme leurs camarades de l'infanterie, les pilotes de l'Alliance ont tous abandonné une carrière civile pour combattre l'Empire en première ligne. Ces braves ne reçoivent qu'une formation des plus limitées, avant de se retrouver sur le champ de bataille, aussi doivent-ils souvent s'en remettre aux compétences acquises avant leur engagement.

Pilote rebelle typique. Toutes les caractéristiques à 2D, sauf : *Blaster 4D, Esquive 3D, SAVOIR 1D, Systèmes Planétaires 2D+2, MÉCANIQUE 3D, Canons de Vaisseau 4D, Pilotage de Chasseur Stellaire : Aile-X 6D, PERCEPTION 1D+2, VIGUEUR 2D+2, Programmation/Réparation d'Ordinateur 3D.* Déplacement : 10. Pistolet blaster (4D), communicateur, combinaison de vol étanche.

Marchands

On rencontre aussi bien des marchands dans les boutiques des astroports, que dans tous les centres commerciaux de la galaxie où ils peuvent se rendre pour écouler leurs produits. Beaucoup sont honnêtes, mais certains ne laissent passer aucune opportunité de gruger un client trop confiant.

Marchand typique. Toutes les caractéristiques sont à 2D, sauf : *Illégalité 2D+2, Répulseurs 2D+1, Marchandage 4D, Escroquerie 3D+2, Persuasion 2D+2.* Déplacement : 10. Tenue de travail, bloc de données (contenant les enregistrements des transactions), 200 crédits, divers articles à vendre.

Hommes de main

Si les seigneurs de la pègre et les petits dictateurs font régner "leur" loi, c'est bien grâce à des hommes de mains engagés spécialement à cette fin. Souvent considérés comme de la chair à canon par leurs employeurs, ces individus accomplissent leur travail en ayant recours à la force et l'intimidation. En règle générale, ils ne sont pas très futés, ont mauvais caractère... et sont prompts à détaler quand les choses tournent à leur désavantage.

Homme de main typique. Toutes les caractéristiques sont à 2D, sauf : *Arme Blanche 3D, Blaster 2D+1, Esquive 2D+2, Parade Arme Blanche 2D+2, Parade Mains Nues 3D+2, Illégalité 3D+2, Intimidation 3D+2, Combat Mains Nues 4D, Levage 3D, Résistance 2D+2.* Déplacement : 10. Communicateur, vibro-lame (VIG+1D), veste protectrice (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques).

Chasseurs de primes débutants

Les chasseurs de primes inexpérimentés commettent souvent l'erreur de se lancer aux trousses de proies dangereuses ou particulièrement rusées. Après quelques mois infructueux, ils changent généralement de tactique. Ils sont capables de faire usage de toutes les armes dont ils disposent pour appréhender leur proie et les spationautes peuvent tomber très facilement dans leurs pièges s'ils n'y prennent pas garde.

Chasseur de primes débutant. Toutes les caractéristiques sont à 2D, sauf : *Arme Blanche 3D+1, Blaster 3D+2, Esquive 3D+1, Survie 2D+1, Discrétion 3D, Investigation 3D, Combat Mains Nues 3D+2.* Déplacement : 10. Veste protectrice (+2 contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques), pistolet blaster lourd (5D), couteau (VIG+1D).

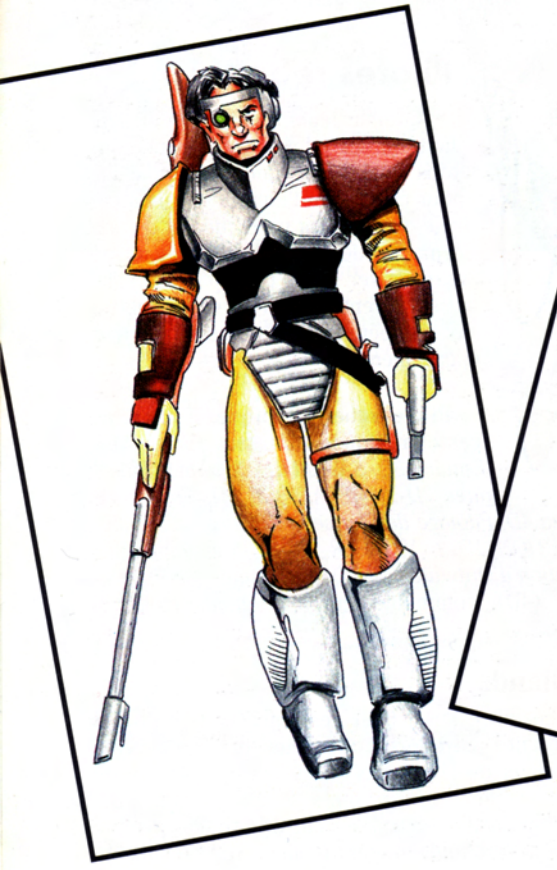
Chasseurs de primes expérimentés

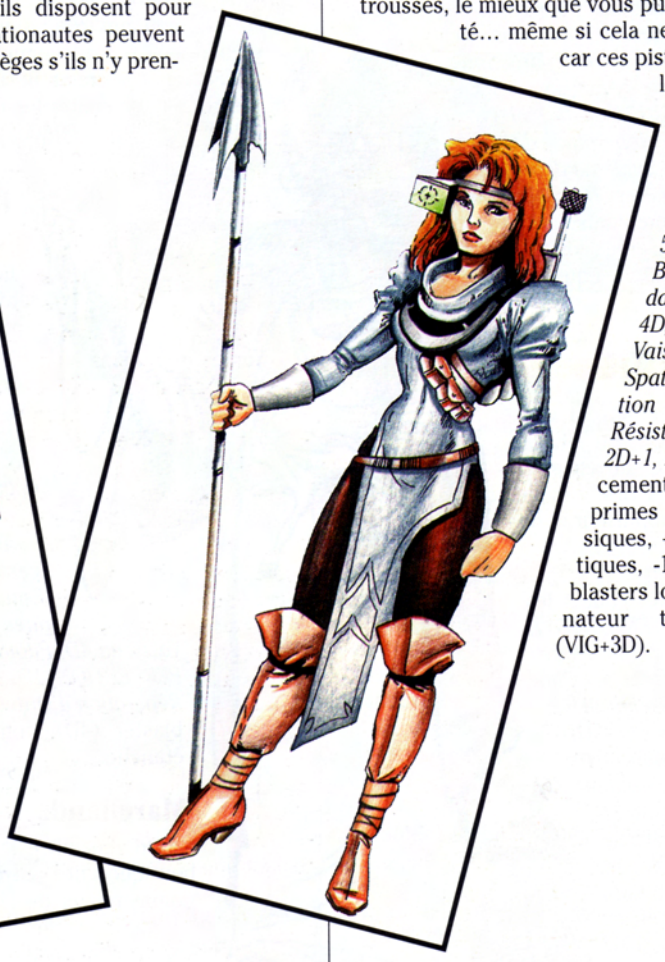
Les chasseurs de primes aguerris ont généralement recours à plusieurs tactiques éprouvées pour capturer des spationautes. Bien qu'ils exécutent leur travail consciencieusement, le fait de toujours utiliser les mêmes "trucs" a parfois pour effet d'alerter leur proie de l'imminence de son arrestation.

Chasseur de primes expérimenté. Toutes les caractéristiques sont à 2D, sauf : *Arme Blanche 4D+2, Blaster 4D+2, Esquive 4D+1, Grenade 4D, Parade Arme Blanche 3D+1, Illégalité 3D, Survie 2D+2, Discrétion 3D+2, Investigation 3D+1, Combat Mains Nues 3D+2, Réparation de Blaster 1D+2.* Déplacement : 10. Veste protectrice (+1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques), pistolet blaster lourd (5D), fusil blaster (5D), grenades (5D), couteau (VIG+1D), mini-blaster (3D).

Chasseurs de primes talentueux

Ces experts n'abandonnent jamais, une fois qu'ils sont sur les traces d'une proie. Ils ne trouvent, en effet, un sens à leur vie, que dans l'excitation de la chasse et ils exercent leur profession à temps plein. Quand un chasseur de primes de ce type est à vos trousses, le mieux que vous puissiez faire, c'est changer d'identité... même si cela ne sert souvent pas à grand-chose, car ces pisteurs implacables arrivent généralement à leurs fins.





Chasseur de primes talentueux. Toutes les caractéristiques sont à 2D, sauf : *Arme Blanche 4D+2, Blaster 6D, Esquive 5D, Grenade 4D, Parade Arme Blanche 3D+1, Illégalité 3D, Intimidation 3D, Survie 2D+1, Astrogation 4D, Canons de Vaisseau 5D, Écrans de Vaisseau 5D, Équitation 2D, Transports Spatiaux 5D, Discrétion 4D+2, Investigation 4D, Combat Mains Nues 5D+2, Résistance 3D+2, Réparation d'Armure 2D+1, Réparation de Blaster 2D+1.* Déplacement : 10. Armure de chasseur de primes (+2D contre les dommages physiques, +1D contre les dommages énergétiques, -1D à la *Dextérité*), deux pistolets blasters lourds (5D), mini-blaster (3D), détonateur thermal (10D), vibro-couteau (VIG+3D).

15 Extraterrestres

La galaxie regorge de races et de civilisations d'une étonnante diversité. Nous autres, Humains, avons trop souvent tendance à mettre tous les représentants d'une espèce dans le même sac en employant des phrases du style : "Tous les Sullustains font comme ci..." ou "Tous les Twi'leks pensent comme ça..." Si de telles déclarations se vérifient parfois dans les faits, je tiens cependant à prévenir les voyageurs de l'espace que tous les membres d'une race extraterrestre sont aussi différents les uns des autres, que nous pouvons l'être nous. L'individualité n'est pas l'apanage de l'humanité, mes amis.

Dans ce chapitre, nous allons passer en revue certaines des espèces que l'on trouve dans la galaxie. Si l'Empire a choisi d'ignorer les contributions importantes qu'ont pu apporter ces êtres à l'édification de la communauté interstellaire, la Rébellion, quant à elle, a su tirer parti de leur diversité. Avec le temps, vous en ferez sans doute de même.



Les extraterrestres dans la galaxie

Si les Humains ont longtemps joui d'une relative suprématie, il existe toutefois des milliers d'autres races intelligentes dans la Galaxie Connue. On rencontre bon nombre d'entre elles un peu partout.

L'Empereur Palpatine a régné par la terreur et la manipulation. Son projet d'"Ordre Nouveau" était clairement biaisé en faveur des Humains et reléguait la plupart des extraterrestres au rang de citoyens de seconde classe. Peu de races non humaines étaient ainsi autorisées à servir dans les rangs des forces impériales, bien que quelques individus — tels que le Grand Amiral Thrawn, par exemple — soient néanmoins parvenus à accéder à de très hautes fonctions.

Si vos aventures ont pour cadre la période de l'Empire (celle qui est dépeinte dans les films de *La Guerre des Étoiles*), les extraterrestres éprouveront quelques problèmes dans leurs relations avec les troupes de Palpatine et avec beaucoup d'Humains "moyens". Le degré de racisme manifesté dépendra de l'individu considéré, de la race et de la région de la galaxie dans laquelle on se trouvera (certains gouverneurs, pour ne pas risquer d'être renversés, n'hésitaient pas à désigner les extraterrestres comme boucs émissaires à la colère des masses).

Si vos aventures ont pour cadre la période de la Nouvelle République, les extraterrestres auront moins à souffrir de problèmes de ségrégation, même si ceux-ci n'auront pas tous disparu. La République, ayant largement bénéficié du soutien de races non humaines au cours de la guerre civile, considère que tous les citoyens sont égaux, quelle que soit leur ethnie. Quoi qu'il en soit, beaucoup d'extraterrestres — après des décennies de frustration — manifestent ouvertement une certaine animosité à l'encontre des Humains.

Une note sur les races et espèces

Beaucoup d'habitants de la galaxie ont coutume d'employer le mot "race" pour désigner des extraterrestres différents.

Bien qu'elle soit entrée dans les mœurs, cette terminologie n'en est pas moins erronée. En effet, le terme à employer devrait être "espèce", car "race" s'emploie pour distinguer les sous-groupes qui composent une espèce en se fondant sur des différences d'ordre physique. Cette précision a son importance car, à l'instar de humanité, beaucoup d'espèces extraterrestres sont formées de diverses races.

Informations pour le jeu

Chaque description d'espèce est accompagnée d'informations utiles pour le jeu, réparties en un certain nombres de rubriques...

Extraterrestre moyen : ces attributs et compétences correspondent à un individu "moyen" de l'espèce considérée. Ils sont présentés sous une forme concise et ne fournissent que des renseignements "basiques". Leur utilité est avant tout de permettre à maître de jeu de les employer si jamais il a besoin de créer rapidement un extraterrestre en cours de partie.

Caractéristiques de jeu

Dés d'attribut : le nombre de "dés d'attribut" que possède un représentant "moyen" de l'espèce. Ce nombre vaut également pour la plupart des PMJ. Les PJ et certains PMJ importants auront, toutefois, droit à six dés d'attributs supplémentaires.

Attributs minimum/maximum : les deux valeurs indiquées à côté de chaque attribut (*Dextérité, Savoir, Mécanique, Perception, Vigueur et Technique*) correspondent aux codes "minimum" et "maximum" que les membres de l'espèce considérée peuvent posséder, sauf cas exceptionnel. Il sera toutefois possible, avec le temps, de dépenser des points de Personnage afin que le code d'un attribut soit supérieur au "maximum" normalement autorisé.

Compétences spéciales : des compétences inhabituelles et ultra spécialisées qui sont propres à l'espèce décrite. L'attribut auquel chacune d'entre elles est associée est en principe indiqué. En règle générale, n'importe qui peut apprendre une compétence spéciale, à condition de disposer d'un professeur.

Talents spéciaux : certains extraterrestres possèdent également des talents uniques. Ils découlent souvent de particularités physiques (griffes, queue, crocs acérés, etc.) et ne peuvent donc pas être "enseignés" à quelqu'un.

Facteurs narratifs : ces facteurs affectent la plupart (sinon tous) des représentants de l'espèce considérée. Ils font référence à la culture, au cycle vital ou aux croyances. Ils peuvent être employés aussi bien par les joueurs que par le maître de jeu (qui sera parfois en mesure de s'en inspirer pour imaginer des aventures).

Déplacement : tous les personnages moyens (et les PJ) débutent avec un facteur Déplacement égal au premier nombre donné dans la description de leur race. Le second correspond au maximum qu'ils pourront éventuellement atteindre au cours de leur existence. Quand une espèce possède plusieurs modes de déplacement, ceux-ci sont indiqués.

Taille : la taille moyenne d'un représentant adulte de l'espèce considérée.

Pour savoir comment créer un PJ extraterrestre, reportez-vous à la section "Créer une nouvelle fiche" du chapitre un, "Personnages", page 30.

Humains

Les Humains ont régné dans les Mondes du Noyau pendant des siècles, particulièrement dans les parages de Coruscant. Ils composent l'essentiel des forces armées de l'Empire (ce qui n'a rien d'étonnant puisque l'Empereur n'apprécie pas les extraterrestres) et on peut en rencontrer un peu partout dans la galaxie.

Humain moyen. *DEXTÉRITÉ 2D, SAVOIR 2D, MÉCANIQUE 2D, PERCEPTION 2D, VIGUEUR 2D, TECHNIQUE 2D.* Déplacement : 10.

Humains

Dés d'attribut : 12D
DEXTÉRITÉ 2D/4D
SAVOIR 2D/4D
MÉCANIQUE 2D/4D
PERCEPTION 2D/4D
VIGUEUR 2D/4D
TECHNIQUE 2D/4D
Déplacement : 10/12
Taille : 1,50 à 2 mètres

Presque humains

L'humanité est l'une des espèces intelligentes les plus prolifiques de la Galaxie Connue (ce qui a, entre autres, été à l'origine de la fondation de la Vieille République). Elle a également fait montre de remarquables capacités d'adaptation, comme en témoignent les nombreuses races de "presque humains". D'un point de vue purement biologique, ces êtres sont très proches des Humains normaux. Ils s'en différencient uniquement par la façon dont ils ont évolué afin de s'adapter aux particularités de leur environnement.

L'apparence des presque humains peut varier dans de grandes proportions. Et si la plupart ont des caractéristiques identiques à celles des Humains normaux, certains peuvent posséder des attributs plus ou moins élevés, voire des talents spéciaux. Les traits physiologiques pourront également être différents et donner des indices sur la planète d'origine d'un individu (ainsi, par exemple, des presque humains râblés et très musclés proviennent souvent de mondes à forte gravité ; des êtres à la peau très foncée, quant à eux, seront fréquemment originaires d'environnement soumis à une exposition en rayons ultraviolets supérieure à la normale, etc.).

Ewoks

Les Ewoks sont des omnivores intelligents, originaires de la lune forestière d'Endor, qui ont aidé l'Alliance Rebelle à vaincre l'Empire au cours d'une des plus célèbres batailles de la guerre civile galactique. Avant la Bataille d'Endor, pratiquement personne n'avait eu vent de leur existence, bien qu'ils aient à plusieurs reprises reçu la visite de négociants interstellaires.

Ces créatures mesurent un mètre de haut et sont couvertes d'une épaisse fourrure, dont la couleur et les motifs varient considérablement. Les Ewoks ont coutume de se vêtir de capuchons, de plumes décoratives et d'ornements en os d'animaux. Bien que leur culture primitive ne dispose que d'une technologie très limitée, ils ont révélé d'étonnantes aptitudes pour l'apprentissage et la discipline, lors de la Bataille d'Endor (ainsi que beaucoup de courage et un réel esprit d'initiative).

Quoique très attachés à leur territoire, ils sont toutefois assez intelligents pour savoir qu'il est parfois sage de battre en retraite face à un ennemi trop puissant. Ils possèdent un excellent odorat, mais leur vue n'est pas aussi bonne que celle des Humains.

Ewok moyen. *DEXTÉRITÉ 2D+2, SAVOIR 1D, MÉCANIQUE 1D+2, PERCEPTION 3D, VIGUEUR 2D, TECHNIQUE 1D+2.* Déplacement : 7.

Ewoks

Dés d'attributs : 12D
DEXTÉRITÉ 1D+2/4D+2



SAVOIR 1D/3D
MÉCANIQUE 1D+2/3D+2
PERCEPTION 2D/4D+2
VIGUEUR 1D/3D
TECHNIQUE 1D/2D+2
Compétences spéciales :
Compétences de *Dextérité* :
Arme de Jet : Arc, Pierre, Fronde, Lance. Temps requis : un round. Un personnage peut avoir la compétence de base et/ou des spécialités.
Compétences de *Mécanique* :
Planeur. Temps requis : un round. Permet de piloter tous les engins fonctionnant selon les principes des planeurs/deltaplanes.
Compétences de *Technique* :
Construction Primitive. Temps requis : une heure pour un planeur ou un pont de corde ; plusieurs heures pour une petite hutte ou une catapulte. Permet, en se servant uniquement d'outils primitifs, de construire diverses choses avec du bois et des lianes. Cette compétence est particulièrement utile lorsqu'on veut fabriquer une maison rudimentaire, un pont de lianes ou des catapultes (dommages : 2D ; échelle des speeders).
Talents spéciaux :
Bonus de compétence : au *moment* de la création du personnage, on multiplie par deux les dés alloués aux compétences *Discrétion*, *Dissimulation* et *Recherche*.
Limitations de compétence : les personnages débutants n'ont pas le droit d'ajouter des dés aux compétences permettant de piloter ou de réparer des véhicules (exception : *Planeur*).
Odorat : les Ewoks ont un odorat très fin et ajoutent +1D à leur compétence *Recherche* lorsqu'ils emploient leur flair pour suivre une piste. Ce talent ne peut pas être amélioré.
Facteurs narratifs :
Besoin de protection : la plupart des Humains adultes éprouvent le besoin inhabituel de protéger les Ewoks. Cette attitude peut parfois revêtir la forme d'une certaine condescendance. Les Ewoks, quant à eux, sont tout à fait capables de se débrouiller seuls. Très curieux de nature, ils font généralement preuve d'une étonnante tolérance à l'égard du comportement des Humains.
Déplacement : 7/9
Taille : 1 mètre

Gamorréens

Les Gamorréens sont des créatures à la peau verte originaires de la planète Gamorr, réputées pour leur grande force physique et leur brutalité. Leur goût pour la violence et leurs aptitudes de combattants en font des mercenaires appréciés dans toute la galaxie.

La société gamorréenne est organisée (si un tel terme peut vraiment être employé avec ces êtres porcins) en clans distincts. Les mâles se consacrent exclusivement aux tâches guerrières, alors que les femelles se chargent de l'agriculture, de la chasse, du tissage et de la fabrication des armes. En combat rapproché, les Gamorréens préfèrent employer de lourdes armes blanches ou contondantes. Ils détestent les armes à énergie et ne s'en servent jamais quand ils se battent sur leur monde natal.

Gamorréen moyen. *DEXTÉRITÉ 2D, SAVOIR 1D, MÉCANIQUE 1D, PERCEPTION 2D, VIGUEUR 4D, TECHNIQUE 1D.* Déplacement : 7.

Gamorréens

Dés d'attributs : 11D
DEXTÉRITÉ 2D/4D
SAVOIR 1D/2D
MÉCANIQUE 1D/1D+2
PERCEPTION 1D/3D
VIGUEUR 3D/5D
TECHNIQUE 1D/1D+2
Talents spéciaux :
Boîtier vocal : du fait de la conformation particulière de leur larynx, les Gamorréens sont incapables de prononcer le basique sans un appareillage spécial, bien qu'ils le comprennent parfaitement.
Résistance : les Gamorréens sont très endurants. Chaque fois qu'ils ratent un jet de *Résistance*, ils ont le droit d'en tenter immédiatement un second.
Bonus de compétence : au *moment* de la création d'un personnage gamorréen, on multiplie par deux tous les dés alloués à ses compétences *Arme Blanche*, *Combat Mains Nues* et *Arme de Jet*.
Facteurs narratifs :
Haine des Droïds : la plupart des Gamorréens éprouvent une aversion viscérale pour les Droïds et autres êtres mécaniques. Les personnages de cette espèce auront donc droit à un point de Personnage pour chaque scène au cours de laquelle ils démoliront sans raison un Droïd (si le maître de jeu et les autres joueurs considèrent qu'il s'agit d'une initiative amusante).
Réputation : les Gamorréens ont la réputation d'être primitifs, brutaux et stupides. Si un personnage de cette race tente de faire preuve d'intelligence et de savoir-vivre, il sera généralement méprisé et tourné en ridicule par ses compatriotes.
Esclavage : la plupart des Gamorréens ont quitté leur planète natale uniquement parce qu'ils ont été vendus comme esclaves par les clans auxquels ils appartenaient.
Déplacement : 7/10
Taille : 1,30 à 1,60 mètre





Ithoriens

Connus également sous le nom un peu péjoratif de "Têtes de Marteau", les Ithoriens sont de grandes créatures gracieuses originaires du système Ottega. Ils sont dotés d'un long cou incurvé vers l'avant et surmonté d'une tête en forme de dôme.

Les Ithoriens sont sans doute les plus grands écologistes de la galaxie. Car si leur société dispose d'une technologie avancée, elle se voue entièrement à la préservation des merveilles naturelles qui abondent dans les jungles tropicales de sa planète natale. Les Ithoriens vivent au sein de "troupeaux", qui sont en fait des cités migratoires qui parcourent continuellement la surface de leur monde. Leur quête écologique revêt à leurs yeux une importance capitale, car ils tiennent à tout prix à préserver ce qu'ils appellent la "Mère Jungle".

Les Ithoriens sont généralement employés comme artistes, ingénieurs agronomes, écologistes et diplomates. Beaucoup d'entre eux sillonnent la galaxie à bord de "vaisseaux-troupeaux" qui sont de véritables merveilles technologiques et environnementales. Pacifiques et doux de nature, ils n'ont pas voulu prendre part à la guerre galactique, bien que quelques-uns aient néanmoins rejoint la Rébellion.

Ithorien moyen. *DEXTÉRITÉ 2D, SAVOIR 2D+2, MÉCANIQUE 1D+1, PERCEPTION 2D+1, VIGUEUR 2D, TECHNIQUE 1D+2.* Déplacement : 10.

Ithoriens

Dés d'attributs : 12D
DEXTÉRITÉ 1D/3D
SAVOIR 2D+2/5D
MÉCANIQUE 1D/2D
PERCEPTION 1D+1/4D
VIGUEUR 1D/3D
TECHNIQUE 1D/2D+1
Compétences spéciales :
Compétences de *Savoir* :
Agriculture. Temps requis : une semaine standard au minimum. Grâce à cette compétence, le personnage dispose de connaissances approfondies dans les domaines de l'agriculture et de l'élevage. Il peut ainsi déterminer le type de culture qui convient le mieux à un sol particulier ou la raison pour laquelle le rendement d'une exploitation a baissé.
Écologie. Temps requis : au moins un mois standard. Confère au personnage une bonne connaissance des écosystèmes et lui permet de déterminer l'influence que peuvent produire sur eux des modifications de l'environnement.
Cette compétence peut également être employée en une minute afin d'essayer de savoir quelle fonction joue une forme de vie au sein de sa biosphère : prédateur, proie, symbiote, parasite, etc.
Facteurs narratifs :
Vaisseaux-troupeaux : la plupart des Ithoriens que l'on rencontre voyagent à bord des "vaisseaux troupeaux" qui vont de monde en monde afin d'acheter et vendre diverses marchandises. S'ils s'aventurent dans les régions civilisées de la galaxie, ils auront toujours de grandes chances d'y rencontrer quelqu'un qu'ils ont connu au cours de leurs périples passés.
Déplacement : 10/12
Taille : jusqu'à 2,30 mètres

Mon Calamari

Les Mon Calamari comptent parmi les plus fervents supporters de la Nouvelle République. Après avoir été réduits en esclavage par les Impériaux, ces êtres pacifiques ont appris à fabriquer des armes et à se battre. Il ont joué un rôle de premier plan dans la défaite de l'Empire en fournissant des vaisseaux de guerre à l'Alliance Rebelle.

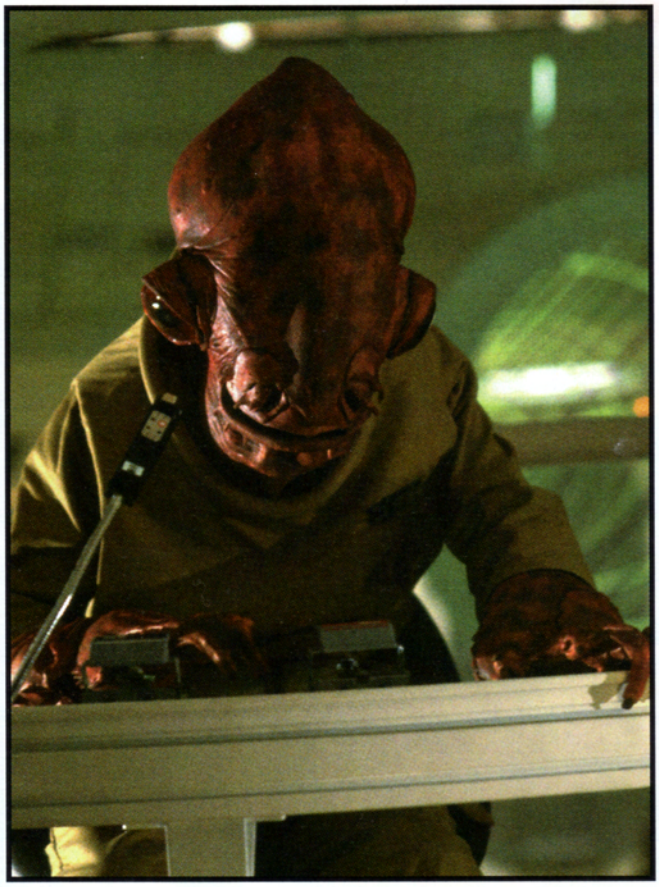
Bien qu'ils soient des créatures terrestres, l'eau a une grande importance dans leur culture. Habitués à des climats humides, ils se sentent mal à l'aise dans des milieux arides comme les déserts. Ils partagent leur planète natale avec une autre espèce intelligente : les Quarrens ("Têtes de poulpes"). Les deux races n'ont jamais eu de très bons rapports.

Sur le plan comportemental, les Calamariens (ou "Mon Cals", comme on les appelle également) sont d'un naturel paisible et mesuré, mais ne manquent pas d'assurance. Ils ont tendance à considérer que la vie obéit à diverses règles naturelles et ne montrent aucune tolérance envers ceux qui osent braver ou contourner les lois pour leur propre profit. Il leur est arrivé plusieurs fois de combattre des réseaux de contrebande, comme celui dirigé par Jabba le Hutt.

Mon Calamari moyen. *DEXTÉRITÉ 2D, SAVOIR 2D, MÉCANIQUE 2D+1, PERCEPTION 1D+1, VIGUEUR 2D, TECHNIQUE 2D+1.* Déplacement : 9.

Mon Calamari

Dés d'attributs : 12D
DEXTÉRITÉ 1D/3D+1
SAVOIR 1D/4D
MÉCANIQUE 1D+1/3D+1
PERCEPTION 1D/3D
VIGUEUR 1D/3D
TECHNIQUE 1D+1/4D
Talents spéciaux :
Environnement Humide : lorsqu'ils se trouvent dans un environnement "humide", les Mon Calamari ont le droit d'ajouter +1D à leurs attributs *Dextérité*, *Perception* et *Vigueur*, ainsi qu'aux compétences qui en dépendent. Cet avantage est d'ordre purement psychologique.



Environnement Aride : lorsqu'ils se trouvent dans un environnement très sec, les Mon Calamari déprimment et se sentent mal. Il faut alors retirer -1D à leurs attributs *Dextérité*, *Perception* et *Vigueur*, ainsi qu'aux compétences qui en dépendent. Il s'agit ici également d'un problème psychologique.
Amphibie : les Mon Calamari respirent aussi bien à l'air libre que sous l'eau, et ils peuvent endurer les pressions extrêmes qui règnent au fond des océans.
Facteurs narratifs :
Esclavagisme : avant la Bataille d'Endor, la plupart des Mon Calamari qui n'aidaient pas directement l'Alliance Rebelle étaient, soit des esclaves des Impériaux, soit détenus dans des camps de travail. L'Empire considérait à l'époque qu'il était prioritaire de capturer tous les Calamariens "libres" du fait de la menace qu'ils représentaient pour l'Ordre Nouveau. Leur système fut l'un des premiers à déclarer ouvertement qu'il soutenait la Rébellion.
Déplacement : 9/12
Taille : 1,30 à 1,80 mètre

Rodiens

Les Rodiens sont des humanoïdes à peau verte, dotés d'yeux à facettes et d'un groin rappelant celui d'un tapir. L'arrière de leur crâne est couvert de rangées d'épines. Leurs doigts, longs et flexibles, sont terminés par des ventouses. Celles-ci leur permettent de manipuler de petits objets avec une grande dextérité, bien que leur force d'aspiration ne soit pas très grande.

Les Rodiens ont un goût prononcé pour "l'art" des chasseurs de primes, et beaucoup d'entre eux excellent dans ce domaine aux quatre coins de la galaxie.

Rodien moyen. *DEXTÉRITÉ 3D, SAVOIR 1D+2, MÉCANIQUE 1D+2, PERCEPTION 2D, VIGUEUR 2D+2, TECHNIQUE 1D.* Déplacement : 10.

Rodiens

Dés d'attributs : 12D
DEXTÉRITÉ 1D+2/4D+2
SAVOIR 1D/3D
MÉCANIQUE 1D/2D+2
PERCEPTION 1D/3D+2
VIGUEUR 1D/4D+1
TECHNIQUE 1D/2D+1
Facteurs narratifs :
Réputation : les Rodiens sont célèbres pour leur ténacité et le fait qu'ils sont capables d'abattre quelqu'un de sang-froid pour gagner quelques crédits. Certaines factions de la civilisation galactique (essentiellement les organisations criminelles, les gouvernements planétaires dictatoriaux et l'Empire) les considèrent comme des employés de valeur, mais la plupart des gens ont pour eux la plus grande méfiance. Quand l'homme de la rue rencontre un Rodien, il imagine tout de suite que celui-ci doit être sur une piste... et lui cède prudemment le passage.
Déplacement : 10/12
Taille : environ 1,60 mètre



Sullustains

Les Sullustains sont des humanoïdes joviaux aux yeux ronds, qui ressemblent un peu à des rongeurs. Ils viennent de Sullust, une planète volcanique aride au sous-sol percé de nombreuses cavernes qui leur servent d'habitations.

Les Sullustains ont la réputation d'être d'excellents pilotes et navigateurs. Leur vue et leur ouïe sont excellentes, et ils possèdent également un bon sens de l'orientation.



Sullust est contrôlée par la puissante Corporation SoroSuub qui a imposé aux indigènes des réglementations très sévères en matière de travail. Quoique peu enviable, leur condition reste néanmoins préférable à celle d'esclaves au service de l'Empire. Car, comme le dit un proverbe sullustain : "Mieux vaut un contremaître que l'on connaît, qu'un Moff inconnu."

Sullustain moyen. *DEXTÉRITÉ 2D, SAVOIR 1D+1, MÉCANIQUE 3D, PERCEPTION 2D, VIGUEUR 2D, TECHNIQUE 1D+2.* Déplacement : 10.

Sullustains

Dés d'attributs : 12D
DEXTÉRITÉ 1D/3D
SAVOIR 1D/2D+2
MÉCANIQUE 2D/4D+1
PERCEPTION 1D/3D+1
VIGUEUR 1D/2D+2
TECHNIQUE 1D/3D+2
Talents spéciaux :
Sens développés : les Sullustains possèdent une vue et une ouïe exceptionnelles. Lorsqu'ils font des jets de *Perception* ou de *Recherche* dans des conditions de faible luminosité ou d'audition difficile, ils ont droit à un modificateur de +2D.
Sens de l'orientation : quand un Sullustain a visité une fois un endroit, il sait ensuite comment y retourner. Il lui est en effet impossible de se perdre dans un lieu qu'il connaît. Ce talent est automatique et ne requiert aucun tirage. Si un Sullustain procède à un jet d'*Astrogation* afin de se rendre dans un système où il est déjà allé, ajoutez +1D à son tirage.
Déplacement : 10/12
Taille : 1 m à 1,80 mètre

Twi'leks

Les Twi'leks sont des êtres rusés et sournois dont on trouve de nombreux représentants parmi les marchands, les pirates, les mercenaires et les esclavagistes. Ces humanoïdes sont facilement reconnaissables à leur crâne orné d'appendices tentaculaires (qu'on appelle "queues de tête" ou "queues cervicales").

Les Twi'leks essayent toujours de se tenir à l'écart des grands conflits. De crainte d'être balayés par ce qu'ils considèrent comme de gros "orages de chaleur" (par référence aux conditions climatiques difficiles qui règnent sur leur planète natale), ils préfèrent se dissimuler dans l'ombre et attendre que l'inévitable se produise. À l'abri de leur cachette, ils ont tout loisir d'observer, de planifier et de se préparer... à profiter des opportunités qui pourront se présenter. Les Twi'leks sont connus pour leur pragmatisme et leur nature calculatrice ; "bravoure" est un mot dont ils ignorent le sens.

Twi'lek moyen. *DEXTÉRITÉ 2D, SAVOIR 2D, MÉCANIQUE 1D+2, PERCEPTION 2D+1, VIGUEUR 2D, TECHNIQUE 1D.* Déplacement : 10.



Twi'leks

Dés d'attributs : 11D
DEXTÉRITÉ 1D/3D
SAVOIR 1D/4D
MÉCANIQUE 1D/2D+1
PERCEPTION 2D/4D+2
VIGUEUR 1D/3D
TECHNIQUE 1D/3D
Talents spéciaux :
Queues de tête : les Twi'leks peuvent utiliser leurs tentacules afin de communiquer discrètement avec leurs congénères, même s'ils se trouvent dans une pièce bourrée de monde. Les mouvements complexes qu'ils font alors exécuter à leurs appendices sont, d'une certaine manière, un langage "secret" qu'ils sont seuls à comprendre.
Déplacement : 10/12
Taille : 1,60 à 2,40 mètres

Wookiees

Les Wookiees sont des créatures arboricoles originaires de Kashyyyk, une planète couverte de jungles. Considérés comme les extraterrestres intelligents les plus forts de la galaxie, ils sont aussi extrêmement doués pour réparer et modifier les appareillages les plus divers.

Ils sont connus pour l'exceptionnelle fidélité de leurs amitiés, ainsi que pour leur mauvais caractère et leur ingéniosité. Mais s'ils ont la réputation d'être facilement irritables — il n'est pas rare qu'ils brisent des objets lorsqu'ils sont en colère — les Wookiees sont également capables de se montrer très gentils. Ils prêtent une grande importance à des vertus telles que la loyauté, l'honnêteté et l'amitié.

Les Wookiees ont inventé la plupart des équipements dont ils se servent et ont édifié de grandes cités dans les frondaisons des arbres de leur monde natal. Ils emploient divers instruments caractéristiques de leur culture, dont le plus célèbre est l'arbalète wookiee, également appelée "arbalète laser".

Réduits en esclavage par l'Empire, les Wookiees ont été libérés par la Nouvelle République, dont ils sont depuis de fervents partisans.

Wookiee moyen. *DEXTÉRITÉ 2D, SAVOIR 1D, MÉCANIQUE 2D, PERCEPTION 1D, VIGUEUR 4D+1, TECHNIQUE 1D+2.* Déplacement : 11.

Sy Snootles



ET LE MAX REBO B•A•N•D

Amphithéâtre Kanziwck
Achat de tickets possible jusqu'au début du spectacle

12 Crédits/8ß
5ß de surtaxe pour les paiements en devise locale

en Concert! Cette Semaine



Wookiees

Dés d'attributs : 12D
DEXTÉRITÉ 1D/3D+2
SAVOIR 1D/2D+1
MÉCANIQUE 1D/3D+2
PERCEPTION 1D/2D+1
VIGUEUR 2D+2/6D
TECHNIQUE 1D/3D+1
Talents spéciaux :
Rage combative : si un Wookiee devient enragé (parce qu'il pense que lui-même — ou un individu auquel il doit une "dette de vie" — est exposé à un danger mortel), il ajoute +2D aux dommages qu'il cause grâce à sa *Vigueur,* quand il se bat à mains nues (sa compétence *Combat Mains Nues* n'est toutefois pas augmentée). En revanche, tous ses autres attributs et compétences sont réduits de -2D.
Une fois dans cet état, un Wookiee ne peut se calmer qu'en réussissant un jet Moyennement Difficile de *Perception* lorsque des ennemis sont présents. Une pénalité de -1D est appliquée à sa *Perception*, qui ne peut toutefois jamais être inférieure à 1D (cela n'empêchera pas qu'un Wookiee doive pratiquement faire des "6" avec son dé libre pour réussir à retrouver son calme).
Une fois que tous les ennemis ont été éliminés, le personnage doit réussir un jet Facile en *Perception* (sans pénalité) pour se calmer. Les PJ Wookiee auront tout intérêt à se méfier quand ils dépenseront des points de Force sous l'effet de la rage. En effet, comme celle-ci est de toute évidence une manifestation de colère et d'agressivité, ils gagneront automatiquement des points du Côté Obscur, à moins qu'il y ait une excellente raison leur permettant de justifier leurs actes.
Griffes d'escalade : les Wookiees sont dotés de griffes rétractiles qu'ils utilisent *uniquement* pour grimper et qui leur permettent de bénéficier d'un modificateur de +2D lorsqu'ils se servent de la compétence *Escalade*. S'ils venaient à les employer lors d'un combat, ils seraient automatiquement déshonorés aux yeux de leurs congénères. Ceux-ci pourraient alors les pourchasser et les abattre, sans prêter la moindre attention aux circonstances susceptibles de justifier leur "crime".
Facteurs narratifs :
Réputation : les Wookiees sont généralement considérés comme des sauvages féroces qui ont tendance à s'énerver rapidement. La plupart des gens font tout pour éviter de les mettre en colère.
Esclavagisme : avant la défaite de l'Empire, pratiquement tous les Wookiees étaient des esclaves, et une prime substantielle était offerte pour la capture de ceux qui parvenaient à s'évader.
Langages : si les Wookiees ne peuvent pas parler le basique, ils le comprennent parfaitement. Du reste, ils sont souvent accompagnés d'un ami susceptible de traduire leurs propos… bien que le sens de ceux-ci prête rarement à confusion.
Honneur : les Wookiees ont un grand sens de l'honneur. Ce sont des guerriers féroces et orgueilleux, qui deviennent parfois enragés au point de se montrer cruels et injustes… mais ils ont un code de l'honneur. Ils ne trahissent ni n'abandonnent jamais leurs congénères ou leurs amis. S'ils ne respectent pas toujours la lettre d'une "loi", ils ne dérogent jamais aux principes qu'ils se sont fixés. Le code de l'honneur wookiee est aussi astreignant qu'il est ancien.
Il est pratiquement impossible d'expier un manquement… sauf à titre posthume. Mais, s'il est accusé à tort, un Wookiee aura tout à fait le droit de faire la preuve de son bon droit. Certaines légendes prétendent même que des Wookiees déshonorés auraient osé "revenir" sur leur planète natale.
Mais on raconte tellement de choses…
Déplacement : 11/15
Taille : 2 à 2,30 mètres

Nouvelles races extraterrestres

Il existe plus d'un million de mondes connus dans la galaxie et des milliers d'espèces intelligentes. Les joueurs et le maître de jeu peuvent donc parfaitement inventer de nouveaux extraterrestres pour peupler leur univers de *La Guerre des Étoiles*.

Quand vous inventez une nouvelle race extraterrestre, vous devez absolument vous attacher à préserver *l'équilibre du jeu*. Évitez, par conséquent, de créer des êtres beaucoup plus puissants que les autres. Les attributs humains étant compris entre 2D et 4D, il devrait être rare que des extraterrestres dépassent notablement ces limites. Et si c'est le cas, prévoyez des inconvénients qui contrebalanceront les avantages.

Conception

Avant toute chose, il convient de définir les tenants et aboutissants d'une nouvelle espèce. Il faut donc s'intéresser à la biologie, la culture, la psychologie et tous les autres facteurs qui contribuent à l'intérêt de vos parties de *Star Wars*.

Caractéristiques physiques

Vous pouvez, si vous le désirez, vous limiter à inventer des extraterrestres dont le métabolisme est fondé sur le carbone et qui respirent de l'oxygène, comme c'est le cas pour la majorité des êtres présentés dans les films, les romans, les bandes dessinées et les suppléments de jeu. (Opter pour cette solution permettra en outre aux joueurs de mieux comprendre les espèces considérées, et donc de mieux les interpréter.)

Si vos extraterrestres respirent une substance particulière — comme du méthane ou de l'eau, par exemple — ils doivent souvent porter des appareils respiratoires (pouvant aller du simple masque à la combinaison étanche, surtout si leur mélange gazeux préféré réagit mal en présence d'oxygène).

Beaucoup d'espèces extraterrestres sont de type humanoïde (leurs représentants se tiennent debout et possèdent deux bras, deux jambes et un torse surmonté d'une tête), mais pas toutes. On connaît ainsi un grand nombre d'êtres intelligents apparentés aux oiseaux ou aux insectes. Certains se déplacent également à quatre pattes. Les Hutts, par exemple, sont des espèces de limaces géantes, les Iyra sont des céphalopodes à membres multiples, les Sluissi ressemblent à des serpents et les Ugors sont des créatures monocellulaires et polymorphes.

Dans quel environnement vos extraterrestres se sont-ils développés ? Des créatures provenant d'un monde chaud et humide auront certainement des caractéristiques reptiliennes (sang froid, besoin d'humidité), alors que d'autres nées sur une planète glacée, où la nourriture est rare, auront d'épaisses fourrures et se placeront en hibernation pendant la mauvaise saison. La plupart des êtres vivants évoluent de manière à s'adapter à leur cadre de vie

(il est, ainsi, peu probable que des êtres ayant un grand besoin d'eau apparaissent sur un monde volcanique, par exemple).

Comment vos extraterrestres se reproduisent-ils ? Ont-ils des portées ou des enfants uniques ? Nourrissent-ils leurs petits, ou la subsistance de ceux-ci est-elle assurée d'une autre façon ? Peuvent-ils enfanter plusieurs fois au cours de leur existence ou sont-ils très limités sur ce point ? Une espèce qui ne possède que des capacités réduites de reproduction aura tendance à considérer la vie comme sacrée, alors qu'une autre dont beaucoup de petits n'atteignent pas l'âge adulte considérera que la guerre et la destruction sont des méthodes acceptables pour régler des différends.

Culture et société

Quel est le profil psychologique de base de vos extraterrestres ? Sont-ils colériques, rusés ou industrieux ? Comme se comportent-ils face au danger ?

Vous devez également décider de l'organisation de la société de votre espèce, et comment cette structure a été affectée par les gouvernements impériaux et républicains. Vos extraterrestres ont-ils conservés leurs institutions politiques ou ont-ils été asservis par l'Empire ? (Il convient, à ce propos, de noter que les Impériaux ont rarement modifié les structures gouvernementales des mondes qu'ils ont conquis... aussi longtemps que les dirigeants en question acceptaient de se soumettre entièrement à Palpatine.) Si vous jouez à l'époque de la Nouvelle République, indiquez si vos créatures soutiennent le nouveau régime ou l'Empire, à moins qu'ils n'aient opté pour une stricte neutralité.

Quel type de gouvernement ont adopté vos extraterrestres ? Élisent-ils des représentants tribaux, des fonctionnaires, ou sont-ils dirigés par une gigantesque corporation ? Le gouvernement doit-il des comptes à ses administrés ou exerce-t-il un contrôle sur le comportement des citoyens ? Y a-t-il seulement un gouvernement ?

Vos extraterrestres ont-ils un sens aigu de la hiérarchie ou sont-ils des individualistes qui choisissent eux-mêmes leurs carrières et leurs conjoints ?

Quelles sont les valeurs auxquelles ils tiennent : richesse, liens familiaux, exploration, découverte scientifique, etc ? Quels genres de professions affectionnent-ils : marchands, savants, aventuriers, etc ? Est-ce qu'ils gardent un même métier toute leur vie ou est-ce qu'ils changent avec une étonnante facilité d'emplois, de domiciles et même de conjoint ?

Quels contacts ont-ils eu avec le reste de la galaxie ? Ont-ils voyagé aux quatre coins de l'univers pendant des millénaires ou n'ont-ils été découverts par l'Empire que ces dernières années ? Quelles technologies leur sont propres et quelles sont celles qui ont été introduites sur leur monde par des explorateurs ou des négociants ?

Vos extraterrestres se sont-ils installés sur d'autres planètes que leur monde d'origine ? Possèdent-ils des colonies ou ont-ils émigré en masse afin de trouver du travail, des richesses, de l'aventure, etc. ?

Mécanismes de jeu

Quand vous créez une nouvelle espèce, vous devez décider du nombre de "dés d'attribut" que peut avoir un de ses membres. En général, la plupart des extraterrestres "moyens" devraient posséder douze dés d'attribut... mais ce nombre peut varier en fonction des cas. N'oubliez pas, à ce sujet, que les *PJ* de la race en question auront, eux, droit à six dés supplémentaires. Vous devez par ailleurs déterminer les attributs minimum/maximum de vos extraterrestres. La valeur la plus faible ne devrait jamais être inférieure à 1D et la plus élevée ne pas être supérieure à 5D. Beaucoup de races se situent dans la limite 2D/4D typique des Humains.

Il vous faut aussi détailler les éventuels talents spéciaux, bien que ceux-ci ne soient nullement "obligatoires". Ils ont en effet pour but de rendre des extraterrestres particulièrement performants dans un domaine inaccessible à d'autres. Beaucoup de ces talents devraient avoir des aspects positifs et négatifs (ainsi, par exemple, la *rage combative* augmente la *Vigueur* d'un Wookiee, mais il lui est ensuite très difficile de retrouver son calme).

Pensez aussi aux *facteurs narratifs*. Il s'agit d'éléments purement abstraits, qui n'ont pas d'influence directe sur les règles du jeu. Ils expliquent quels types de relations entretiennent des extraterrestres avec le reste de la galaxie et comment il est possible d'en tenir compte dans le cadre des parties.

Encore une fois, les Wookiees nous fournissent un bon exemple de facteur narratif. Avant l'anéantissement de l'Empire, la plupart d'entre eux étaient des esclaves et les Wookiees "libres" (tels que Chewbacca) étaient pratiquement considérés comme des criminels de droit commun, ce qui leur valait d'être sans cesse poursuivis par des chasseurs de primes ou des Impériaux. Un personnage de cette race devra donc toujours redouter d'être arrêté...

Si un joueur imagine une race extraterrestre qui n'a que des avantages et aucun inconvénient, vous aurez le droit de réduire ses dés d'attribut ou d'imaginer des pénalités permettant d'équilibrer un peu les choses.

Vite fait, bien fait

Les conseils de la présente section ne sont que des... *conseils !* Ils sont destinés à aider les maîtres de jeu à concevoir des extraterrestres intéressants, jouables et divertissants susceptibles d'enrichir leurs parties de *Star Wars*. Si vous avez envie d'inventer une race plus "générique" pour une occasion bien précise, il ne sera pas indispensable que vous vous posiez toutes les questions exposées plus haut. Contentez-vous de choisir les attributs et compétences qui conviendront le mieux à l'histoire que vous souhaitez raconter. Si vous avez envie que les PJ "en bavent", optez pour des codes-dés élevés. Si votre extraterrestre doit juste servir de "chair à canon", réduisez-les.

Si vous hésitez, choisissez pour les attributs des valeurs comprises entre 2D et 4D. Les compétences d'un individu, quant à elles, pourront être aussi élevées que vous le désirez.

Exemple : Eric a besoin d'un truand extraterrestre pour une petite péripétie. Ses joueurs sont "sortis du cadre" (ils ont fait des choix qui ont orienté l'aventure en cours dans une direction qui n'était pas prévue) et il a maintenant besoin de quelque chose susceptible de les remettre sur la bonne voie. Il imagine alors un extraterrestre visqueux et patibulaire, manifestement animé d'intentions hostiles (inutile, à ce stade, de trop s'attarder sur la description ; Eric a juste besoin de quelques caractéristiques physiques permettant d'identifier son monstre... il décide qu'il aura le corps couvert d'écailles rouges).

Comme il est conscient que ses joueurs ont de nouveaux personnages dont les compétences ne sont pas très élevées, il opte pour un extraterrestre de type "chair à canon". Il note rapidement les caractéristiques suivantes :

Bandit extraterrestre à écailles rouges. Toutes les caractéristiques sont à 2D, sauf : *DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 3D+1, Esquive 4D, VIGUEUR 4D*. Déplacement : 10. Équipé d'un pistolet blaster (4D).

Il n'a pas fallu longtemps pour donner naissance à cette brute. En attribuant à son extraterrestre une particularité physique (ses écailles rouges, mais cela aurait pu être des cicatrices, un membres supplémentaire, etc.), Eric l'a rendu aisément identifiable sans avoir à se donner la peine de le développer. Si jamais il a envie de réutiliser cette race, il aura toujours le temps de la peaufiner d'ici les prochaines aventures.

16 Créatures



Au cours de mes années au sein de l'Alliance Rebelle, j'ai vu des tas de choses étranges et merveilleuses, de gigantesques batailles opposant des flottes de vaisseaux spatiaux et des lieux tellement mal famés qu'ils auraient fait frémir le plus averti des pirates corelliens.

Après la Bataille d'Endor, une de mes missions consista à fouiller de fond en comble le quartier général du gouverneur impérial du secteur Parmic. Les "Francs-Tireurs de la Base Laramus" étaient finalement parvenus à renverser le Moff Abran Balfour et j'avais été chargé d'éplucher les dossiers impériaux récupérés à cette occasion.

En arrivant à Terminus Épice (le site où se trouvait la forteresse du Moff), j'ai découvert un étonnant zoo privé bourré de créatures exotiques. Un peu plus tard, tandis que je m'employais à fouiller les dossiers de Balfour, j'ai actionné par inadvertance un mécanisme de défense : une trappe s'est ouverte sous mes pieds et je suis tombé en plein milieu de la ménagerie.

Je me suis alors retrouvé entouré par toutes sortes d'animaux qui hennissaient, grondaient, grognaient, crachaient, volaient... On aurait dit qu'ils représentaient toutes les options d'évolution possibles ! Selon le rapport rédigé par les Francs-Tireurs, suite à cet incident, on aurait pu entendre mes cris "dans le vide de l'espace". D'après le Général Cracken, cela me rend "particulièrement apte à disserter sur les formes de vie non intelligentes".

Je ne comprendrai jamais l'humour militaire...

Que sont les créatures ?

Dans le jeu, le terme "créatures" désigne tous les êtres vivants qui n'ont pas recours à la pensée rationnelle pour interpréter leur environnement et dont le comportement est guidé par l'instinct.

Cela ne signifie pas pour autant que toutes les créatures sont stupides ; beaucoup sont même plutôt futées. Elles peuvent apprendre à obéir à des ordres et à exécuter des tours. Mais, elles ne sont pas réellement intelligentes, car ce sont, avant tout, des animaux.

Les créatures n'ont pas autant d'attributs que les êtres intelligents. En fait, elles n'en ont que trois : *Dextérité, Perception* et *Vigueur.*

Fonction des créatures dans le jeu

Les créatures peuvent être employées de diverses manières dans les parties de *Star Wars*. Le plus souvent elles constituent simplement

des adversaires pour les PJ. Si cela n'est pas totalement dépourvu d'intérêt (souvenez-vous du terrifiant wampa de *L'Empire Contre-Attaque*), il serait dommage toutefois de les cantonner exclusivement à cette fonction. Vous trouverez à la fin de ce chapitre quelques créatures courantes, susceptibles de "pimenter" vos parties. Si vous en voulez d'autres, consultez le supplément *Creatures of the Galaxy*.

Bêtes de monte et de bât

L'une des premières (et plus mémorables) créatures que l'on voit dans la trilogie de *La Guerre des Étoiles*, c'est le bantha, un énorme animal de trait doté de cornes rappelant celles du bélier. Ce genre d'animal peut être extrêmement utile au maître de jeu s'il veut donner une ambiance un peu "primitive" à une aventure. En effet, les joueurs saisiront mieux que leurs personnages sont perdus dans une région sauvage, s'ils sont obligés d'avoir recours à des montures pour leurs déplacements, au lieu de modes de transport plus modernes.

Animaux de compagnie

Certaines créatures peuvent être employées comme animaux de compagnie et sont susceptibles d'être dressées à exécuter quelques tâches utiles. Ainsi, un PJ pourra-t-il entraîner un animal à récupérer des objets ou à pousser un cri quand un inconnu approche. Même si le dressage ne doit pas devenir le thème principal d'une partie, une bête apprivoisée pourra parfois apporter un peu d'humour aux aventures.

Nourriture

On oublie trop souvent dans le jeu que les créatures sont aussi des sources de *nourriture*. S'ils échouent sur une planète inconnue, les PJ pourront éventuellement être contraints de chasser pour se nourrir. Ce genre de scène est intéressante à simuler et aboutit souvent à une poursuite échevelée. La peau et les os des animaux peuvent également servir en cas de besoin, notamment si les PJ doivent se fabriquer des outils rudimentaires.

Prédateurs

C'est sans doute la fonction la plus "classique" pour des créatures, des prédateurs étant toujours de nature à ajouter des éléments de surprise et de tension à une partie de jeu de rôle. Ce genre d'animal peut également être employé pour compliquer un peu la tâche des joueurs... Ainsi, par exemple, si des PJ se faufilent au travers d'une jungle extraterrestre afin de tendre une embuscade à une patrouille impériale, une attaque de serpents féroces pourra les placer dans une situation difficile. Il faudra, en effet, s'en débarrasser sans faire de bruit, s'ils ne veulent pas risquer d'alerter ceux qu'ils doivent surprendre.

Rencontres aléatoires

Les créatures sont également idéales pour des rencontres impromptues, surtout quand les PJ se retrouvent dans un environnement qui ne leur est pas familier. N'hésitez pas à employer des animaux qui aiment voler les "objets brillants" (comme les packs énergétiques de blasters ou les cartes de crédit), des troupeaux capables de charger aveuglément pour un oui ou pour un non... bref, tout ce qui est susceptible de prendre les joueurs au dépourvu.

Concevoir des créatures

Sans doute aurez-vous, un jour ou l'autre, envie d'inventer des créatures originales pour vos parties de *Star Wars*. Vu le nombre considérable de planètes habitables de la galaxie, vous êtes parfaitement en droit de peupler vos environnements de campagne avec tous les animaux pittoresques et exotiques que vous voulez.

Comme pour les personnages du maître de jeu, la quantité de détails à prendre en considération dépend du rôle que vous assignez à votre créature. Si elle doit être employée tout au long d'une campagne, vous aurez certainement intérêt à la décrire précisément. En revanche, si elle n'est censée apparaître que lors d'une courte scène, inutile de la peaufiner trop. Contentez-vous de choisir ses codes-dés en fonction de ceux des PJ.

Si vous voulez bien faire les choses, pensez à envisager votre animal sous divers angles : habitat, comportement, types d'attaques, etc. Est-il d'origine naturelle ou a-t-il été produit par une manipulation génétique ratée ? Est-il paisible ou se comporte-t-il comme un prédateur ? Comment chasse-t-il ? Est-il toujours aux aguets ou peut-on le capturer facilement ? Possède-t-il des qualités particulières qui lui confèrent une certaine valeur ou le rendent difficile à attraper ? Répondre à ces questions vous permettra d'ajouter quelques spécimens intéressants au bestiaire de *Star Wars*.

Caractéristiques de jeu

Toutes les créatures du jeu possèdent un certain nombre de caractéristiques. Celles présentées dans les pages suivantes sont des valeurs "moyennes", susceptibles de varier dans de grandes proportions. Elles sont détaillées comme suit...

Type : une brève présentation indiquant la catégorie à laquelle appartient la créature.

Attributs et compétences : les créatures dépourvues d'intelligence n'ont que trois attributs (*Dextérité, Perception* et *Vigueur*). Certaines possèdent également des compétences, telles que *Combat Mains Nues, Escalade/Saut* ou *Natation*.

Les créatures emploient leur *Vigueur* ou leur compétence *Combat Mains Nues* pour se battre. La *Vigueur* sert également à la détermination des dommages (quand un animal possède des griffes ou des crocs qui infligent des dommages supplémentaires, cela est noté dans la rubrique "Talents spéciaux").

Talents spéciaux : une liste de tous les talents et outils particuliers auxquels une créature peut avoir recours. Sont notamment inclus dans cette rubrique les griffes, les armures (naturelles), l'aptitude à pouvoir respirer sous l'eau, etc.

Déplacement : le facteur Déplacement moyen de la créature considérée. Il est également indiqué si elle possède plusieurs modes de déplacement.

Taille : la taille moyenne d'un spécimen adulte.

Échelle : en principe, les animaux sont à l'échelle des créatures (ce qui est la même chose que l'échelle des "personnages"). Cette rubrique est présente uniquement quand une autre échelle doit être utilisée.

Indocilité : ce code est indiqué quand la créature considérée peut être montée. Il est employé afin d'exécuter des tirages que l'on oppose aux jet d'*Équitation* des cavaliers pour savoir si ceux-ci réussissent à conserver le contrôle de leur monture dans certaines situations critiques.

Créatures de la galaxie

Bêtes de monte et de bât

Bantha

Le bantha est un gros quadrupède doté d'une fourrure irrégulière et d'yeux brillants et inquisiteurs. Son crâne est orné de deux grandes cornes en spirales. Les mâles peuvent mesurer jusqu'à trois mètres au garrot (les femelles sont un peu plus petites).

Les banthas sont des animaux robustes, capables de se passer d'eau et de nourriture pendant des semaines, ce qui les rend particulièrement adaptés aux environnements difficiles. On les utilise souvent comme bêtes de bât ou montures dans les régions primitives.

Bantha

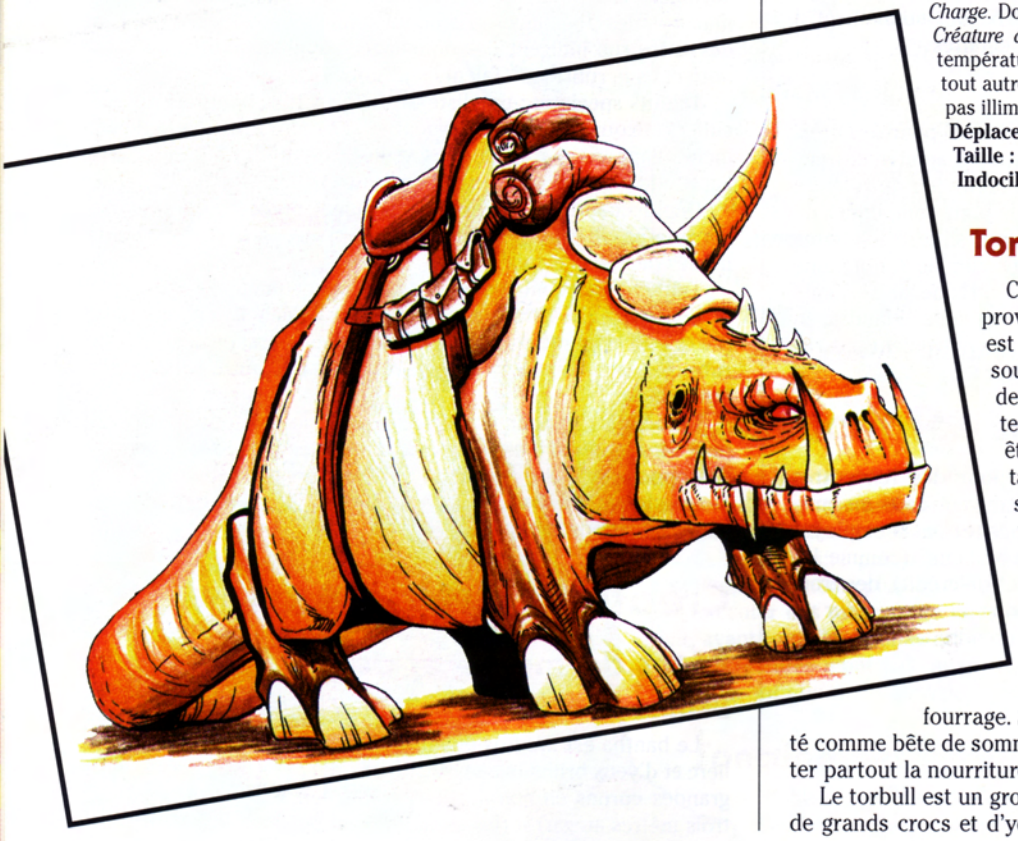
Type : animal de bât apprivoisé
DEXTÉRITÉ 2D
PERCEPTION 2D
VIGUEUR 8D
Talents spéciaux :
Cornes. Dommages : VIG-1D
Charge. Dommages : VIG
Déplacement : 5
Taille : 2 m à 3 m au garrot
Indocilité : 2D

Piétineur cracien

Les piétineurs craciens ont longtemps été employés comme bêtes de somme par les indigènes de leur monde d'origine. Quand les Craciens ont décidé d'en vendre dans toute la galaxie, les piétineurs sont vite devenus des montures et des animaux de bât très appréciés.

Le piétineur tire son nom du bruit qu'il fait quand il court... ou plutôt de l'*absence* de bruit. C'est en effet son étonnante discrétion qui lui a valu ce sobriquet ironique. Les piétineurs sont des animaux extrêmement loyaux et dociles, qui peuvent éventuellement apprendre à obéir à des ordres verbaux ou gestuels. Il n'est pas rare qu'ils sachent faire la différence entre les amis et les ennemis. Certains ont ainsi pu être dressés pour les combats.

Ces créatures sont dotées de griffes acérées et d'une queue qu'elles utilisent comme un fouet, ce qui en fait des adversaires redoutables.



Piétineur cracien

Type : bête de somme apprivoisée
DEXTÉRITÉ 3D
PERCEPTION 3D+2
Discrétion 4D+2
VIGUEUR 3D
Talents spéciaux :
Griffes. Dommages : VIG+1
Queue. Dommages : VIG+1D+2
Déplacement silencieux. Les piétineurs sont capables de se déplacer sans faire de bruit et l'on peut ajouter 1D+2 à leur *Discrétion* quand ils ne dépassent pas la "grande vitesse". Ils peuvent transporter 100 kilos de marchandises ou un cavalier et 50 kilos.
Déplacement : 12
Taille : 1 m à 1,80 m au garrot
Indocilité : 1D

Tauntaun

Originaires de Hoth, la planète des glaces, les tauntauns ont servi de montures aux forces rebelles qui ont résidé sur ce monde. Leur dressage ne posa alors aucun problème, en dépit de leur tempérament ombrageux.

Les tauntauns mesurent environ deux mètres de haut et possèdent une température corporelle très élevée (afin de pouvoir survivre aux rigueurs climatiques de Hoth). Ils sont dotés d'une queue musculeuse d'environ un mètre de long, qui leur permet de conserver leur équilibre sur les étendues de glace. Ils ont également trois griffes à leurs pattes et des cornes recourbées qu'ils emploient en combat.

Tauntaun

Type : omnivore des climats arctiques
DEXTÉRITÉ 2D
PERCEPTION 3D
VIGUEUR 4D
Talents spéciaux :
Charge. Dommages : VIG+1D+1
Créature arctique. Les tauntauns peuvent supporter des températures extrêmement basses qui pourraient tuer tout autre animal (leur résistance au froid n'est toutefois pas illimitée).
Déplacement : 16
Taille : 1,30 m à 2 m au garrot
Indocilité : 1D

Torbull ukien

Comme son nom l'indique, le torbull ukien provient d'Ukio, un important monde agricole. Il est le produit d'une expérience des Ukiens, qui souhaitaient à l'époque créer une robuste bête de somme susceptible de s'adapter à n'importe quel environnement (et donc, qui pourrait être vendue dans toute la galaxie). Cette tentative ne fut que partiellement couronnée de succès. Le torbull est assez proche du bantha et peut travailler dans des environnements inaccessibles à celui-ci.

Bien que docile et facile à dresser, le torbull a un gros défaut : son appétit. Alors qu'un bantha peut se passer très longtemps d'eau et de nourriture, le torbull, lui, exige d'énormes quantités de fourrage. Sa voracité a beaucoup nuit à sa popularité comme bête de somme (il n'est pas toujours facile de transporter partout la nourriture que consomme cet animal).

Le torbull est un gros quadrupède dépourvu de fourrure, doté de grands crocs et d'yeux au regard mauvais. Il est entièrement

recouvert d'un cuir épais à la texture granuleuse. Contrairement à ce que pourrait laisser présager son apparence, c'est un animal extrêmement docile et aimable — pour autant qu'il soit bien nourri. Son principal avantage sur le bantha est sa capacité à travailler sous des climats très humides. Car, en dépit de son imposante stature, c'est un assez bon nageur. Il est en outre beaucoup plus véloce que le bantha, dont il n'a toutefois pas la force physique.

Torbull ukien

Type : bête de somme docile
DEXTÉRITÉ 2D
Esquive 3D
PERCEPTION 2D
VIGUEUR 4D
Talents spéciaux :
Cuir épais. La peau du torbull lui confère une protection de +1D contre les dommages physiques
Docilité. Le torbull ayant un tempérament paisible, son cavalier bénéficie d'un bonus de +1D à sa compétence *Équitation*.
Appétit. Le torbull doit être nourri et abreuvé au moins quatre fois par jour standard (20 litres d'eau et 10 kilos de grain ou de fourrage sont nécessaires à chaque fois). Il est possible de le laisser brouter, mais, dans le désert, on est obligé d'emporter d'amples provisions à son intention. Le code d'Indocilité d'un torbull est augmenté de +3D quand il manque un repas. S'il vient à manquer plus de deux repas consécutifs, cet animal meurt de faim.
Déplacement : 10, 15 (en nageant)
Taille : 2 m au garrot ; 5 m de long
Indocilité : 1D

Prédateurs

Ghest

Le ghest est un monstrueux carnivore qui réside dans les marécages de Rodia. Cette créature redoutable a causé de terribles ravages au cours des siècles passés, car elle n'hésitait pas à s'attaquer aux villages, sans craindre d'éventuelles représailles. Ses attaques étaient d'une telle sauvagerie, que les Rodiens ont fini par comparer le ghest à un démon dans leur littérature et leurs pièces de théâtre.

Les ghests préfèrent rester immergés. Ils se déplacent alors lentement et seuls leurs yeux affleurent à la surface. Quand ils repèrent une proie potentielle, ils jaillissent hors de l'eau avec une rapidité et une férocité qui a de quoi inspirer de la terreur aux esprits les plus équilibrés. Ils se battent avec leurs crocs et leurs griffes.

Ghest

Type : reptile cartilagineux
DEXTÉRITÉ 1D
PERCEPTION 2D
VIGUEUR 7D
Talents spéciaux :
Crocs. Dommages : VIG+2D
Griffes. Dommages : VIG+1D
Déplacement : 15 (en nageant), 8 (en marchant)
Taille : 6 m de long

K'lor'slug

Le k'lor'slug est un animal venimeux qui vit dans les marais de la planète Noe'ha'on. Rapide, silencieux et meurtrier, il est redouté pour son agressivité innée, d'autant qu'il possède une très bonne vue et un odorat extrêmement fin. Cet espèce de ver monstrueux pond des centaines d'œufs qui, une fois éclos, donnent naissance à des larves qui se développent très vite en dévorant tout ce qui ressemble à de la nourriture.

Les k'lor'slugs ont une peau rosâtre qui se confond parfaitement avec la couleur de la boue argileuse des marécages de Noe'ha'on (il est donc terriblement difficile de les repérer). Leur queue, longue et flexible, est terminée par un petit dard capable d'injecter une neurotoxine qui a pour effet de paralyser les victimes. Ces êtres répugnants peuvent ensuite se repaître de leurs proies, qu'ils déchiquettent avec leurs puissantes pinces aux mâchoires tranchantes.



K'lor'slug

Type : prédateur des marais
DEXTÉRITÉ 4D
Esquive 5D
PERCEPTION 4D
Discrétion 5D
VIGUEUR 2D
Talents spéciaux :
Pinces. Dommages : VIG+1D+2
Queue. Dommages : VIG+1D. Si le slug réussit un jet de *Dextérité* Difficile, il injecte sa neurotoxine à sa victime. Celle-ci doit dès lors réussir un jet Difficile en *Résistance* ou en *Vigueur* pour ne pas être paralysée pendant 1D minutes.



Camouflage. Quand il se dissimule dans la boue du marécage, le Slug a droit à un bonus de +2D à ses tirages de *Discrétion*.
Déplacement : 10
Taille : 2 m à 3 m de long

Rancor

Le Rancor est l'un des plus grands prédateurs terrestres capable de vivre dans les environnements appréciés par les Humains. Seul Jabba le Hutt savait de quelle planète il était originaire... et il a aussi été le seul à en détenir un en captivité. Certains prétendent que ce serait une créature unique, qui aurait été créée par manipulation génétique afin de satisfaire les instincts les plus bas de l'ignoble Hutt (mais, ceux qui se sont rendus sur Dathomir savent que ce n'est pas vrai).

Le Rancor est un bipède aux crocs dégoulinant de bave et dont la peau épaisse le rend très résistant aux tirs de blasters. Les autres armes de poing ou tranchantes n'ont guère plus d'effet sur lui.

Rancor

Type : gigantesque prédateur
DEXTÉRITÉ 4D
PERCEPTION 1D
Recherche : Pistage 3D
VIGUEUR 7D
Talents spéciaux :
Armure. +3D de protection contre les dommages énergétiques et physiques
Griffes. Dommages : VIG+3D
Crocs. Dommages : VIG+5D
Déplacement : 20
Taille : 5 m de haut



Wampa

Les wampas sont des bêtes terrifiantes qui vivent sur la planète Hoth. Ils mesurent approximativement trois mètres de haut et possèdent des griffes et des crocs tranchants comme des rasoirs. Les plus vieux d'entre eux ont également des cornes (qui grandissent avec l'âge). Leur épaisse fourrure immaculée les rend pratiquement impossibles à repérer lors des tempêtes de neige de Hoth.

Les wampas vivent dans des cavernes. Ce sont plutôt des chasseurs solitaires, qui font preuve d'énormément de ruse pour des créatures manifestement dépourvues d'intelligence.

Wampa créature des glaces

Type : prédateur des neiges
DEXTÉRITÉ 3D
PERCEPTION 4D
Recherche : Pistage dans la Neige 6D, Discrétion : Neige 7D
VIGUEUR 7D
Talents spéciaux :
Griffes. Dommages : VIG+1
Crocs. Dommages : VIG+2
Camouflage. +3D en *Discrétion* dans les environnements polaires. Leur corps diffusant facilement la chaleur leur confère également +2D en *Discrétion* contre les senseurs.
Hurlement. Les beuglements du wampa constituent une forme primitive de communication qui permet à ces prédateurs de coordonner leurs attaques. Il est pratiquement impossible d'entendre ces cris quand souffle le vent de Hoth.
Déplacement : 13
Taille : 3 m de haut



17 Armes et équipement



J'entraîne des soldats rebelles depuis plus longtemps que je n'arrive à m'en souvenir, et aujourd'hui, c'est votre tour. La technologie est utile… si vous ne comptez pas que sur elle. Il existe des tas d'ustensiles capables de vous sauver la peau quand vous savez vous en servir. Mais, accorder trop d'importance à ces gadgets conduit immanquablement à la paresse, qui entraîne souvent des erreurs fatales. Trop de soldats ont appris cette leçon à leurs dépens. Heureusement, le briefing qui va suivre vous permettra de mieux comprendre l'utilité — et les limites — de la technologie. N'oubliez pas : un bon matériel peut vous tirer d'affaire, mais vous devrez toujours compter, avant tout, sur vous-même.

Des millions d'articles de haute technologie sont disponibles sur le marché de la Galaxie Connue. Nous autres de l'Alliance Rebelle, nous ne pouvons pas nous permettre d'être trop regardants, alors nous nous débrouillons avec ce que nous pouvons nous procurer.

La plupart des matériels peuvent être obtenus par des canaux officiels quand le besoin s'en fait sentir, mais si vous recherchez quelque chose d'un peu plus "pointu", il vous faut fréquenter les ruelles sombres. Sachez cependant une chose : n'utilisez que les machines dont vous savez vous servir — et bien ! — sinon, vous finirez par vous fourrer dans un sacré pétrin.

Équipement divers

Blocs de données

Les blocs de données sont des appareils de stockage des informations portables, de petite taille. Ils peuvent enregistrer des renseignements personnels, des fichiers encyclopédiques et toutes sortes de données élémentaires, bien que leurs microprocesseurs ne soient pas capables d'effectuer des calculs très complexes.

Il existe divers modèles et configurations de blocs de données. Les moins chers se contentent généralement de stocker un type bien précis d'information. Certains modèles plus petits, et néanmoins plus chers, sont, quant à eux, capables d'enregistrer des données en tous genres. Plusieurs appareils de haute gamme comprennent un petit projecteur holographique permettant à l'utilisateur de disposer d'une visualisation "tête haute", au lieu de l'écran plat habituel.

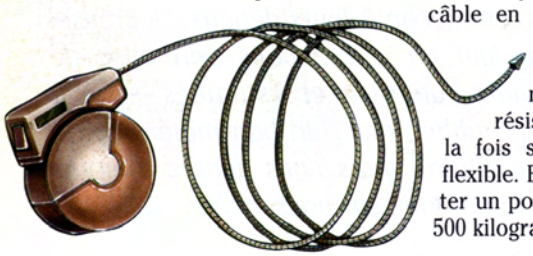
Communicateurs

Ces appareils de communication portatifs sont parfaitement adaptés aux transmissions à courte distance. Les modèles individuels ont une portée limitée à 50 kilomètres, mais permettent éventuellement de contacter des vaisseaux en orbite basse quand le temps est clair. Ceux montés sur les véhicules peuvent, quant à eux, émettent jusqu'à 200 kilomètres. Les communicateurs sont capables d'utiliser une infinité de fréquences et il existe toutes sortes de dispositifs de cryptage permettant de sécuriser les transmissions (les modèles de communicateurs les plus coûteux ont de tels dispositifs intégrés).

Il existe aussi des "Canaux Libres Standard" (CLS), accessibles à tous les usagers, qui sont notamment employés par les vaisseaux quand ils souhaitent contacter un astroport ou un autre appareil, et par les gouvernements locaux lorsque ceux-ci veulent que toutes les personnes se trouvant dans une zone précise puissent capter une émission. La plupart des communicateurs sont en mesure de recevoir simultanément les messages émis sur une fréquence spécifique et sur les CLS. Certains modèles perfectionnés peuvent même être réglés de manière à capter plusieurs fréquences données à la fois.

Dévidoir de synthécorde

Comme son nom peut le laisser deviner, la synthécorde est un câble en matière synthétique. Créée à partir de polymères hautement résistants, elle est à la fois solide, légère et flexible. Elle peut supporter un poids de l'ordre de 500 kilogrammes.



Fusées individuelles

Les fusées individuelles sont les concurrentes directes des propulseurs dorsaux. Alors que ces derniers aspirent l'air ambiant dans leur chambre de combustion — où il est mélangé à un carburant afin de produire une poussée — les fusées, elles, utilisent exclusivement un carburant chimique. Elles n'ont donc pas besoin d'air pour fonctionner, ce qui permet de les employer également dans l'espace.

Les fusées individuelles sont plus lourdes et bruyantes que les propulseurs dorsaux (en grande partie à cause de leur carburant solide). En revanche, elles sont aussi beaucoup plus rapides et sont moins dépendantes de l'environnement. Elles présentent néanmoins un certain danger en cas de combat : il suffit qu'un tir les touche pour que leur carburant explose.

Fusées individuelles

Modèle : fusées individuelles DSP-5 de Zandraman
Type : fusées individuelles
Compétence : Fusées Individuelles
Prix : 400 crédits
Disponibilité : 2, R
Notes : les DSP-5 de Zandraman peuvent soulever une charge de soixante kilos. Pour chaque "charge" consommée, elles peuvent parcourir 70 mètres verticalement ou 160 mètres horizontalement. Leur autonomie est de douze charges.

Kits sensoriels

Les kits sensoriels sont des dispositifs de détection portatifs, capables de repérer des formes de vie, des émissions d'énergie, des manifestations tectoniques et toutes sortes d'autres phénomènes. La plupart se présentent sous la forme d'appareils relativement encombrants et les plus performants exigent d'être maniés par au moins deux personnes.

Les plus petits kits sensoriels ne détectent qu'un type de phénomène (un signal de communication ou une forme de vie), car plus ils sont efficaces, plus ils sont gros. En règle générale, ils ne fournissent que des informations rudimentaires sur ce qu'ils détectent (direction, fréquence d'un signal, distance approximative à laquelle se tient une forme de vie) et sont dans l'impossibilité de donner plus de précisions. Les modèles les plus imposants ont, eux, tendance à être plus explicites et plus sensibles, mais leur prix s'en ressent également.

Kit sensoriel

Modèle : kit sensoriel 8932/D de NeuroSaav
Type : dispositif de détection portable
Compétence : Senseurs
Prix : 650 crédits
Disponibilité : 2, R
Notes : le 8932/D de NeuroSaav est un dispositif sensoriel multifonctions capable de détecter les formes de vie et les signaux. Les personnages qui l'utilisent ont droit à un bonus de +1D à leur compétence *Senseurs*. Cet appareil a une portée de trois cents mètres et peut fournir des indications précises quant à la direction d'où vient un signal.

Macrojumelles

Ces jumelles électroniques à amplification d'image ont une portée efficace "moyenne" d'un kilomètre (elle peut varier considérablement selon les modèles). Grâce à leur micro-ordinateur intégré, elles sont capables de fournir des images de très haute qualité, ainsi que diverses informations concernant la portée et autres paramètres utiles pour les tirs d'artillerie. Quand on s'en sert pour examiner une zone située à plus de cent mètres de distance, elles permettent de bénéficier d'un modificateur de +3D à tous les jets de *Perception* ou de *Recherche* (en plus des modificateurs habituels).

De plus, lorsqu'elles sont raccordées à un blaster par l'intermédiaire d'un logiciel de visée approprié, elles augmentent de +3D la compétence de leur utilisateur pour les tirs à moyenne et longue portées (elles sont sans effet pour ceux à bout portant et à courte portée). Il faut alors les employer à la manière des tireurs d'élite, en adoptant une position parfaitement stable, et consacrer au moins un round à la préparation des tirs avant de faire feu.

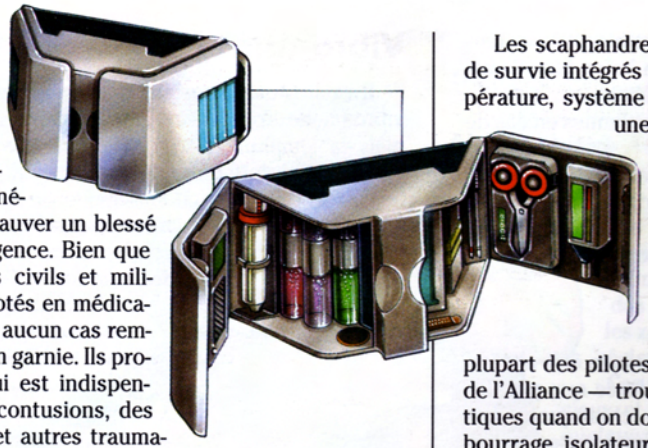
On trouve dans le commerce des milliers de modèles différents de macrojumelles. Les moins chers sont incapables de "zoomer" et ne proposent qu'un grossissement fixe. Les plus coûteux, eux, sont capables de fournir des informations très précises concernant la distance et peuvent parfois même réaliser des enregistrements holographiques de ce qui est observé.

Masques respiratoires

Les masques respiratoires sont des dispositifs filtrants qui dispensent des gaz respirables pendant une période de temps limitée. Bien qu'ils puissent se révéler très utiles dans de nombreuses situations, ils ne remplacent pas pour autant de vrais systèmes de survie. Ils sont, en effet, totalement inadaptés au vide spatial et aux environnements soumis à des températures extrêmes.

Ces masques recouvrent la plus grande partie du visage de leur porteur et les modèles les plus perfectionnés protègent les yeux, en plus de fournir un air respirable. La plupart de ces appareils sont efficaces pendant une heure d'utilisation continue, après quoi leurs filtres sont usés. Les filtres de remplacement sont bon marché et leur montage ne prend jamais plus que quelques minutes.

Medpacs



Ces trousses de secours contiennent un assortiment de médicaments, stimulants, coagulants et drogues régénératrices permettant de sauver un blessé dans les situations d'urgence. Bien que la plupart des modèles civils et militaires soient très bien dotés en médicaments, ils ne peuvent en aucun cas remplacer une infirmerie bien garnie. Ils proposent seulement ce qui est indispensable pour soigner des contusions, des brûlures, des fractures et autres traumatismes du même ordre. Ils sont inutiles pour les blessures sérieuses — telles que les hémorragies internes, les traumatismes crâniens, etc. (Dans ce dernier cas, il est indispensable de se rendre dans un hôpital.)

La plupart des medpacs ne peuvent être administrés qu'à un nombre limité d'espèces et les extraterrestres qui ne sont pas très courants dans la galaxie (comme les Noghri) ne peuvent pas s'en servir. Les medpacs produits par l'Empire, quant à eux, sont exclusivement utilisables par les Humains.

Si un personnage veut employer un medpac, il lui faut réussir un jet en *Premiers Soins*. Une fois utilisé, un medpac est ensuite bon à jeter.

Propulseurs dorsaux

Les propulseurs dorsaux constituent un moyen de transport inhabituel qui est surtout employé par les forces armées et les membres de la pègre (bien que l'on puisse en trouver un certain nombre de modèles dans le commerce). Ce sont des dispositifs de propulsion que l'on attache dans le dos et que l'on dirige généralement grâce à des commandes fixées au bras et au poignet. Les versions civiles sont équipées de silencieux afin de se conformer aux réglementations en matière de bruit. Ces silencieux ont toutefois l'inconvénient de réduire également les performances de ces engins.

Propulseur dorsal Chut-Air

Modèle : Chut-Air AJP-400 d'Arakyd Aerodynes
Type : propulseur dorsal individuel
Compétence : Propulseur Dorsal
Prix : 1 800 crédits, 150 crédits pour un pack énergétique de rechange, 150 crédits pour une valise de transport
Disponibilité : 3, T ou R
Notes : le Chut-Air AJP-400 d'Arakyd est capable de soulever un poids de 300 kilos (au total). Pour chaque "charge" consommée, il peut se déplacer sur 200 mètres verticalement ou sur 500 mètres horizontalement. Un tel appareil est capable de contenir 10 charges, avant de devoir être doté d'un nouveau pack énergétique. En fonctionnement normal, le propulseur ne produit qu'un faible bruit. Quand quelqu'un essaye de le repérer "à l'oreille", il faut ajouter +10 au facteur de difficulté de *Recherche*.

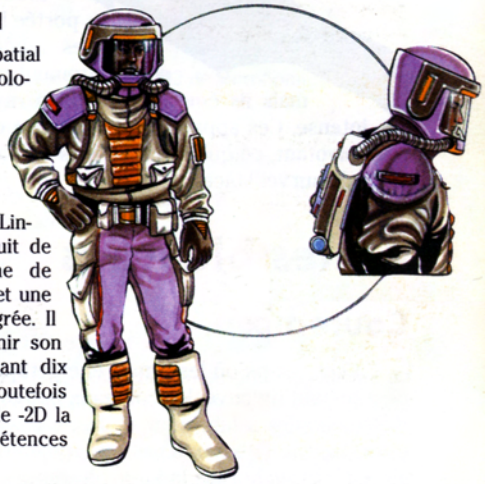
Scaphandres spatiaux et combinaisons étanches

Ces combinaisons font partie de l'équipement standard des pilotes de chasse. Les scaphandres permettent à un individu d'évoluer dans le vide spatial pendant une période de temps limitée. Les combinaisons étanches — qu'affectionnent particulièrement les "as de l'espace" — remplissent le même office.

Les scaphandres sont encombrants et disposent de systèmes de survie intégrés (générateur d'atmosphère, régulateurs de température, système de recyclage des déchets) qui leur confèrent une autonomie d'environ une semaine. Les plus chers sont également livrés avec des réserves de vivres internes (reliées au casque par un tuyau).

Les combinaisons, quant à elles, n'ont pas tous les "perfectionnements" des scaphandres. La plupart ne disposent pas de dispositif de chauffage et leur réserve d'oxygène ne dure que quelques heures. Néanmoins, la plupart des pilotes de chasseurs stellaires — notamment au sein de l'Alliance — trouvent les scaphandres encombrants et peu pratiques quand on doit les porter lors d'une bataille. Leur épais rembourrage isolateur rend difficile une manipulation précise des commandes de vol dans l'exiguïté d'un cockpit. C'est pourquoi, ils n'hésitent pas à échanger la sécurité accrue qu'ils procurent, contre le confort d'une simple combinaison étanche.

Scaphandre spatial

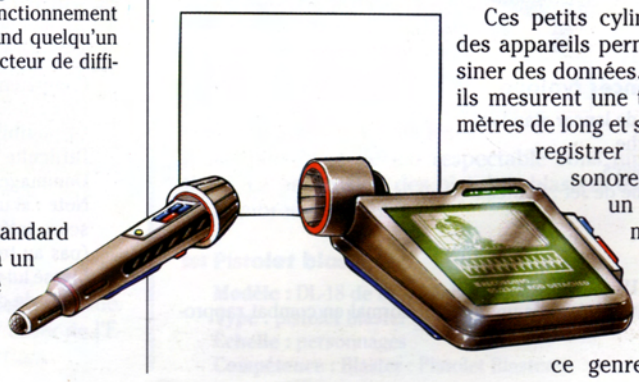


Modèle : scaphandre spatial Modèle 11 des Technologies Lindevie
Type : scaphandre spatial individuel
Prix : 2 200 crédits
Disponibilité : 2, T
Notes : le Modèle 11 de Lindevie contient un circuit de chauffage, un système de recyclage des déchets et une réserve de vivres intégrée. Il est capable de maintenir son occupant en vie pendant dix jours standard. Il a toutefois pour effet de réduire de -2D la *Dextérité* et les compétences qui lui sont rattachées.

Combinaison étanche

Modèle : combinaison étanche militaire d'Incom
Type : combinaison étanche individuelle
Prix : 1 000 crédits
Disponibilité : 1
Notes : Incom produit ce modèle militaire depuis des décennies et il est toujours utilisé dans toute la galaxie. Il dispose d'une réserve d'oxygène de dix heures. Un PJ qui se retrouve dans l'espace avec seulement cette combinaison doit réussir un jet de *Résistance* ou de *Vigueur* toutes les heures pour ne pas se voir infliger une blessure due au froid ambiant.

Tiges enregistreuses



Ces petits cylindres sont en fait des appareils permettant d'emmagasiner des données. En règle générale, ils mesurent une trentaine de centimètres de long et sont capables d'enregistrer des informations sonores ou visuelles dans un rayon de quinze mètres. Ils peuvent stocker dans leurs circuits jusqu'à 100 heures d'enregistrements de ce genre. Ceux-ci restent

accessibles à tout instant et sont même susceptibles d'être chargés dans un système informatique compatible à des fins d'amélioration. Ces appareils sont réutilisables indéfiniment, les nouvelles données effaçant automatiquement les anciennes en cas de nécessité.

Comme pour les autres produits commerciaux de la galaxie, il existe des tiges enregistreuses pour tous les budgets. Les modèles les moins chers ne peuvent emmagasiner que du son, alors que d'autres peuvent enregistrer des images, voire des hologrammes.

Tiges lumineuses

Ces lampes torches portatives peuvent aussi bien être alimentées par des cellules énergétiques de longue durée que par des réactifs chimiques. Les tiges lumineuses individuelles éclairent généralement jusqu'à cinquante mètres (certains modèles coûteux ont une portée bien supérieure).



Les modèles "haut de gamme" sont nettement plus gros et plus lourds, mais ils émettent aussi un rayon lumineux bien plus intense. Ces appareils sont souvent dotés de "pieds" et d'un affût pivotant, ce qui permet de les employer comme des projecteurs de surveillance.

Armes blanches

Couteaux

En ces temps où les armes énergétiques à longue portée tiennent le haut du pavé, les couteaux ont comme principal avantage d'être simples à fabriquer et de ne pas coûter cher. Ils sont en outre faciles à dissimuler et ne requièrent aucune source d'énergie extérieure, hormis la force physique que nécessite leur maniement. Enfin, il est rare que leur possession soit réglementée par les gouvernements planétaires.

Certains couteaux de lancer peuvent se révéler très efficaces à courte distance.

Couteau typique

Modèle : couteau standard
Type : arme blanche
Échelle : personnages
Compétence : Arme Blanche : Couteau
Prix : 25 crédits
Disponibilité : 1
Difficulté : Très Facile
Dommages : VIG+1D (maximum : 6D)
Prix : 25 crédits

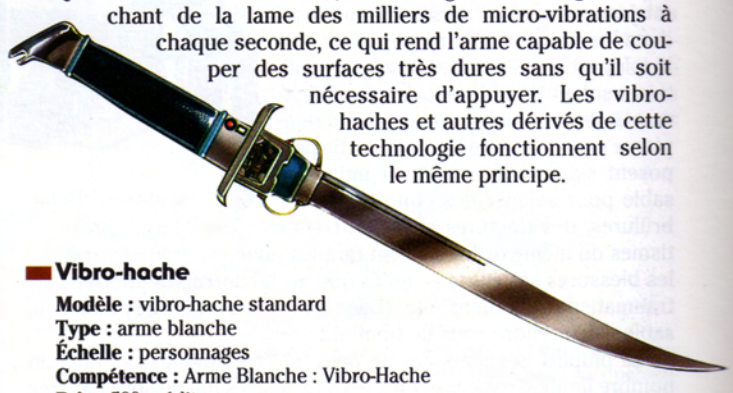


Couteau de lancer typique

Modèle : couteau de lancer standard
Type : arme blanche
Échelle : personnages
Compétence : Arme de Jet : Couteau
Prix : 35 crédits
Disponibilité : 1
Portées : 2-3/5/10
Dommages : VIG+1D (maximum : 6D)
Note : peut être utilisé comme un couteau normal en combat rapproché.

Vibro-armes

Il existe toutes sortes de vibro-armes, du vibro-couteau à la vibro-hache. Toutes ressemblent à des armes blanches classiques, mais la similitude s'arrête là. Un vibro-couteau standard, par exemple, est doté d'une cellule énergétique et d'une lame spéciale. Quand on le met en marche, la cellule génère le long du tranchant de la lame des milliers de micro-vibrations à chaque seconde, ce qui rend l'arme capable de couper des surfaces très dures sans qu'il soit nécessaire d'appuyer. Les vibro-haches et autres dérivés de cette technologie fonctionnent selon le même principe.



Vibro-hache

Modèle : vibro-hache standard
Type : arme blanche
Échelle : personnages
Compétence : Arme Blanche : Vibro-Hache
Prix : 500 crédits
Disponibilité : 2, R
Difficulté : Moyennement Difficile
Dommages : VIG+3D+1 (maximum : 7D)

Vibro-lame

Modèle : vibro-lame standard
Type : arme blanche
Échelle : personnages
Compétence : Arme Blanche : Vibro-Lame
Prix : 250 crédits
Disponibilité : 2, T
Difficulté : Moyennement Difficile
Dommages : VIG+3D (maximum : 6D)

Sabres-lasers

Les sabres-lasers — les armes rares et légendaires des Chevaliers Jedi — sont de petits ustensiles que l'on tient dans la main et qui projettent une lame énergétique capable de trancher le plus dense des matériaux. Chaque sabre étant fabriqué par un Jedi différent, il n'en existe pas deux pareils. Comme ils sont extrêmement coupants et d'un poids négligeable, leur maniement requiert un long entraînement. Entre les mains de néophytes, ils peuvent en effet se révéler aussi dangereux pour leur utilisateur que pour ses adversaires. En revanche, quand ils sont employés par des Jedi, ils se révèlent d'une efficacité incomparable et peuvent même arrêter ou dévier des tirs de blasters. Ces armes sont très difficiles à trouver et leur possession était interdite dans tout l'Empire

Sabre-Laser

Type : arme blanche
Échelle : personnages
Compétence : Sabre-Laser
Prix : indisponible à la vente
Disponibilité : 4, X
Difficulté : Difficile
Dommages : 5D
Note : si un personnage qui emploie un sabre-laser obtient aux dés un score inférieur d'au moins 10 points au facteur de difficulté imposé (pas au total de *Parade* de son adversaire), on considérera qu'il s'est blessé lui-même avec son arme et il encaissera alors les dommages normaux de celle-ci.



Armes de tir



Ne sous-estimez jamais un adversaire… et ne surestimez pas non plus votre puissance de feu. Il y a quelques années de ça, je me suis retrouvé pris au piège dans un entrepôt, encerclé par des soldats de choc impériaux, sur Gallshebbis Prime. Mon équipe était vraiment mal en point : trois blessés, un mort et le reste prêt à en découdre pour un oui ou un non. C'était exactement le genre de situation où certains individus se montrent imprudents.

J'ai alors remarqué que les soldats de choc utilisaient un vieux modèle de blaster mitrailleur sur trépied, un "MartoPulseur" de BlasTech. Cette arme a une puissance redoutable, mais il faut un temps infini à sa cellule énergétique pour se recharger (c'est pour cette raison que BlasTech en a arrêté la production).

Nous n'avons donc eu qu'à attendre que le blaster mitrailleur surchauffe un peu — au point que sa cellule énergétique ne puisse plus se recharger assez vite — et nous sommes sortis de notre cachette pour éliminer nos assaillants.

Il y a une importante leçon à tirer de cette histoire : apprenez ce que votre ennemi peut ou ne peut pas faire, et sachez vous en souvenir. Ne pas avoir toutes les cartes en main peut vous coûter cher…

Armes à feu

Ces "lance-projectiles" primitifs ne sont pratiquement jamais employés par les forces militaires en raison de leur peu d'efficacité à l'encontre des blindages et armures modernes et de leur tendance à se retrouver rapidement à court de munitions. On trouve surtout des armes à feu dans les colonies sous-développées et les cultures n'ayant pas encore découvert le vol spatial. Il peut arriver qu'une unité rebelle en utilise occasionnellement pour le bruit qu'elles font (et qui peut impressionner un adversaire) ou, justement, parce qu'il est possible de les doter d'un silencieux (ce que l'on ne peut pas faire avec les blasters).

Arme à feu

Modèle : pistolet de combat "Dague" des Armureries Coruschal
Type : pistolet à poudre
Échelle : personnages
Compétence : Arme à Feu : Pistolet
Munitions : 16
Prix : 300 crédits
Disponibilité : 2, T
Portées : 3-10/30/60
Dommages : 3D
Note : -1D de dommages contre les cibles portant des armures.
Présentation : les Armureries Coruschal comptaient parmi les plus grands fabricants de munitions jusqu'à ce que la planète Coruschal soit la proie de désordres civils. Aujourd'hui, ce monde n'est plus qu'une ruine agitée par des combats de rue opposant diverses factions. Les produits des Armureries sont considérés comme étant d'excellente qualité par ceux qui emploient encore de telles armes, mais il n'est plus possible de contacter le fabriquant en raison de la guerre en cours.

Blasters

Les blasters sont les armes les plus utilisées de la Galaxie Connue. Du petit pistolet facile à dissimuler au redoutable Super Laser de l'Étoile de la Mort, ils sont adaptés à toutes sortes de fonctions.

Ils fonctionnent à l'aide de ce qu'on appelle communément des *gaz à blaster.* Ceux-ci sont "excités" par des décharges fournies par des packs énergétiques et ils produisent alors un intense rayon lumineux capable de tuer. Toutes les armes présentées ci-dessous peuvent être réglées pour "paralyser", sauf indication contraire.

Mini-blasters

Suffisamment petits pour être cachés dans le creux de la main, les mini-blasters sont très prisés des agents secrets, et on en trouve beaucoup dans les zones urbaines où les armes sont soumises à une réglementation stricte.

Ces pistolets emploient des packs énergétiques spéciaux et leur réserve de gaz est juste suffisante pour quelques tirs. Ils sont totalement interdits dans la plupart des systèmes, mais certains les considèrent néanmoins comme des armes mieux adaptées à "l'autodéfense" que toutes celles, généralement plus puissantes, que l'on trouve sur le marché.

Mini-blaster

Modèle : Mini-blaster Munitions Q2 de Merr-Sonn
Type : blaster discret
Échelle : personnages
Compétence : Blaster : Mini-Blaster
Munitions : 6
Prix : 275 crédits (pack énergétique : 25 crédits)
Disponibilité : 2, R ou X
Cadence de tir : 1
Portées : 3-4/8/12
Dommages : 3D

Blasters de sport

Petit blaster à canon court, souvent utilisé pour la chasse au petit gibier, la protection individuelle, voire les duels. C'est la plus petite arme fonctionnant avec des packs énergétiques standard. (La Princesse Leia se sert d'un blaster de sport dans les premières scènes du film *La Guerre des Étoiles*.)

Blaster de sport

Modèle : "Défenseur" du Conglomérat de Défense Drearian
Type : blaster de sport
Échelle : personnages
Compétence : Blaster : Blaster de Sport
Munitions : 50
Prix : 350 crédits (pack énergétique : 25 crédits)
Disponibilité : 1, T
Cadence de tir : 1
Portées : 3-10/30/60
Dommages : 3D+1

Pistolets blasters

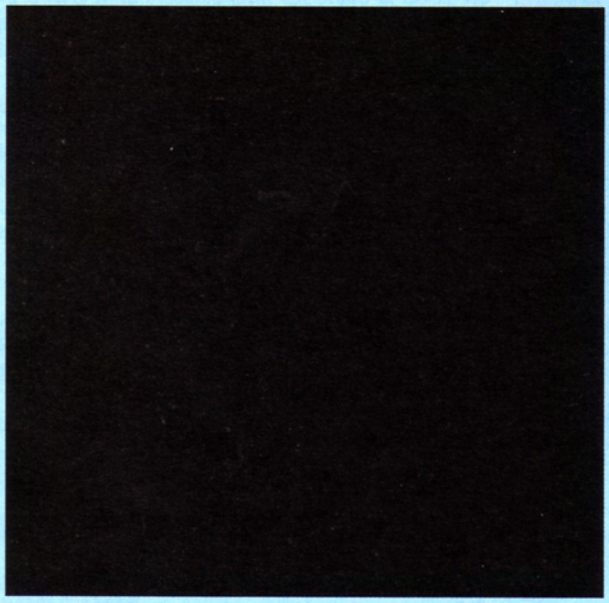


Ce sont les armes les plus répandues dans la galaxie. Elles sont particulièrement appréciées par les forces de police, les marchands et tous ceux qui souhaitent disposer d'une puissance de feu respectable sous un format pratique. La possession des pistolets blasters est réglementée dans de nombreux systèmes.

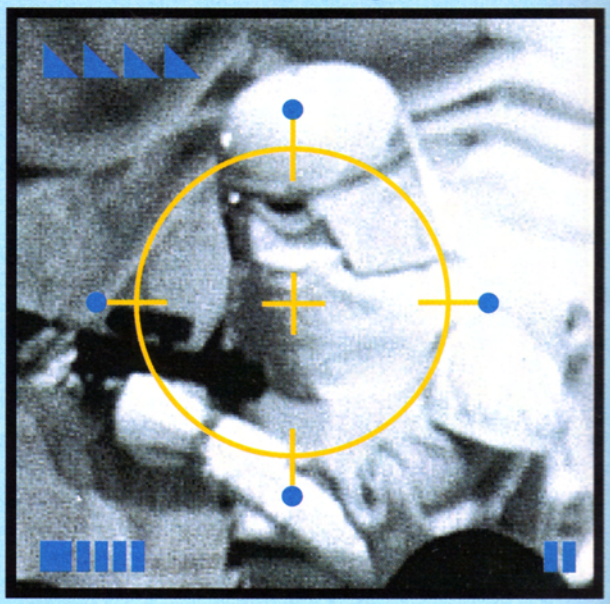
Pistolet blaster

Modèle : DL-18 de Blas Tech
Type : pistolet blaster
Échelle : personnages
Compétence : Blaster : Pistolet Blaster

Au Lieu de ça...



Voyez ça !



Avec le Sur-Viseur de NeuroSaav vous verrez la différence !

Utilisé par la Nouvelle République lors de la bataille de Glom Tho, l'engagement décisif de la campagne du Secteur Hevvrol. A obtenu un taux de satisfaction record de 97,3 pour cent !

Le Sur-Viseur fait appel à diverses technologies de pointe — holo-représentation, amplification informatisée de la lumière, détection de chaleur, intensification de l'image et classification des émanations radioactives par microsenseurs — afin de vous permettre d'identifier sans risque d'erreur des cibles situées à plus de 500 mètres. Et cela, même dans les conditions les plus difficiles.

- *Livré avec un logiciel de correction sensorielle utilisable par la plupart des Droïds de deuxième classe répondant aux standards 2-B d'Architecture GalactiDroïd.*
- *Possibilité d'adapter des macro-jumelles spéciales à interface minicomp pour des opérations de type "Visualiser et Vaporiser".*

NeuroSaav
TECHNOLOGIES

Permis de port d'armes de Classe III délivré par les autorités de la Nouvelle République obligatoire. Peut également nécessiter des autorisations et des déclarations spéciales selon les endroits. Renseignez-vous auprès de votre concessionnaire.

Munitions : 100
Prix : 500 crédits (pack énergétique : 25 crédits)
Disponibilité : 1, T, R ou X
Cadence de tir : 1
Portées : 3-10/30/120
Dommages : 4D

Pistolets blasters lourds

Ces armes sont le résultat d'un compromis. En effet, si elles permettent de bénéficier d'une puissance de feu accrue, c'est au prix d'une portée considérablement réduite. Comme elles consomment plus d'énergie que les autres, leur autonomie est bien moindre. Elles sont généralement montées dans des boîtiers de pistolets classiques, ce qui facilite leur camouflage en cas de nécessité, car elles sont interdites ou soumises à une réglementation stricte dans de nombreux systèmes. L'arme favorite de Yan Solo est un pistolet blaster lourd modifié DL-44 de BlasTech.

Pistolet blaster lourd

Modèle : DL-44 de Blas Tech
Type : pistolet blaster lourd
Échelle : personnages
Compétence : Blaster : Pistolet Blaster Lourd
Munitions : 25
Prix : 750 crédits (pack énergétique : 25 crédits)
Disponibilité : 1, T, R ou X
Cadence de tir : 1
Portées : 3-7/25/50
Dommages : 5D



Carabines blasters

Plus courtes et moins précises que les fusils blasters dont elles sont directement dérivées, ces carabines sont néanmoins robustes et fiables, et il est rare qu'elles tombent en panne. Comme elles sont moins perfectionnées que les fusils, on en trouve souvent d'anciens modèles vendus à très bas prix.

Carabine blaster

Modèle : TireVite 36T de SoroSuub
Type : carabine blaster
Échelle : personnages
Compétence : Blaster : Carabine Blaster
Munitions : 100
Prix : 900 crédits (pack énergétique : 25 crédits)
Disponibilité : 2, T, R ou X
Cadence de tir : 1
Portées : 3-25/50/250
Dommages : 5D
Note : à longue portée, ajouter +5 points au facteur de difficulté.

Fusils blasters

Ils comptent au nombre des armes individuelles les plus populaires de la galaxie, et sont aussi couramment employés par les unités impériales, que par celles de la Nouvelle République. Les fusils blasters sont généralement équipés de bipieds et de lunettes escamotables. Dans la plupart des systèmes, seules les organisations militaires peuvent en posséder. Ce sont les armes favorites des troupes de choc impériales.

Fusil blaster

Modèle : Soldat de Choc Un de SoroSuub
Type : fusil blaster
Échelle : personnages
Compétence : Blaster : Fusil Blaster
Munitions : 100
Prix : 1 000 crédits (pack énergétique : 25 crédits)
Disponibilité : 2, X
Cadence de tir : 1
Portées : 3-30/100/300
Dommages : 5D
Note : si un tireur passe un round à viser en utilisant le bipied et le viseur escamotable, il ajoute +1D à son jet de *Blaster*.

Fusils blasters de sport

Conçus spécialement afin de contourner les restrictions imposées aux fusils blasters, ces modèles "de sport" se différencient surtout de leurs redoutables cousins par leur taille. Ils ont été créés au début du règne de Palpatine, à l'initiative de divers groupes qui appréhendaient d'éventuelles dérives de la part du nouveau pouvoir centralisé. En règle générale, ils sont soumis aux mêmes réglementations que les fusils blasters classiques.

Fusil blaster de sport

Modèle : Fusil de Chasse "Sport Léger" du Conglomérat de Défense Drearian
Type : fusil blaster de sport
Échelle : personnages
Compétence : Blaster : Fusil Blaster
Munitions : 100
Prix : 900 crédits (pack énergétique : 25 crédits)
Disponibilité : 1, T
cadence de tir : 1
Portées : 3-40/120/350
Dommages : 4D+1
Note : si un tireur passe un round à viser en utilisant le bipied et le viseur escamotable, il ajoute +1D à son jet de *Blaster*.

Blasters mitrailleurs légers

Plus longues et plus puissantes que les fusils blasters, ces armes sont généralement employées pour le soutien de l'infanterie ou pour fournir des tirs de couverture quand, par exemple, des servants doivent monter des pièces d'artillerie. Ces blasters mesurent environ un mètre cinquante de long et peuvent être alimentés par des packs énergétiques, ou être reliés à des générateurs afin de disposer d'une puissance de feu illimitée. Ils sont normalement réservés aux militaires.

Blaster mitrailleur léger

Modèle : T-21 de Blas Tech
Type : blaster mitrailleur léger
Échelle : personnages
Compétence : Blaster : Blaster Mitrailleur
Munitions : 25
Prix : 2 000 crédits (pack énergétique : 25 crédits)
Disponibilité : 2, X
Portées : 3-50/120/300
Dommages : 6D

Blasters mitrailleurs BLAF

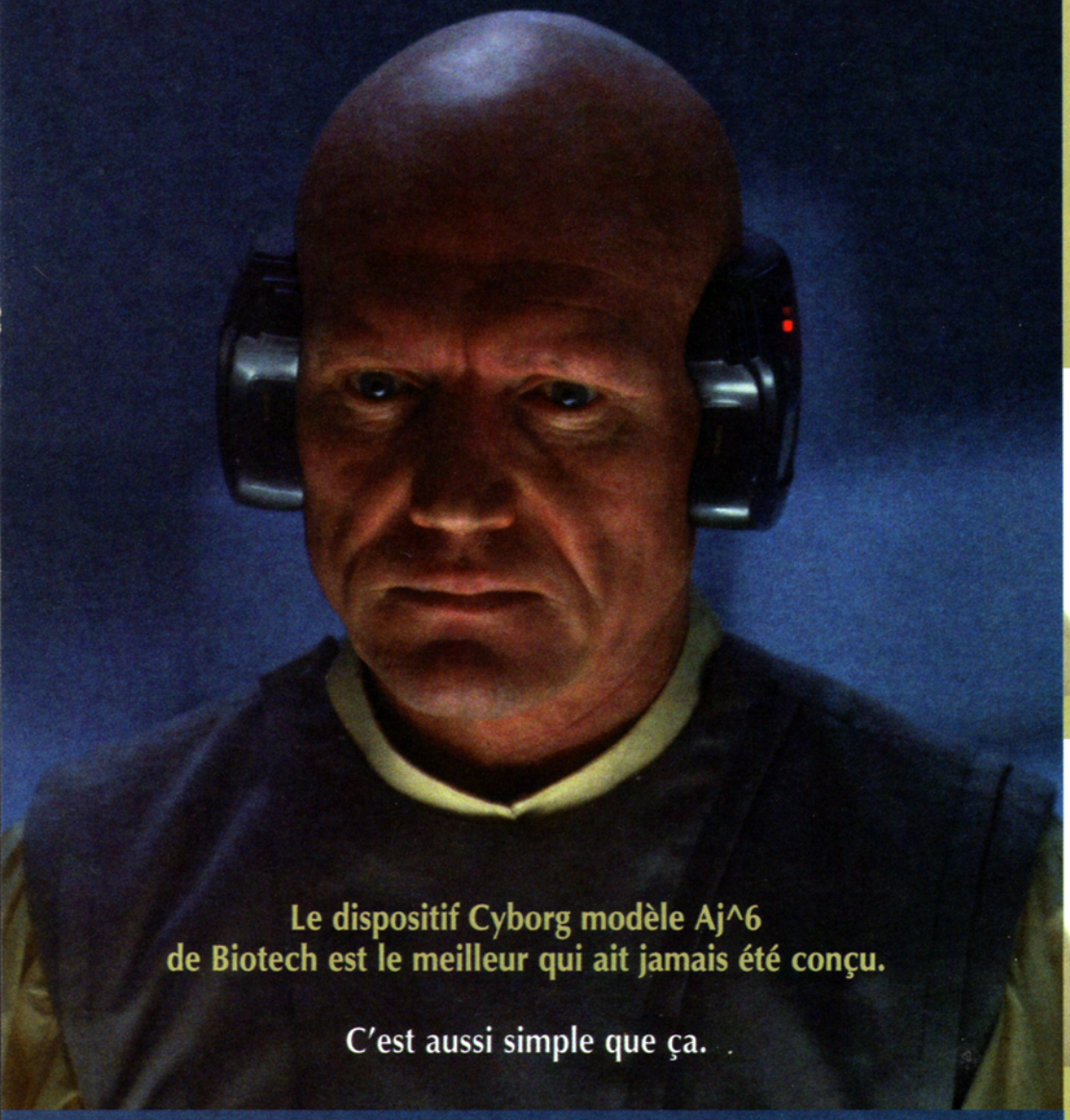
Le BLAF est ce qui se fait de plus lourd dans la catégorie des blasters portables. Il est en fait tellement lourd que, même s'il peut être porté à dos d'homme, il est impossible de l'utiliser sans un trépied. Généralement employé pour le soutien de l'infanterie, il a été conçu de manière à ce que ses servants puissent le déplacer au fur et à mesure de l'avancée des troupes afin de prodiguer des tirs de couverture en cas de besoin. Les soldats des neiges ont employé cette arme sur Hoth.

Blaster mitrailleur BLAF

Modèle : BLAF de Blas Tech
Type : blaster mitrailleur à deux servants
Échelle : personnages
Compétence : Blaster : Blaster Mitrailleur

Une intelligence artificielle qui mérite que l'on se rase la tête.

Les consommateurs et les ingénieurs cyborgs de la galaxie entière considèrent toujours l'Aj^6 comme le meilleur appareil de sa catégorie. Face à l'actuelle prolifération des sociétés de cybernétique qui ne s'embarrassent pas de prouver leurs théories ou de tester leurs produits, pourquoi prendre des risques avec votre esprit ?







Le dispositif Cyborg modèle Aj^6 de Biotech est le meilleur qui ait jamais été conçu.

C'est aussi simple que ça.

Faites confiance à un fabricant réputé.

Biotech

Munitions : générateur uniquement
Prix : 5 000 crédits
Disponibilité : 2, X
Portées : 3-75/200/500
Dommages : 8D

Arbalètes wookiees

Conçue par les habitants arboricoles de Kashyyyk — comme son nom l'indique — l'arbalète wookiee (aussi appelée "arbalète laser") est un curieux mariage entre une arme à rayon et un lance-projectiles.

Son armement requiert une grande force physique et elle tire des carreaux explosifs enveloppés dans un cocon énergétique qui leur donne l'apparence de décharges de blaster allongées. On ne trouve ce genre d'engin que sur Kashyyyk.

Arbalète wookiee

Modèle : arbalète wookiee
Type : arme hybride énergie/projectiles
Échelle : personnages
Compétence : Arbalète Wookiee
Munitions : 6 (carreaux ; le pack énergétique n'a besoin d'être remplacé que tous les 50 tirs)
Prix : achat réservé aux Wookiees
Disponibilité : 3, R
Cadence de tir : 1
Portées : 3-10/30/50
Dommages : 4D
Note : si un personnage veut faire feu avec cette arme plusieurs fois au cours du même round, il doit exécuter un jet de *Vigueur* Facile pour réussir à viser (il s'agit d'une "action gratuite"). L'armement et le rechargement nécessiteront un jet de *Vigueur* Moyennement Difficile.

Artillerie blaster

L'appellation "artillerie blaster" s'applique à tout un éventail d'armes employées aussi bien pour l'appui des troupes terrestres que pour la défense contre les vaisseaux spatiaux évoluant en orbite basse.

Canons lasers antivéhicule Atgar

Le P-Tour 1.4 FD d'Atgar était le canon de campagne "antivéhicule" le plus employé par l'Alliance Rebelle. Bien qu'affligée d'indiscutables problèmes d'alimentation et de mobilité, cette arme avait l'avantage d'être relativement facile à se procurer, ce qui explique pourquoi les Rebelles l'ont choisie. Elle requiert un équipage composé de quatre servants : un canonnier-chef et trois techniciens chargés de réguler le flux énergétique et de superviser le rechargement des cellules énergétiques.

Canon laser antivéhicule

Modèle : P-Tour 1.4 FD d'Atgar
Type : canon laser antivéhicule léger
Échelle : speeders
Compétence : Artillerie Blaster : Armes Antivéhicule
Servants : 4, minimum : 2/+10
Prix : 10 000 crédits (neuf), 2 000 crédits (occasion)
Disponibilité : 2, R ou X
Carrosserie : 2D
Cadence de tir : 1/2
Ordinateur de visée : 1D
Portées : 10-500/2 000/10 000
Dommages : 2D+2

Canons à ions anti-orbital

Ce canon a été spécialement conçu afin de défendre les surfaces planétaires contre les attaques menées depuis les couches supérieures de l'atmosphère. Il est souvent employé pour protéger les bases militaires terrestres pendant le laps de temps nécessaire à la montée en puissance de leurs écrans déflecteurs.

Canon à ions lourd

Modèle : Défenseur Planétaire v-150 de KP
Type : canon à ions lourd sol-espace
Échelle : vaisseaux de guerre
Compétence : Artillerie Blaster : Armes Sol-Espace
Servants : 27, minimum : 12/+10
Abri : complet
Munitions : illimitées (générateur)
Prix : 500 000 crédits (neuf), 100 000 (occasion)
Disponibilité : 3, X
Carrosserie : 5D
Cadence de tir : 1
Ordinateur de visée : 5D
Portées : atmosphère/orbite basse (1*)/orbite haute (3*)
Dommages : ionisation 12D
* Nombre "d'unités" depuis la planète, en cas de combat avec un vaisseau spatial.

Explosifs

Les explosifs, tels que les grenades et les détonateurs thermaux, sont rarement employés en combat, sauf cas exceptionnel. Ce sont en effet des armes lourdes qui ne peuvent servir qu'une seule fois. On leur préfère donc généralement les blasters, plus légers, qui ont également l'avantage de pouvoir faire feu à plusieurs reprises.

Quoi qu'il en soit, les grenades sont extrêmement pratiques lorsque les forces ennemies sont concentrées sur une surface réduite, leur déflagration affectant alors plusieurs cibles à la fois. Elles peuvent être équipées de divers dispositifs de mise à feu par contact (elles explosent ainsi dès qu'elles touchent quelque chose) ou à retardement (elles ne sautent qu'au bout d'un délai déterminé pouvant atteindre plusieurs minutes).

Les mines et les détonateurs thermaux, quant à eux, sont des engins plus puissants, utilisables dans certaines situations particulières.

Les explosifs étant en principe soumis à une réglementation très stricte, ils ne peuvent être obtenus qu'au marché noir.

Grenades à fragmentation

Il existe des grenades de toutes formes et de toutes tailles, susceptibles d'être dotées de charges variées — explosif, gaz toxique, fumée, etc. — en fonction des besoins de leurs utilisateurs.

Grenade à fragmentation

Modèle : grenade à fragmentation standard
Type : explosif
Échelle : personnages
Compétence : Grenade
Prix : 200 crédits
Disponibilité : 1, R
Portées : 3-7/20/40
Rayons de déflagration : 0-2/4/6/10
Dommages : 5D/4D/3D/2D

Détonateurs thermaux

Les détonateurs thermaux constituent de terrifiantes armes de terreur et de destruction. De la taille d'un poing, ils contiennent suffisamment d'explosif pour détruire l'intérieur d'une construction de petite taille.

Détonateur thermal

Modèle : détonateur thermal standard
Type : explosif
Échelle : personnages
Compétence : Grenade
Prix : 2 000 crédits
Disponibilité : 2, X
Portées : 3-4/7/12
Rayons de déflagration : 0-2/8/12/20
Dommages : 10D/8D/5D/2D

Mines

Les mines sont employées pour empêcher l'avance de troupes ou véhicules ennemis. La plupart sont munies de déclencheurs sensibles à la pression (ex. : le pied d'un soldat) ou à la présence de champs répulseurs (générés par des véhicules en mouvement). Le jet de *Démolition* effectué au moment de leur installation leur tient lieu de tirage "pour toucher" et son résultat sert *également* de facteur de difficulté quand quelqu'un essaye de les repérer. Lorsqu'un personnage déclenche une mine, il doit effectuer un jet d'*Esquive* normal afin de ne pas rester juste à côté de l'engin au moment de son explosion. Un score supérieur au jet de *Démolition* initial lui permettra ainsi de se jeter dans le rayon de déflagration adjacent. Et s'il avait annoncé en début de round qu'il comptait exécuter une *esquive totale*, il peut même arriver à se mettre hors de portée avant que l'explosion n'intervienne.

Mine

Modèle : mine antivéhicule standard
Type : explosif
Échelle : speeders
Compétence : Démolition
Prix : 750 crédits
Disponibilité : 2, X
Rayons de déflagration : 0-2/4/6/10
Dommages : 5D/4D/3D/2D

Armures

Au fur et à mesure des progrès réalisés dans le domaine des blasters, les armures ont perdu de leur popularité. Beaucoup de soldats se sont, en effet, très vite rendu compte qu'elles étaient incapables de stopper les rayons énergétiques et qu'eux-mêmes avaient tout intérêt à privilégier leur propre mobilité sur le terrain. Toutefois, comme elles restent relativement efficaces contre les armes à feu, on en trouve encore sur les mondes très primitifs.

Une armure ne protège en principe que certaines parties du corps. Lorsque son porteur est atteint à l'un de ces endroits, il ajoute alors son code au jet de *Vigueur* qu'il effectue pour résister aux dommages.

On considérera qu'une armure peut couvrir six portions du corps : la tête, le torse, le bras gauche, le bras droit, la jambe gauche et la jambe droite. Attention : tête et torse bénéficient parfois de protections différentes sur la "face avant" et la "face arrière".

Casques protecteurs

Souvent employés par les troupes de l'Alliance Rebelle, ces casques protègent bien contre les éclats et les shrapnels, mais sont pratiquement inefficaces contre les tirs de blasters.

Casque protecteur

Modèle : casque protecteur standard
Type : protection individuelle
Échelle : personnages
Prix : 300 crédits
Disponibilité : 1
Notes : +1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques (tête).

Vestes protectrices

Comme les casques, les vestes protectrices sont surtout efficaces contre les dommages physiques infligés par des shrapnels ou des balles. En revanche, elles n'ont pas grand intérêt contre les blasters.

Veste protectrice



Modèle : veste protectrice standard
Type : protection individuelle
Échelle : personnages
Prix : 300 crédits
Disponibilité : 1
Notes : +1D contre les dommages physiques, +1 contre les dommages énergétiques (torse).

Armures de chasseur de primes

Un grand nombre de chasseurs de primes ont coutume de porter une armure lorsqu'ils exercent leur profession. La plus courante est sans aucun doute la combinaison énergétique corellienne qui, en plus de protéger son propriétaire, a aussi pour avantage d'accroître sa *Vigueur* lors des corps à corps.

Les possesseurs de telles armures leur font souvent subir d'importantes modifications : adaptation d'armes diverses, senseurs perfectionnés intégrés au casque, ceinturons contenant du matériel de survie, adaptation à certains environnements spécifiques, etc.

La possession de ces armures est réglementée dans de nombreux systèmes, quand elle n'est pas totalement illégale.

Armure de chasseur de primes



Modèle : combinaison énergétique corellienne
Type : armure de chasseur de primes
Échelle : personnages
Compétence : Combinaison Énergétique
Prix : 2 500 crédits
Disponibilité : 2, R
Notes : +2D contre les dommages physiques, +1D contre les dommages énergétiques.

Armures des troupes de choc

Les troupes de choc constituent l'élite des forces impériales, et leur armure d'un blanc éclatant est facilement reconnaissable. Ce sont de véritables cocons, composés de 18 morceaux différents qui protègent complètement leur porteur. Le fait d'en posséder une, quand on n'est pas soi-même un soldat de choc, est considéré comme un crime grave dans tous les systèmes contrôlés par l'Empire... et n'est pas sans impliquer certains risques dans les autres.

Armure de soldat de choc

Modèle : armure standard des troupes de choc
Type : armure militaire
Échelle : personnages
Prix : indisponible à la vente
Disponibilité : 3, X
Notes : +2D contre les dommages physiques, +1D contre les dommages énergétiques. Pénalité de -1D à la *Dextérité* et aux compétences qui lui sont rattachées. Le casque abrite un communicateur que le porteur peut actionner avec sa langue. Dispositif de Visée et de Détection à Fréquences Multiples (DVDFM) conférant un bonus de +2D aux jets de *Perception* dans de mauvaises conditions de visibilité. +2D aux compétences d'armes de tir quand la cible se déplace de plus de 10 mètres par round. Combinaison thermorégulée (permet d'opérer sous des climats relativement chauds ou froids).

18 Droïds



Les Droïds sont des machines souvent douées de pensées intelligentes et créatrices. Ils vont de l'unité rudimentaire, tout juste capable d'obéir à des ordres simples, jusqu'à l'automate ultra perfectionné susceptible de traduire des millions de langues ou d'aider au pilotage d'un vaisseau spatial. Les modèles supérieurs sont dotés d'une personnalité qui leur permet d'agir de manière autonome et de prendre des décisions ; certains semblent même éprouver des émotions. Bref, les Droïds constituent une forme de vie électronique.

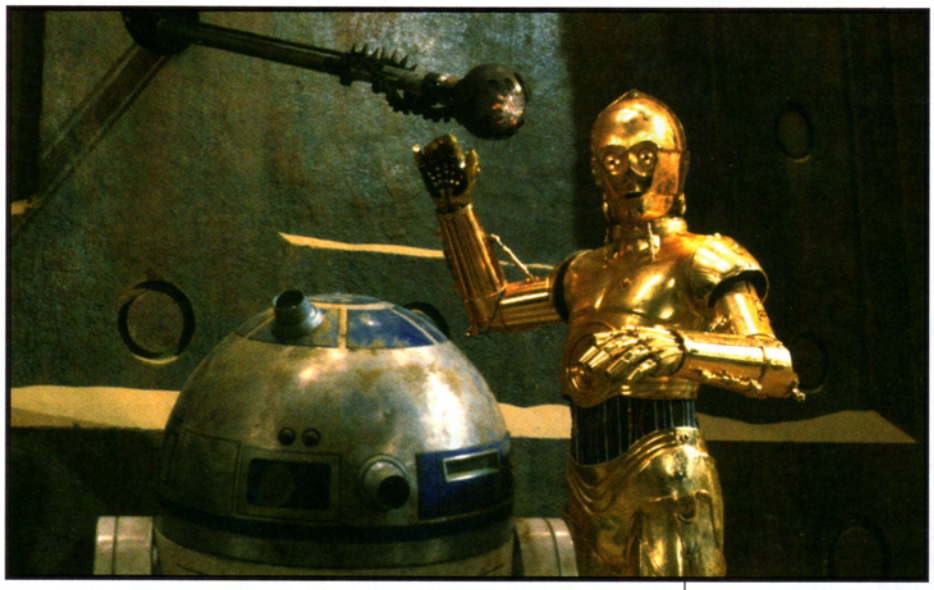
La plupart des gens ne voient en eux que des outils. Personnellement, je ne suis pas tout à fait de cet avis. Quiconque a rencontré l'astromec de Luke Skywalker ou le modèle de protocole de l'Escadron Rogue sera certainement d'accord avec moi. Beaucoup de Droïds — pour peu qu'on les traite avec gentillesse et respect — peuvent paraître aussi vivants que vous et moi. Ce n'est pas à moi de juger si ces machines sont réellement dotées d'un "esprit"... mais, je me refuse à les traiter comme des inférieurs, comme de simples objets, simplement parce qu'ils sont différents de moi.

Si j'agissais de cette façon, je ne vaudrais pas mieux que les Impériaux que je combats.

Les Droïds dans la galaxie

Les Droïds font partie des technologies fondamentales de la galaxie. Ces automates doués d'intelligence ont été conçus afin de remplir des fonctions spécifiques. Ils sont généralement programmés pour exécuter des tâches trop complexes, dangereuses ou routinières pour être confiées à des êtres vivants. Leurs logiciels sont en principe spécialisés dans un ou deux domaines précis, ce qui limite considérablement leurs aptitudes. Du fait de la conception même de leurs circuits logiques hautement perfectionnés, ils sont en outre dépourvus d'intuition et incapables de faire des associations d'idées, comme la plupart des races organiques. En plus de leur intelligence élevée et de leurs capacités d'apprentissage, ils sont souvent dotés d'une personnalité autonome destinée à rendre leur compagnie plus agréable.

Des modèles protocolaires nettement humanoïdes jusqu'aux astromecs aux formes strictement fonctionnelles, les Droïds peuvent revêtir des apparences variées. Beaucoup sont capables de parler



Beaucoup d'habitants de la galaxie n'aiment guère les Droïds. À leurs yeux, ce ne sont guère plus que des automates sans cervelle qui ont tendance à priver de travail les personnes "vivantes".

En outre, suite à plusieurs incidents regrettables ayant impliqué des modèles programmés pour l'assassinat, la plupart des gens éprouvent une profonde méfiance à l'égard des Droïds qui savent se battre. Voilà pourquoi les joueurs interprétant des robots ont tout intérêt à ne pas oublier la répulsion qu'ils peuvent inspirer…

Les Droïds n'étant pas sensibles à la Force, ils ne peuvent pas non plus posséder de compétences relatives à cette énergie mystique. Les limites actuelles du progrès technologique leur interdisent, en outre, de posséder des compétences supérieures à 13D.

Les robots présentés dans ce chapitre sont des modèles standard : ils sont livrés d'office avec les compétences, attributs et équipements indiqués.

Les PJ humains et extraterrestres commencent généralement avec 25D (18D répartis entre leurs attributs et 7D de compétences). Totalisez les dés que possède un Droïd standard (attributs, compétences, armes, armure et équipements conférant des "D"). Ne tenez pas compte des talents spéciaux qui permettent de disposer de dés supplémentaires *seulement au moment de la création du personnage*. (Ainsi, par exemple, si un Droïd possède un talent spécial qui lui permet de bénéficier d'un bonus de 4D à répartir entre ses compétences de *Technique*, n'en tenez pas compte quand vous créez un PJ.)

Si le total obtenu est inférieur à 25D, le joueur concerné peut distribuer la différence entre ses *compétences* et ses *équipements* (pas ses attributs), à concurrence de 4D au maximum par compétence (au lieu de la limite habituelle de 2D). Il peut tout à fait augmenter de cette façon des compétences "préprogrammées".

Les Droïds peuvent ensuite améliorer leurs compétences et attributs exactement comme les autres personnages, mais le maître de jeu pourra parfois décréter qu'il sera nécessaire d'acheter (avec des crédits !) des logiciels et des équipements spéciaux.

> **Exemple :** Éric décide de jouer un Droïd Explorateur d'Espace Profond 6G2 d'Arakyd. Le modèle standard est livré avec 6D d'attributs, 3D de compétences et 7D d'équipement (le bras rétractable ajoute +3D en *Levage* et le senseur à longue portée +2D en *Recherche*), soit un total de 16D. Il reste donc 9D à allouer aux autres compétences et équipements.
>
> Éric peut choisir n'importe quelle nouvelle compétence et lui attribuer 4D (au maximum). Pour l'instant, la seule dont il dispose est *Recherche*, qui est déjà augmentée de +3D. Il pourrait éventuellement lui ajouter encore +1D (pour un total de 4D), mais pas plus.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, inventer des "Droïds standard" qui possèdent plus de 25D. Ils devront toutefois être employés uniquement comme PMJ. Et si un joueur tient absolument à en interpréter un, il vous faudra lui attribuer de sévères restrictions. Ainsi, par exemple, ils pourront être très difficiles à jouer, interdits sur certaines planètes, très chers à entretenir ou très fragiles. Avisez alors votre joueur des dispositions que vous prendrez afin d'éviter de déséquilibrer le jeu.

ce qui simplifie considérablement les problèmes de communication, même si certains d'entre eux emploient des langages électroniques à haute densité que seuls d'autres robots peuvent interpréter aisément.

Les Droïds sont classés selon leur programmation :

• Les **Droïds de première classe** sont spécialisés en physique, mathématique ou médecine.

• Les **Droïds de seconde classe** sont spécialisés en écologie, mécanique, technique ou d'autres sciences appliquées. Les modèles d'exploration et les Droïds sondes relèvent de cette catégorie.

• Les **Droïds de troisième classe** sont spécialisés dans les sciences sociales et excellent dans des domaines tels que le respect des règles protocolaires, les traductions, les relations humaines, l'enseignement, la diplomatie et diverses autres fonctions qui les amènent à côtoyer régulièrement des êtres vivants.

• Les **Droïds de quatrième classe** sont employés pour des missions militaires ou de sécurité. Cette catégorie fait l'objet de réglementations très strictes dans toute la galaxie et englobe aussi bien les modèles de patrouille utilisés par l'armée, que les Droïds assassins dont l'usage est aujourd'hui totalement illégal.

• Les **Droïds de cinquième classe** ont des facultés intellectuelles beaucoup plus limitées que les autres et sont généralement chargés de tâches laborieuses simples : manutention, extraction de minerai, récupération, transport, nettoyage et élimination des déchets.

Jouer un Droïd

Les joueurs peuvent, s'ils le désirent, incarner un Droïd. Il y a fort à parier qu'ils choisiront alors un modèle très perfectionné et particulièrement intelligent, doté d'une programmation sophistiquée le rendant capable d'actes créatifs, voire de sentiments. Il ne faut cependant pas oublier que — quoiqu'en disent certains — ces automates ne sont pas considérés comme des êtres vivants mais comme des "biens". Un PJ Droïd devra donc avoir un "propriétaire" (qui se comportera sans doute plus en ami qu'en maître, à la manière de Luke Skywalker avec Z-6PO et R2-D2). Gardez également à l'esprit que ces robots étant de simples "choses", ils ne jouiront pas des mêmes droits que les autres personnages — abattre un Droïd est considéré comme du vandalisme, pas comme un meurtre.

AUCUN TRAVAIL N'EST TROP GRAND POUR LA TETE DE CE PETIT BONHOMME

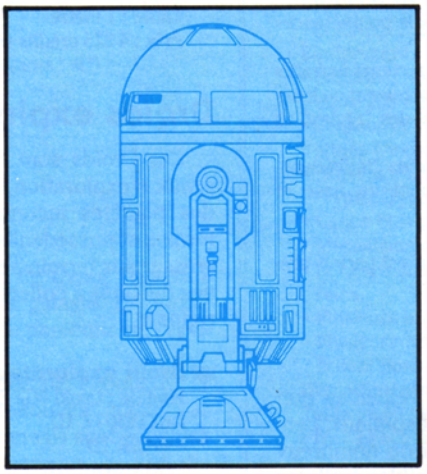
Après le succès remporté par sa très appréciée gamme R1, **Industrial Automaton** est fière de présenter son nouveau Droïd astromec R2. Nous avons inclus tellement d'innovations dans notre R2 que *MecTech Illustré* a déclaré : *"C'est un des Droïds multi-usages les plus doués que nous ayons jamais vu... équipé aussi bien pour la réparation de vaisseaux que pour les connections de sécurité avec les interfaces des navordinateurs. L'unité R2 peut tout faire."*
Jetez juste un regard sur ses impressionnantes caractéristiques :

• Assure la maintenance de plus de SEPT CENT modèles de vaisseaux spatiaux !
Des informations techniques concernant plus de *700* modèles d'appareils sont engrangées dans les vastes fichiers ROM du R2. Il peut ainsi être connecté à une interface de l'ordinateur de bord pour contrôler et analyser les performances de vol. Son puissant ordinateur intégré Intellex IV™ consulte alors ses fichiers techniques pour dépister d'éventuels problèmes, trouver des données-types ou remettre en état des codes informatiques. Il peut accomplir plus de *10000 opérations MPF à la seconde!*

• Logiciels INavTrans et Corpstan !
Un modem et des logiciels intégrés permettent à nos petits R2 de communiquer aussi bien avec le réseau de télécommunication des Transmissions de la Marine Impériale, qu'avec celui du Standard des Secteurs Corporatifs. Des logiciels adaptés à d'autres réseaux sont également disponibles.

• Fiche de connection E/S standard !
Un cordon de connection rétractable permet au R2 de se brancher directement sur les terminaux informatiques aux standards impériaux, permettant ainsi au Droïd de communiquer sans intermédiaire avec la plupart des ordinateurs.

• Manipulateurs adaptés à tous les besoins !
Notre fidèle R2 est livré équipé de deux manipulateurs multi-fonctions : une grosse pince à



10 kilos de pression pouvant soulever des charges de 25 kilos et un manipulateur fin disposant de 2 kilos de capacité de levage, de trois joints rotatifs à 360° lui assurant une maniabilité totale, ainsi que de contrôleurs de micro-ajustement permettant une précision de mouvement à moins d'un micron prêt. Ces deux manipulateurs disposent d'une allonge de 0,85 mètre, sont entièrement rétractables et viennent se ranger sans problème dans le châssis du R2 quand ils ne sont pas utilisés.

• Senseurs vidéo télescopiques !
Une unité de senseurs montée sur tige télescopique permet au R2 d'examiner les plans de travail les moins accessibles. Doté d'un joint rotatif à 360°, le senseur peut s'étirer jusqu'à 0,85 mètre.

• Coordonnées d'hypersaut !
Le R2 peut accepter en mémoire RAM les coordonnées de dix sauts dans l'hyperespace. Cette particularité permet aux vaisseaux limités par leurs navordinateurs d'effectuer des voyages en vitesse-lumière. Elle peut également sauver bien des vies en cas de panne de navordinateur.

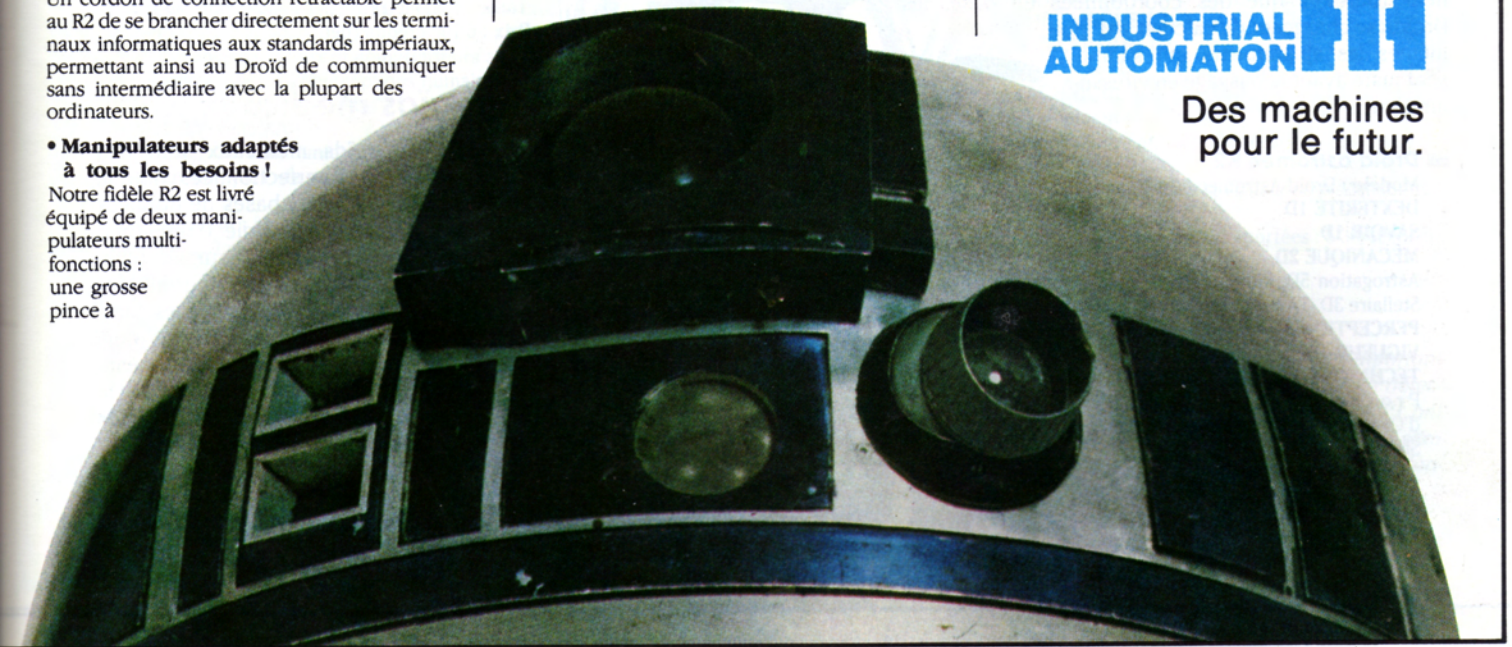
• Large éventail de senseurs !
Des senseurs sont prévus pratiquement pour tous les besoins : un transceveur plein-spectre, un récepteur électro-photonique, des détecteurs DER de chaleur et de mouvement. Tous ces équipements sont reliés à l'Intellex IV ™ du R2 qui dispose de programmes évolués d'analyse, tels que des sous-routines d'identification des formes de vie.

• Voyez un peu ce qui équipe les modèles de série !
Sans supplément de prix, nos nouvelles unités R2 sont livrées avec : un projecteur holographique avec son MultiPhase ™ , un appareillage anti-incendie, une extension de soudure, une électro-sonde, une scie circulaire, un trancheur laser et des phares haute puissance!

Toute la fiabilité et la solidité que vous êtes en droit d'attendre d'Industrial Automaton !
- Trois ans de garantie !
- Service après-vente !
- Qualité supérieure !
- Prix abordables !
- Facilités de crédit!

INDUSTRIAL AUTOMATON

Des machines pour le futur.



Caractéristiques de jeu

Tous les Droïds possèdent des caractéristiques utiles pour le jeu. Ils peuvent être aussi bien présentés comme des "individus" (ex. : R2-D2 et Z-6PO), que comme des "modèles standard" (ex. : Droïd astromec d'Industrial Automaton).

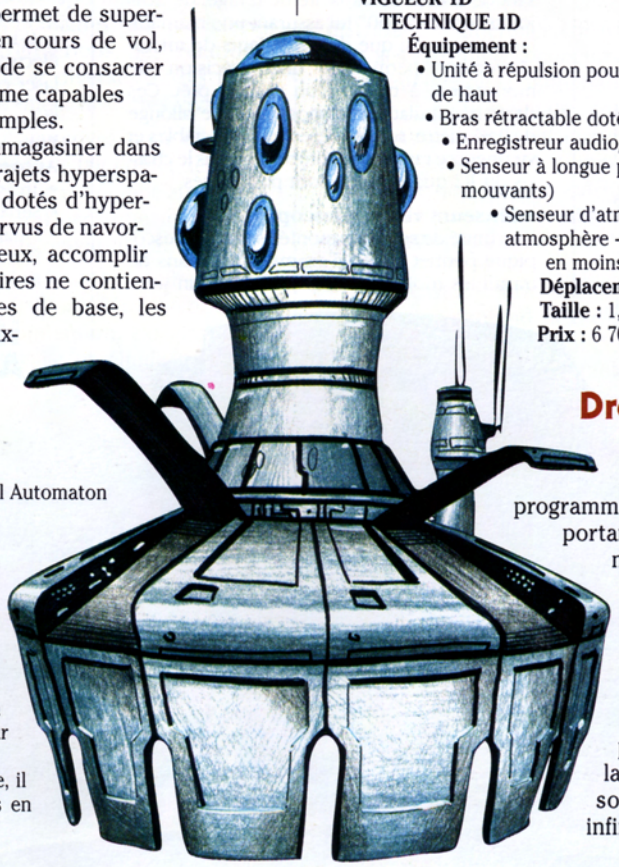
Type : le fabricant, le modèle et le type du Droïd.
Attributs et compétences : pour les Droïds "individualisés", ces données sont répertoriées comme pour les personnages ordinaires. Pour les modèles de série, la liste fournie constitue un "minimum". Bien évidemment, certains automates auront pu être reprogrammés ou modifiés, au point de ne plus correspondre à ces caractéristiques.
Équipement : beaucoup de Droïds sont équipés d'outils spécialisés. Ils sont répertoriés dans cette rubrique.
Compétences spéciales : certains Droïds disposent de compétences "uniques". Celles-ci sont détaillées ici.
Facteurs narratifs : des Droïds peuvent posséder des facteurs narratifs très particuliers, susceptibles d'influer sur leur comportement ou leurs relations avec leur entourage, sans pour autant être des "règles" au sens traditionnel du terme.
Déplacement : facteur de Déplacement pour les Droïds "individualisés". Pour les autres, deux valeurs — Déplacement de base et Déplacement maximum — peuvent être indiquées.
Taille : la taille de l'automate.
Prix : le prix d'achat du Droïd (une valeur "d'occasion" est parfois précisée).

Droïds astromecs

Les Droïds astromecs ont été conçus afin de veiller au bon fonctionnement et à la maintenance des vaisseaux spatiaux, pendant et après les vols. Ils sont indispensables à de nombreux chasseurs stellaires qui, sans eux, seraient impossibles à piloter et ne pourraient pas voyager dans l'hyperespace.

Ces Droïds sont connectés aux ordinateurs de bord par le biais d'une interface qui leur permet de superviser les réparations automatisées en cours de vol, laissant ainsi au pilote la possibilité de se consacrer exclusivement à sa tâche. Ils sont même capables de piloter, seuls, certains véhicules simples.

Les Droïds astromecs peuvent emmagasiner dans leurs circuits mémoriels jusqu'à dix trajets hyperspatiaux préprogrammés. Des vaisseaux dotés d'hyperpropulseurs — même s'ils sont dépourvus de navordinateurs — peuvent ainsi, grâce à eux, accomplir des vols interstellaires. Leurs mémoires ne contiennent toutefois que des coordonnées de base, les Droïds se chargeant de calculer par eux-mêmes les ajustements qui s'imposent juste avant le passage en vitesse-lumière.



Droïd astromec R2

Modèle : Droïd Astromec R2 d'Industrial Automaton
DEXTÉRITÉ 1D
SAVOIR 1D
MÉCANIQUE 2D
Astrogation 5D, Pilotage de Chasseur Stellaire 3D, Transports Spatiaux 3D
PERCEPTION 1D
VIGUEUR 1D
TECHNIQUE 2D
Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D, Réparation de Chasseur Stellaire 5D*
* Lorsque le Droïd tient lieu de copilote, il peut tenter d'effectuer des réparations en plein vol.

Équipement :
- Trois jambes à roulettes (dont une rétractable)
- Un bras escamotable doté d'une pince puissante (*Levage* 2D)
- Un bras escamotable doté d'une pince fine pour les travaux de précision
- Un senseur visuel télescopique de 30 centimètres de long (pouvant pivoter sur 360°)
- Un petit poste de soudure à l'arc électrique (dommages : 1D à 5D, selon les circonstances ; portée : 30 centimètres)
- Une petite scie circulaire (dommages : 4D ; portée : 30 centimètres)
- Un écran vidéo
- Un projecteur/enregistreur holographique
- Un extincteur
- Une petite "soute" interne (longueur 20 cm, largeur 8 cm)
- Divers autres petits outils et ustensiles divers

Déplacement : 5
Taille : 1 mètre
Prix : 4 525 crédits (neuf)

Droïds explorateurs

Ces Droïds sont fréquemment embarqués à bord des vaisseaux d'exploration, car ils permettent d'inspecter rapidement des planètes inconnues. Ils peuvent avoir toutes sortes de formes et possèdent souvent des répulseurs afin de pouvoir progresser sur terrain accidenté, ainsi que des senseurs perfectionnés destinés à collecter diverses informations sur le milieu environnant.

Droïd explorateur Espace Profond

Modèle : Droïd 6G2 Explorateur d'Espace Profond
DEXTÉRITÉ 1D
SAVOIR 1D
MÉCANIQUE 1D
PERCEPTION 1D
Recherche 4D
VIGUEUR 1D
TECHNIQUE 1D
Équipement :
- Unité à répulsion pouvant s'élever au maximum à trois mètres de haut
- Bras rétractable doté d'une puissante pince (*Levage* à 4D)
- Enregistreur audio/holographique
- Senseur à longue portée (+2D à *Recherche* pour des objets mouvants)
- Senseur d'atmosphère (peut déterminer le type d'une atmosphère — Type I, Type II, Type III ou Type IV — en moins d'une demi-heure)

Déplacement : 10
Taille : 1,30 mètre
Prix : 6 700 crédits (neuf)

Droïds médicaux

Les Droïds médicaux sont des machines perfectionnées, dont la programmation inclut des bases de données portant sur la physiologie d'un grand nombre d'espèces et sur les techniques chirurgicales permettant de soigner les plus graves blessures. La gamme 2-1B est déjà ancienne, mais elle reste néanmoins utilisée dans toute la galaxie. Alors que les modèles plus récents sont surtout axés sur la chirurgie, les unités 2-1B, elles, sont réputées faire de meilleures infirmières.

Droïd médical Deux-unbé

Modèle : Droïd chirurgical d'Industrial Automaton
DEXTÉRITÉ 1D
SAVOIR 2D
Races Extraterrestres 5D
MÉCANIQUE 2D
(A) Cuves à Bacta 5D
PERCEPTION 3D
(A) Diagnostic des Blessures/Maladies 6D
VIGUEUR 1D
TECHNIQUE 3D
(A) Médecine 9D, Premiers Soins 6D
Équipement :
- Interface informatique à rallonge (longueur 5 mètres, ajoute +2D à toutes les compétences médicales)
- Ordinateur de diagnostic médical
- Ordinateur d'analyse
- Instruments chirurgicaux
- Injecteurs hypodermiques (dommages paralysants : 4D)
- Doseurs de médicaments

Déplacement : 4
Taille : 1,50 mètre
Prix : 4 300 crédits (neuf)

Droïds de protocole

Les Droïds de protocole de la série 6PO de Cybot Galactica connaissent un grand succès dans toute la galaxie. De forme humanoïde, ils sont généralement dotés d'une personnalité servile et dévouée.

Surtout employés pour leur connaissance de l'étiquette et leurs talents de traducteurs, ces Droïds sont souvent acquis par des diplomates et de riches marchands. Comme ils sont capables de reproduire tous les sons captés par leurs senseurs auditifs, ils peuvent parler pratiquement n'importe quel langage.

Droïd de protocole 6PO

Modèle : Droïd Relationnel Humain-Cyborg de Cybot Galactica
DEXTÉRITÉ 1D
SAVOIR 3D
Cultures 6D, Langages 10D*
MÉCANIQUE 1D
PERCEPTION 1D
VIGUEUR 1D
TECHNIQUE 1D
*Le dispositif vocal dont est équipé ce Droïd le rend capable de reproduire pratiquement tous les sons qu'il entend ou pour lesquels il a été programmé.
Équipement :
- Corps humanoïde (deux bras, deux jambes, une tête)
- Deux senseurs visuels et deux senseurs auditifs (correspondant aux perceptions humaines)
- Dispositif vocal "parole/son"
- VerboCerveau AA-1
- Module de communication TradLang III contenant plus de sept millions de langages

Déplacement : 8
Taille : 1,70 mètre
Prix : 3 000 (neuf)

Droïds sondes

Conçus à l'origine à des fins d'exploration pacifique, les Droïds sondes (ou "sondbots") ont été beaucoup employés par la Marine Impériale. Cette dernière s'en est en effet servi pour rechercher les avant-postes cachés de la Rébellion, les bases de contrebandiers et les ports pirates.

Il en existe de plusieurs sortes, qui vont des explorateurs d'astéroïdes aux unités de surveillance à distance. La plupart des modèles civils sont dépourvus d'armes et de blindage, à la différence des engins utilisés par l'Empire.

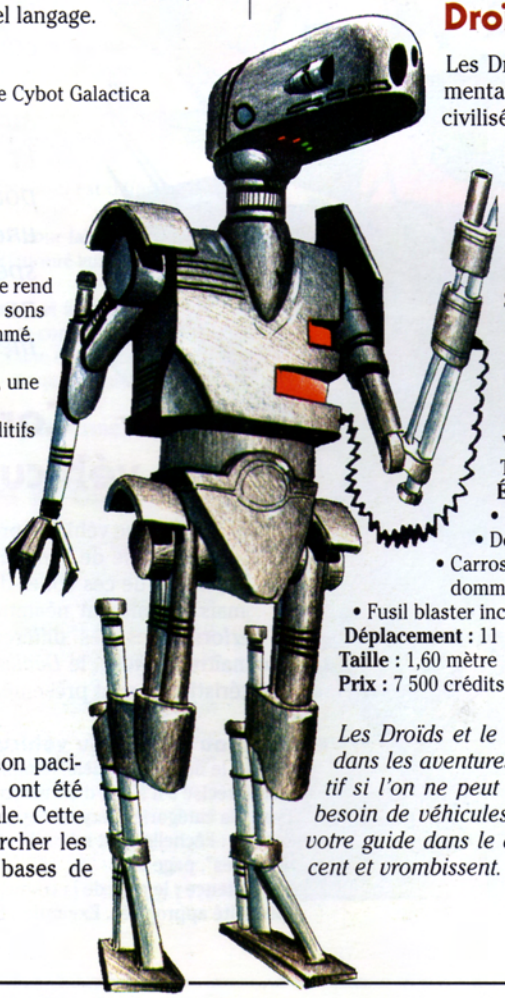
Droïd sonde

Modèle : Droïd sonde Vipère d'Arakyd
DEXTÉRITÉ 3D
Blaster 4D
SAVOIR 2D+2
Systèmes Planétaires 4D
MÉCANIQUE 3D
Senseurs 6D
PERCEPTION 3D
Recherche 4D, Recherche : Pistage 7D+1
VIGUEUR 4D
TECHNIQUE 2D+1
Équipement :
- Senseur à longue portée (+1D en *Recherche* pour des objets situés entre 200 mètres et cinq kilomètres de distance)
- Senseur de mouvement (+2D en recherche pour les objets mouvants situés à moins de 100 mètres de distance)
- Senseur d'atmosphère (peut déterminer le type d'une atmosphère — Type I, Type II, Type III ou Type IV — en moins d'une demi-heure)
- Canon blaster (4D+2)
- Mécanisme d'autodestruction
- Générateur à répulsion pour les déplacements sur tous types de terrains
- Plusieurs bras manipulateurs rétractables
- Plusieurs bras sensoriels rétractables permettant de collecter des échantillons

Déplacement : 14
Taille : 1,60 mètre
Prix : 14 500 (neuf)

Droïds de sécurité

Les Droïds de sécurité sont soumis à des réglementations strictes dans la plupart des systèmes civilisés, bien qu'ils soient couramment employés par les caïds de la pègre, les corporations et les gouvernements locaux.



Droïd de sécurité K4 de Bordure Surveillance

Modèle : Droïd de Sécurité K4 de Bordure Surveillance
DEXTÉRITÉ 3D
Blaster 7D, Course à Pied 4D, Esquive 8D
SAVOIR 1D
MÉCANIQUE 1D
PERCEPTION 1D
VIGUEUR 1D
TECHNIQUE 1D
Équipement :
- Deux jambes auto-équilibrées
- Deux bras
- Carrosserie blindée (+2D à la *Vigueur* pour résister aux dommages)
- Fusil blaster incorporé (dommages : 5D ; portées : 5-30/100/200)

Déplacement : 11
Taille : 1,60 mètre
Prix : 7 500 crédits (neuf)

Les Droïds et le matériel jouent souvent un rôle important dans les aventures... mais il est difficile d'atteindre un objectif si l'on ne peut pas se déplacer. C'est pourquoi les PJ ont besoin de véhicules et de vaisseaux spatiaux. Evin Dastt sera votre guide dans le domaine des machines qui accélèrent, foncent et vrombissent.

19 Véhicules



Avant de vous faire le topo sur les chasseurs stellaires et les transports spatiaux, nous allons commencer par la base : les engins sub-atmosphériques. (On rampe bien avant de savoir marcher, pas vrai ?)
Il y a des véhicules partout, des airspeeders rutilants des Mondes du Noyau jusqu'aux diligences couvertes de bois de l'Hégémonie de Tion. Quand il y a une tâche à accomplir, il y a pratiquement toujours une "caisse" prévue pour. Hé, même un as du manche à balai comme moi ne dédaigne pas toucher à un vieil airspeeder de temps à autre.
Et puis, il y a de grandes chances pour que vous fassiez vos armes sur une voiture des nuages ou un landspeeder avant que l'Alliance Rebelle ne vous confie un Aile-X. Alors, commençons par le commencement…

Caractéristiques des véhicules

Chaque véhicule présenté dans ces pages est accompagné d'un ensemble de caractéristiques utiles du point de vue du jeu. La plupart de ces codes-dés ne sont pas nécessaires en permanence, mais fournissent néanmoins des informations importantes sur les performances des différents engins. En général, il vous suffit de connaître l'*échelle*, le *Déplacement*, la *Maniabilité* et la *Carrosserie*. Les caractéristiques sont présentées dans l'ordre suivant :

(Nom ou surnom du véhicule)
Engin : le nom du modèle, le numéro de série et le nom du fabricant ; il est également précisé s'il s'agit d'un véhicule "standard" ou "modifié".
Type : la catégorie à laquelle appartient le véhicule.
Échelle : l'échelle dont relève le véhicule (voir règles du chapitre cinq, "Combats et blessures", page 95).
Compétence : le nom de la compétence requise pour piloter le véhicule, suivi de la spécialité appropriée. **Exemple :** Répulseurs : Airspeeder.

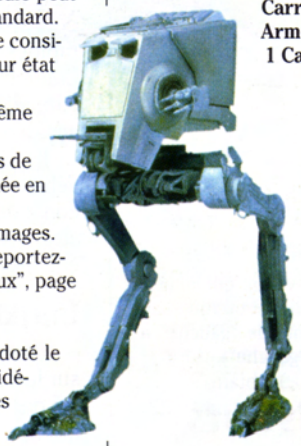
Incompétence : certains engins ultra spécialisés possèdent également une "pénalité d'incompétence", qui est applicable à toute personne qui tente de les piloter sans posséder la spécialité adéquate. **Exemple :** Répulseurs : Équipement Lourd (incompétence : -2D).
Équipage : le nombre de personnes normalement nécessaires au bon fonctionnement du véhicule, suivi du nombre de canonniers (qui viennent en plus du reste de l'équipage). Il est également précisé le nombre *minimum* d'hommes d'équipage indispensables pour manœuvrer l'engin considéré, suivi de la pénalité applicable au facteur de difficulté des jets de pilotage quand l'équipage n'est pas au complet.
Compétence de l'Équipage : les codes-dés possédés en principe par l'équipage.
Passagers : le nombre de passagers que peut transporter le véhicule.
Capacité de la Soute : la masse maximum de marchandises pouvant être transportée.
Abri : la "qualité" de l'abri que le véhicule procure à ses passagers — complet, 3/4, 1/2, 1/4 ou aucun. Pour les modificateurs correspondant, reportez-vous au chapitre cinq, "Combats et blessures", page 93.
Marge d'Altitude : pour les engins à répulseurs ou volants exclusivement. Les altitudes minimale et maximale auxquelles le véhicule peut évoluer sur des mondes à gravité et densité d'atmosphère standard.
Prix : la somme à débourser pour acheter un véhicule du type considéré. Les prix des engins d'occasion varient en fonction de leur état et de leurs équipements.
Maniabilité : on ajoute ce code-dés aux jets de pilotage, même pour les déplacements et les *esquives de véhicule*.
Déplacement : la distance, exprimée en mètres, parcourue lors de chaque déplacement ; la vitesse maximum du véhicule exprimée en kilomètres à l'heure.
Carrosserie : ce code-dés est employé pour résister aux dommages.
Écrans : certains véhicules disposent d'écrans déflecteurs. Reportez-vous aux règles du chapitre sept, "Voyages et combats spatiaux", page 126.
Armes :
Type d'arme : le nombre et le type des armes dont est doté le véhicule. La mention "asservis" indique que les armes considérées tirent simultanément et que les caractéristiques indiquées juste en dessous correspondent à "l'ensemble" de ces armes.
Arc de Tir : avant, arrière, gauche ou droit. Les "tourelles" peuvent tirer dans toutes les directions.
Servants : le nombre de servants requis pour utiliser l'arme considérée. Quand rien n'est indiqué, cela veut dire que le pilote peut faire feu sans avoir besoin d'aide.
Échelle : l'échelle de l'arme (quand celle-ci est différente de celle du véhicule).
Compétence : la compétence utilisée pour faire feu.
Ordinateur de Visée : ce code-dés est ajouté aux jets de compétence du canonnier au moment des tirs.
Portées : les portées courte, moyenne et longue de l'arme. Quand quatre valeurs sont indiquées, la première correspond au "bout portant". Dans ce cas, toute cible se trouvant à une distance inférieure au "bout portant" ne peut être touchée par un tir qu'en réussissant un tirage Très Difficile.
Dommages : les dommages infligés par l'arme.

Marcheurs (quadripodes et bipodes)

À l'origine, les Impériaux décidèrent d'introduire les quadripodes et bipodes sur les champs de bataille pour compléter leur parc de blindés en tous genres, mais aussi parce que l'apparence de ces effroyables machines avait tout pour inspirer de la terreur aux troupes ennemies. Depuis, les marcheurs ont largement fait la preuve de leur efficacité.

Le Transport Blindé Tout Terrain (TB-TT) impérial est un redoutable monstre doté de quatre pattes, dont la démarche pesante fait littéralement trembler le sol lorsqu'il progresse en direction de fortifications ennemies. Pratiquement impossible à stopper une fois qu'elle est lancée, cette gigantesque machine peut emporter dans ses flancs 40 soldats de choc avec leur équipement ou deux "bipodes de reconnaissance" TR-TT.

Plus petit, le Transport de Reconnaissance Tout Terrain (TR-TT) est avant tout conçu pour les missions de reconnaissance ou de soutien, bien qu'il puisse se révéler particulièrement meurtrier sur le champ de bataille. Son équipage est composé de deux hommes.



Bipode TR-TT

Engin : Transport de Reconnaissance Tout Terrain
Type : marcheur de moyen tonnage
Échelle : quadripodes
Longueur : 6,40 mètres de long, 8,60 mètres de haut
Compétence : Pilotage de Quadripode : TR-TT
Équipage : 2, minimum : 1/+15
Compétence de l'Équipage : Blaster de Véhicule 4D+2, Lance-Projectiles 4D, Pilotage de Quadripode 5D
Capacité de la Soute : 200 kilogrammes
Abri : complet
Prix : indisponible à la vente
Maniabilité : 1D
Déplacement : 30 ; 90 km/h
Carrosserie : 3D
Armes :
1 Canon Blaster Bitube
Arc de Tir : avant
Servants : 1 (pilote)
Compétence : Blaster de Véhicule
Ordinateur de Visée : 1D
Portées : 50-200/1 000/2 000 m
Dommages : 4D
1 Canon Blaster Léger Bitube
Arc de Tir : avant
Servants : 1 (copilote)
Compétence : Blaster de Véhicule
Ordinateur de Visée : 1D
Portées : 50-300/500/1 000 m
Dommages : 2D
1 Lance-Grenades à Concussion
Arc de Tir : avant
Servants : 1 (copilote)
Compétence : Lance-Projectiles : Lance-Grenades
Ordinateur de Visée : 1D
Portées : 10-50/100/200 m
Dommages : 3D



Quadripode TB-TT
Engin : Transport Blindé Tout Terrain
Type : quadripode d'assaut
Longueur : 20,60 m de long ; 15,50 m de haut
Échelle : quadripodes
Compétence : Pilotage de Quadripode : TB-TT
Équipage : 5, minimum 3/+10
Compétence de l'Équipage : Blaster de Véhicule 5D, Pilotage de Quadripode 5D
Passagers : 40 (soldats) ou deux TR-TT
Capacité de la Soute : 1 tonne métrique
Abri : complet
Prix : indisponible à la vente
Déplacement : 21 ; 60 km/h
Maniabilité : 0D
Carrosserie : 6D
Armes :
2 Canons Lasers Lourds (asservis)
Arc de Tir : avant
Servants : 1 (copilote ou commandant)
Compétence : Blaster de Véhicule
Ordinateur de Visée : 2D
Portées : 50-500/1 500/3 000 m
Dommages : 6D
2 Blasters Moyens (asservis)
Arc de Tir : avant
Servants : 1 (copilote ou commandant)
Compétence : Blaster de Véhicule
Ordinateur de Visée : 2D
Portées : 50-200/500/1 000 m
Dommages : 3D
Note : La "tête" du TB-TT est montée sur un "cou" pivotant qui lui permet de couvrir les arcs de tir gauche, avant et droit. Il faut un round au quadripode pour passer d'un arc de tir au suivant (de "gauche" à "avant", de "droit" à "avant", "d'avant" à "droit" ou "gauche").

Technologie des répulseurs

Les véhicules sont généralement équipés de *répulseurs*. Ceux-ci présentent l'avantage, sur les modes de propulsion plus primitifs, d'être à la fois plus silencieux, plus propres et plus efficaces. En produisant des *champs de répulsion* antigravitationnels, ces moteurs permettent aussi bien de bénéficier d'une exceptionnelle maniabilité à vitesse élevée que de soulever des charges étonnamment pesantes. Les générateurs de répulsion sont en outre adaptables à toutes sortes de carburants faciles à trouver : minéraux, énergie solaire, fusion nucléaire, etc. Les cellules énergétiques et les générateurs sont les sources les plus employées, car ils offrent la possibilité de stocker une grande quantité de puissance dans un volume très réduit.

Les engins à répulseurs ont également acquis leur popularité du fait qu'ils n'ont pas besoin de routes ou autres voies bien entretenues... ils sont idéaux pour les planètes frontalières ou trop pauvres pour s'offrir des réseaux routiers. Presque tous les véhicules atmosphériques et "terrestres" de la Galaxie Connue sont dotés de répulseurs. On ne trouve en principe des engins à roues, à coussin d'air ou à moteur consommant des hydrocarbures, que sur les mondes les plus arriérés ou sur ceux où la technologie de la répulsion n'est pas utilisable en raison de fluctuations gravitationnelles ou radioactives aléatoires.

En plus de répulseurs, beaucoup d'appareils rapides — tels que les airspeeders ou les voitures des nuages — sont équipés de moteurs à postcombustion ioniques qui améliorent leur vitesse de pointe et leurs performances générales, les rendant ainsi supérieurs à bien des vaisseaux spatiaux dans le domaine des vols atmosphériques.

Landspeeders

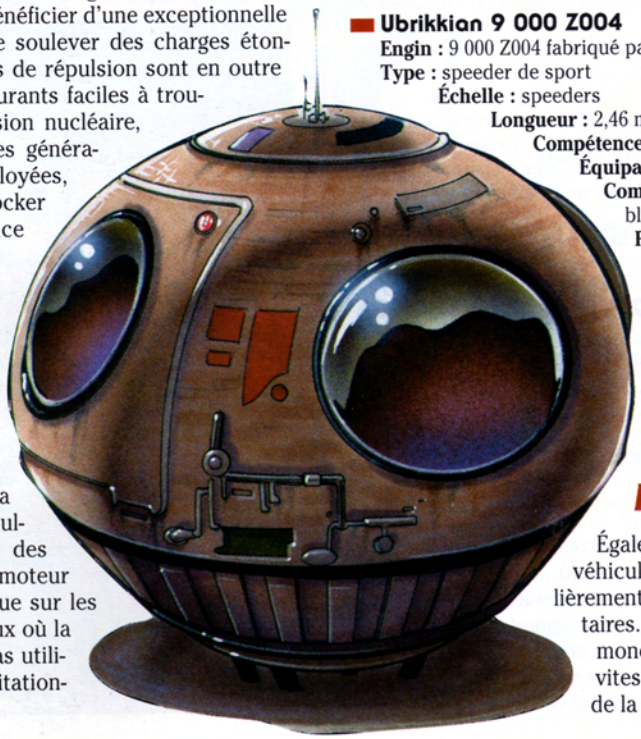
Les landspeeders sont des véhicules à répulseurs "terrestres" que l'on rencontre dans toute la galaxie. La plupart des familles et des particuliers en possèdent au moins un, notamment sur les mondes non urbanisés où les transports en commun sont peu développés.

En règle générale, les landspeeders ne sont équipés que de répulseurs, mais certains modèles de compétition ou militaires ont aussi été dotés de moteurs ioniques afin d'améliorer leur vitesse de pointe. Un speeder "moyen" peut atteindre des vitesses de l'ordre de 200 kilomètres à l'heure, les appareils les plus rapides et les mieux profilés dépassant parfois les 350 km/h. Comme ces engins ne peuvent normalement pas voler à plus de cinq mètres de haut, leur stabilité exige des surfaces planes et peu accidentées : plaines, lacs paisibles, routes, etc.

Il existe des landspeeders de tous les types : biplaces de sport, véhicules familiaux à six places, grands appareils de transport en commun capables d'emporter des centaines de passagers et plusieurs tonnes de fret. Du fait de leur prix très abordable, ces engins se vendent notablement mieux que les airspeeders.

Ubrikkian 9 000 Z004

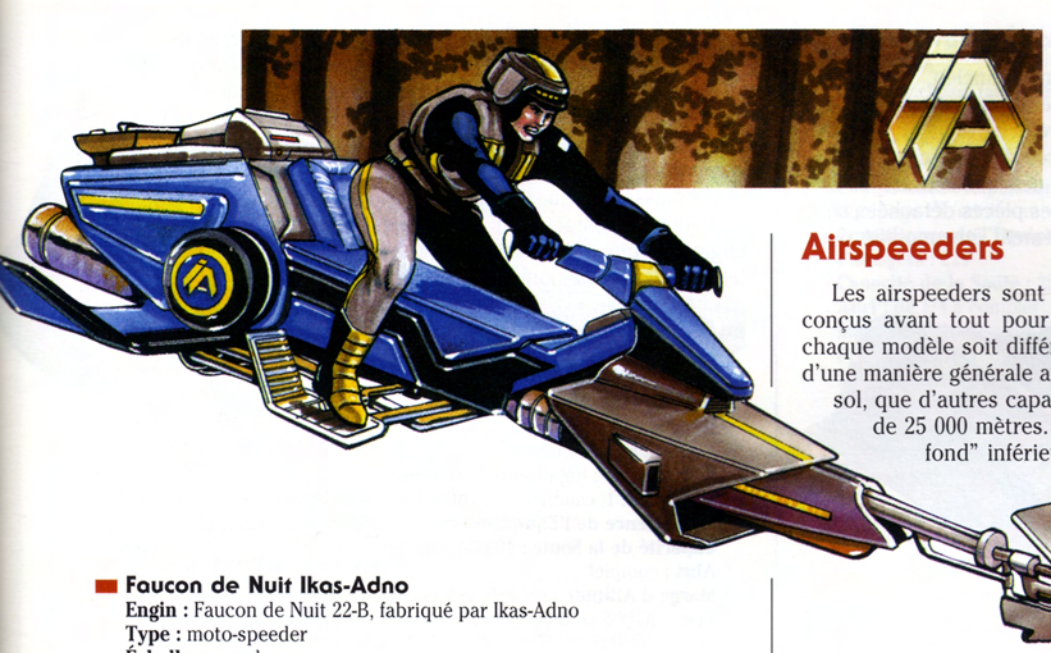
Comptant parmi les modèles les plus populaires disponibles sur le marché, le Z004 est un véhicule biplace de sport, très apprécié des jeunes. Sa carrosserie profilée et surbaissée est censée lui donner, lorsqu'il vole, l'allure d'un prédateur véloce et meurtrier (en tout cas, c'est ce que prétend la campagne publicitaire). Il est équipé d'écrans holographiques, d'un ordinateur d'assistance à la navigation et de stabilisateurs lui permettant d'évoluer sur des terrains accidentés.



Ubrikkian 9 000 Z004
Engin : 9 000 Z004 fabriqué par Ubrikkian
Type : speeder de sport
Échelle : speeders
Longueur : 2,46 mètres
Compétence : Répulseurs : Landspeeder
Équipage : 1
Compétence de l'Équipage : varie considérablement
Passagers : 1
Capacité de la Soute : 30 kilogrammes
Abri : complet
Marge d'Altitude : sol-1,50 mètre
Prix : 15 000 crédits (neuf), 5 000 (occasion)
Maniabilité : 2D+1
Déplacement : 105 ; 300 km/h
Carrosserie : 1D+2

Motos-speeders

Également appelés "motos-jets", ces petits véhicules individuels rapides sont particulièrement appréciés des jeunes et des militaires. Ce sont généralement des appareils monoplaces ou biplaces qui privilégient la vitesse pure et la maniabilité, au détriment de la sécurité et de la robustesse.



Abri : 1/4
Marge d'Altitude : sol-35 mètres
Prix : 8 000 crédits (neuf), 2 000 crédits (occasion)
Maniabilité : 4D
Déplacement : 210 ; 600 km/h
Carrosserie : 1D

Airspeeders

Les airspeeders sont des appareils de transport personnels conçus avant tout pour la vitesse et la maniabilité. Bien que chaque modèle soit différent des autres, cette catégorie englobe d'une manière générale aussi bien des véhicules volant au ras du sol, que d'autres capables d'évoluer à des altitudes de l'ordre de 25 000 mètres. La plupart possèdent toutefois un "plafond" inférieur à 250 mètres, ce qui leur permet de tirer le meilleur parti de la portance de l'air, sans pour autant avoir besoin d'un habitacle pressurisé.

Avec des vitesses de pointe dépassant parfois les 900 kilomètres à l'heure, les airspeeders font d'excellents engins d'attaque rapides. Ils sont généralement dotés d'une coque aérodynamique et peuvent changer de direction sans perte notable de vitesse grâce à des ailerons mécaniques. Ces caractéristiques les rendent particulièrement difficiles à ajuster avec des ordinateurs de visée. Et s'ils ne sont pas aussi robustes que les voitures des nuages, ils sont beaucoup plus difficiles à toucher, notamment par les pièces d'artillerie à faible cadence de tir.

Considérés avant tout comme des engins de sport ou de vitesse, leur soute est relativement réduite et ils ne peuvent embarquer qu'une ou deux personnes à leur bord. Hormis sur les mondes frontaliers, les modèles civils font généralement l'objet d'une réglementation stricte car ils peuvent s'avérer extrêmement dangereux entre les mains de novices inexpérimentés (de nombreuses histoires à sensation rapportent d'ailleurs comment de tels véhicules ont échappé au contrôle de jeunes pilotes pour aller s'abattre dans des foules ou des zones résidentielles). Les gouvernements locaux, les unités de maintien de l'ordre et même les forces de l'Alliance Rebelle/Nouvelle République emploient de nombreux modèles d'airspeeders modifiés, car ils font, une fois dotés d'un armement puissant, des appareils défensifs fiables et peu coûteux. Et s'il est parfois difficile de les adapter à certains environnements spécifiques, quand les modifications sont achevées, ils demandent ensuite beaucoup moins d'entretien que les voitures des nuages.

Faucon de Nuit Ikas-Adno

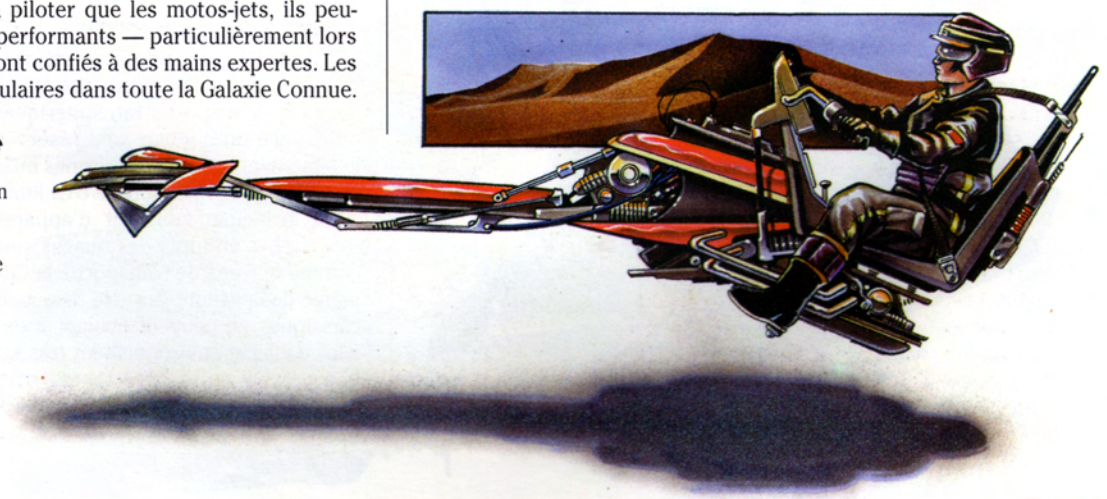
Engin : Faucon de Nuit 22-B, fabriqué par Ikas-Adno
Type : moto-speeder
Échelle : speeders
Longueur : 4,87 mètres
Compétence : Répulseurs : Moto-Jet
Équipage : 1
Compétence de l'Équipage : varie considérablement
Passagers : 1
Capacité de la Soute : 4 kilogrammes
Abri : 1/4
Marge d'Altitude : sol-10 mètres
Prix : 6 250 crédits (neuf), 1 000 (occasion)
Maniabilité : 3D+1
Déplacement : 160 ; 400 km/h
Carrosserie : 1D+2
Armes :

1 Canon Laser
Arc de Tir : avant
Compétence : Blaster de Véhicule
Ordinateur de Visée : 2D
Portées : 3-50/100/200
Dommages : 4D

Fonceurs

Les fonceurs représentent un très grand progrès dans le domaine des véhicules à répulseurs. Équipés de moteurs ioniques d'appoint, ils sont en effet capables d'atteindre des vitesses prodigieuses, au détriment cependant des règles les plus élémentaires de sécurité.

Beaucoup plus difficiles à piloter que les motos-jets, ils peuvent aussi s'avérer bien plus performants — particulièrement lors des poursuites — lorsqu'ils sont confiés à des mains expertes. Les courses de fonceurs sont populaires dans toute la Galaxie Connue.

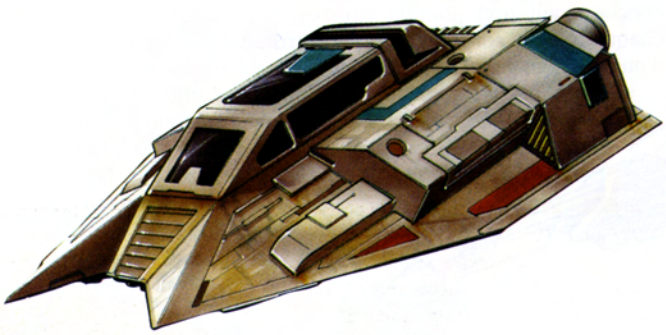


Fonceur Oiseau Céleste

Engin : Oiseau Céleste
Type : fonceur de compétition
Échelle : speeders
Longueur : 4,20 mètres
Compétence : Pilotage de Fonceur
Équipage : 1
Compétence de l'Équipage : varie considérablement
Capacité de la Soute : 1 kilogramme

Airspeeder T-471 d'Incom

Le T-471 est un airspeeder relativement ancien, mais néanmoins toujours populaire, dérivé du célèbre T-47 d'Incom. Il est tout particulièrement apprécié pour sa vélocité et sa maniabilité. Bien qu'il ne soit plus produit depuis près d'une décennie, c'est toujours l'un des airspeeders préférés des adolescents et des jeunes, car il nécessite peu d'entretien. Ses pièces détachées sont en outre faciles à trouver et il peut aisément être modifié pour devenir plus rapide.



Airspeeder T-471 d'Incom
Engin : T-471 fabriqué par Incom (modèle civil)
Type : airspeeder
Échelle : speeders
Longueur : 4,50 mètres
Compétence : Répulseurs : Airspeeder
Équipage : 1
Compétence de l'Équipage : varie considérablement
Capacité de la Soute : 10 kilogrammes
Abri : complet
Marge d'Altitude : sol-250 mètres
Prix : 10 000 crédits (occasion)
Maniabilité : 3D
Déplacement : 225 ; 650 km/h
Carrosserie : 2D

Airspeeder de Combat de l'Alliance Rebelle

Cet airspeeder de combat a été largement employé par les forces militaires de l'Alliance Rebelle. Bon marché, fiable et robuste, il disposait d'une exceptionnelle vitesse de pointe et d'une excellente puissance de feu. Les Rebelles avaient coutume de le modifier en fonction de l'environnement. C'est ainsi que naquirent les "speeders des neiges", adaptés aux milieux glacés, les "speeders des sables", idéaux pour les planètes arides et les "speeders des marais", conçus spécialement pour les mondes couverts de jungles humides.



Lors de l'effroyable Bataille de Hoth, des speeders des neiges de l'Alliance durent affronter des quadripodes TB-TT impériaux. À la surprise générale, une astucieuse tactique imaginée par le Commandeur Luke Skywalker permit aux appareils rebelles de faire mordre la poussière à plusieurs des effroyables engins de combat de l'Empire, alors même que leurs blasters n'étaient pas assez puissants pour pénétrer le blindage des quadripodes.

Pilote et copilote sont assis dos à dos dans l'habitacle de ces engins. En plus de ses attributions habituelles, le copilote est également chargé du maniement du lance-harpon énergétique.

Speeder des neiges de combat de l'Alliance Rebelle
Engin : speeder des neiges de combat de l'Alliance Rebelle (châssis et générateur "customisés")
Type : airspeeder de combat modifié
Échelle : speeders
Longueur : 5,50 mètres
Compétence : Répulseurs : Airspeeder
Équipage : 1, canonnier : 1 (peuvent combiner leurs actions)
Compétence de l'Équipage : varie considérablement
Capacité de la Soute : 10 kilogrammes
Abri : complet
Marge d'Altitude : sol-250 mètres
Prix : 50 000 crédits (engin disponible seulement d'occasion et sur le marché noir)
Maniabilité : 3D
Déplacement : 350 ; 1 000 km/h
Carrosserie : 3D
Armes :
1 Canon Laser Double (asservi)
Arc de Tir : avant
Compétence : Blaster de Véhicule
Ordinateur de Visée : 2D
Portées : 50-300/800/1 500 m
Dommages : 4D+2
1 Harpon Énergétique
Arc de Tir : arrière
Servants : 1 (copilote)
Compétence : Lance-Projectiles
Ordinateur de Visée : 2D
Portées : 25-50/100/200 m
Dommages : 3D (aucun quand on utilise un disque à fusion et un câble de halage)

Voitures des nuages

Les voitures des nuages, véhicules capables d'évoluer dans les couches moyennes à supérieures de l'atmosphère, utilisent à la fois des répulseurs et un moteur ionique afin d'atteindre des vitesses particulièrement élevées. Elles sont en effet capables de pointes à plus de 1 500 kilomètres à l'heure, à des altitudes de croisière variant entre quelques milliers de mètres et plus de cent kilomètres (stratosphère).

Sur les mondes standard, on les emploie généralement comme appareils de patrouille et de défense à haute altitude. Elles sont chargées de veiller, entre autres, à ce que les vaisseaux et les engins de transport stratosphériques respectent bien les couloirs de circulation qui leur sont réservés. Il est rare que des particuliers acquièrent des voitures des nuages, car celles-ci coûtent cher et ne sont que d'une utilité très limitée.

Le principal fabricant d'appareils de ce type est Moteurs Bespin. Les voitures des nuages sont en effet largement utilisées comme moyens de transport à la Cité des Nuages, située au cœur même de la géante gazeuse Bespin, car les véhicules à répulseurs classiques ne peuvent évoluer à des altitudes suffisamment élevées dans cet environnement très spécial. Moteurs Bespin a donc conçu pour ce marché toutes sortes de modèles utilitaires et d'agrément, qui ne jouissent que d'une popularité marginale dans le reste de la galaxie.



Tempête IV de Moteurs Bespin

Engin : Tempête IV fabriqué par Moteurs Bespin
Type : voiture des nuages à fuselage double
Échelle : speeders
Longueur : 7 mètres
Compétence : Répulseurs : Voiture des Nuages
Équipage : 1, canonnier : 1 (peuvent combiner leurs actions)
Compétence de l'Équipage : varie considérablement
Capacité de la Soute : 10 kilogrammes
Abri : complet
Marge d'Altitude : 50-100 kilomètres
Prix : 75 000 crédits (neuf), 28 000 (occasion)
Maniabilité : 2D+2
Déplacement : 520 ; 1 500 km/h
Carrosserie : 4D
Armes :
2 Canons Blasters (asservis)
Arc de Tir : avant
Servants : 1 (copilote)
Compétence : Blaster de Véhicule
Ordinateur de Visée : 1D
Portées : 50-400/900/3 000
Dommages : 5D

Barges à voiles

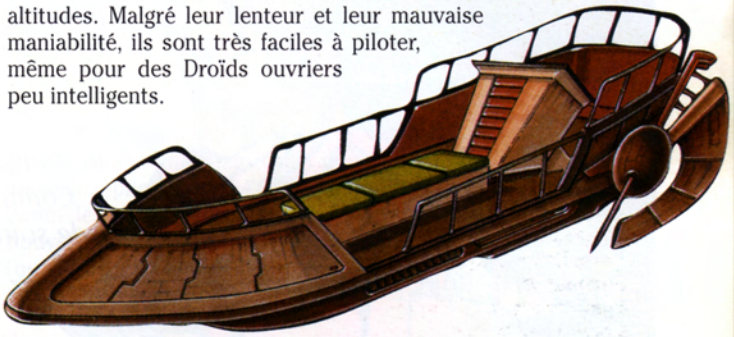
Les barges à voiles sont de gigantesques véhicules aussi luxueux que peu pratiques. Équipées d'énormes voiles rappelant l'époque légendaire des explorateurs planétaires, elles sont toujours richement ornementées. On les emploie en principe comme engins de plaisance et de tourisme pour parcourir des régions peu accidentées. Elles sont lentes (il est rare qu'elles dépassent les 100 kilomètres à l'heure, et la plupart ont déjà du mal à atteindre une telle vitesse) et ne peuvent normalement pas s'élever à plus de 10 mètres.

Barge à voiles Éclipse des Véhicules de Plaisance Gefferon

Engin : Éclipse, fabriqué par les Véhicules de Plaisance Gefferon
Type : barge à voiles
Échelle : speeders
Longueur : 30 mètres
Compétence : Répulseurs : Barge à Voiles
Équipage : 5, minimum : 2/+10
Compétence de l'Équipage : varie considérablement
Passagers : 225
Capacité de la Soute : 250 tonnes métriques
Abri : de 1/4 à complet
Marge d'Altitude : sol-10 mètres
Prix : 250 000 crédits (neuf), 50 000 (occasion)
Déplacement : 28 ; 80 km/h
Carrosserie : 2D

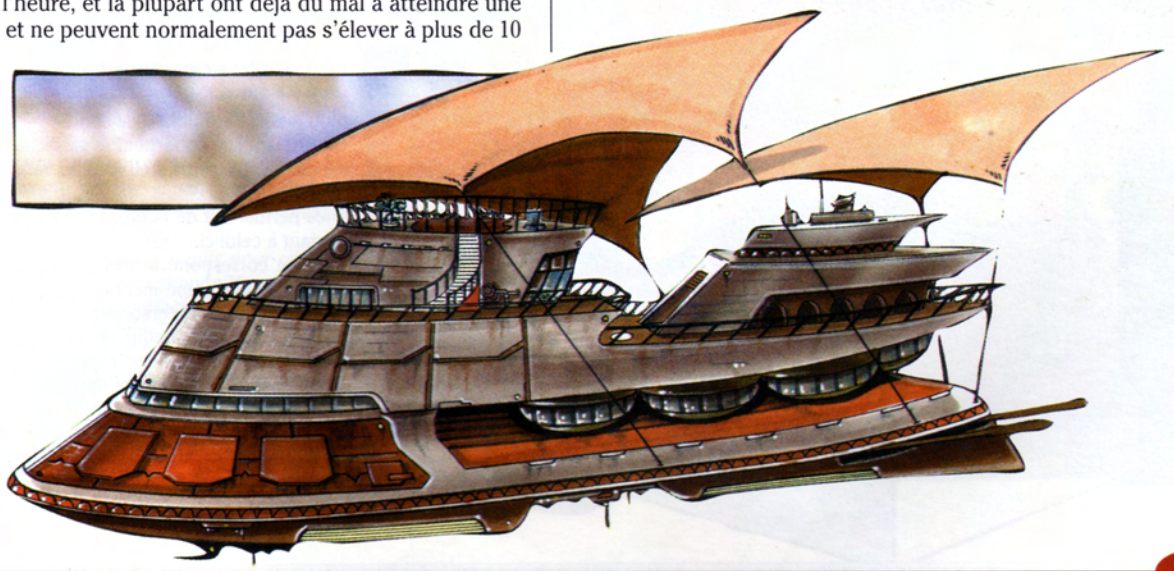
Esquifs

Les esquifs sont employés pour le transport de marchandises à des vitesses relativement modestes et à de faibles altitudes. Malgré leur lenteur et leur mauvaise maniabilité, ils sont très faciles à piloter, même pour des Droïds ouvriers peu intelligents.



Esquif SuperPorteur d'Ubrikkian

Engin : SuperPorteur Modèle II, fabriqué par Ubrikkian
Type : esquif à marchandises
Échelle : speeders
Longueur : 9,50 mètres
Compétence : Répulseurs : Esquif à Marchandises
Équipage : 1
Compétence de l'Équipage : varie considérablement
Passagers : 3
Capacité de la Soute : 135 tonnes métriques
Abri : 1/2
Marge d'Altitude : sol-20 mètres
Prix : 23 000 crédits (neuf), 11 500 (occasion)
Déplacement : 70 ; 200 km/h
Carrosserie : 2D



20 Vaiseaux spatiaux



Un vaisseau spatial est bien plus qu'un simple assemblage d'écrous, de boulons et de câbles. Quand, alors que vous survolez une lune morte, vous vous faites attaquer par une meute de pirates sanguinaires, il devient d'un seul coup, votre mère, votre frère et votre meilleur ami. En fait, il est même plus que ça… un bon vaisseau peut, en effet, vous conduire là où vous le désirez, faire ce que vous lui demandez, et tout ça sans jamais émettre la moindre protestation.

Comme toute autre pièce d'équipement, un vaisseau a besoin de soins. Mais, si vous le traitez bien, il vous le rendra au centuple. Et ne soyez pas surpris si, un jour, il finit par manifester une sorte de "personnalité" propre. Vous découvrirez vite tout ce qu'il peut vous apporter. Si vous le bichonnez et enduisez régulièrement sa coque de polish, il ira jusqu'au bout de ses capacités pour vous plaire.

Les engins présentés dans ce chapitre sont loin d'être les seuls que l'on peut rencontrer dans la galaxie. Ils constituent néanmoins un bon échantillon de ce qu'on trouve sur les routes de l'espace. Avec un peu de chance, vous aurez peut-être le vôtre un jour…

Caractéristiques des vaisseaux spatiaux

Dans le jeu de rôle *Star Wars*, les vaisseaux possèdent un certain nombre de caractéristiques importantes. Ainsi, par exemple, ils procurent tous un *abri complet* à leurs passagers.

Mais, ils ont également d'autres caractéristiques :

Engin : fabricant, nom du modèle et numéro de série.
Type : catégorie générique à laquelle appartient le vaisseau.
Échelle : échelle du vaisseau — chasseurs stellaires ou vaisseaux de guerre.
Longueur : longueur du vaisseau.
Compétence : compétence permettant de piloter le vaisseau, suivie du nom de la spécialité correspondant à celui-ci.
Équipage : le premier nombre correspond à un équipage complet opérant dans des conditions normales (s'il y a une mention "peuvent combiner", le chiffre indiqué correspond au nombre de personnes pouvant coopérer pour exécuter certains actions. Sur un vaisseau, chaque tâche importante — piloter, utiliser les senseurs, calculer les coordonnées hyperspatiales, etc. — est confiée à quelqu'un de bien précis. Sur les petits appareils, un même individu peut se charger de tout. Mais, sur les gros bâtiments, il y a un responsable pour *chacune* de ces tâches. Qu'il y ait ou non des milliers de techniciens occupés à "faire tourner la machine", le succès d'une action dépend toujours des tirages d'*un* personnage bien précis — d'où

l'utilité de la rubrique "Compétence de l'Équipage". Parfois, le responsable principal peut se faire aider par d'autres en utilisant le système des actions combinées — de la même façon que Yan Solo peut se faire aider par Chewbacca à bord du *Faucon Millenium*. Pour en savoir plus à ce sujet, reportez-vous au chapitre quatre "Les règles", page 82.

Le second nombre indique les effectifs des canonniers. Ceux-ci ne sont pas comptabilisés dans l'équipage, car ils ne sont pas indispensables à la bonne marche d'un vaisseau.

Enfin, la troisième valeur correspond à "l'équipage minimum" : il y a d'abord le nombre minimum de personnes indispensables pour faire fonctionner le vaisseau, suivi de la pénalité à ajouter au facteur de difficulté de toutes les actions entreprises avec un équipage réduit. Ainsi, par exemple, s'il est noté "minimum : 130/+10", cela veut dire qu'il faut au minimum 130 hommes d'équipage pour faire voler le vaisseau considéré et que l'on doit ajouter +10 à la difficulté de tous leurs jets de dés pour manœuvrer, se déplacer, utiliser les écrans, etc. *Ce modificateur ne s'applique pas aux tirs.*

Compétence de l'Équipage : codes de compétence typiques que peuvent posséder des membres d'équipage entraînés ; les pilotes de chasseurs stellaires auront toutes les compétences en question, alors que les responsables des vaisseaux de guerre posséderont, chacun, celle correspondant à la tâche qui leur est confiée. Les copilotes et assistants ont, en règle générale, des codes inférieurs de 1D.

Passagers : nombre de passagers et de soldats que le vaisseau peut transporter (en plus de son équipage).

Capacité de la Soute : la quantité de marchandises — exprimée en tonnes métriques ou en kilogrammes — que peut transporter le vaisseau. Le chiffre indiqué correspond à la masse, pas au volume.

Autonomie : nombre de jours durant lesquels le vaisseau peut fonctionner avant qu'il soit nécessaire de le réapprovisionner en air, vivres, eau et carburant.

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : estimation de la vélocité du vaisseau pour les voyages interstellaires.

Hyperpropulseur de Secours : certains vaisseaux en possèdent un afin de parer aux cas d'urgence. Son Multiplicateur d'Hyperpropulsion est alors indiqué à cet endroit.

Navordinateur : "oui" ou "non". Les vaisseaux pourvus d'un navordinateur ont la possibilité de calculer eux-mêmes leurs trajectoires hyperspatiales. Sinon, il doivent faire appel à un Droïd astromec.

Maniabilité : code estimant la maniabilité du vaisseau lorsqu'il se déplace dans l'espace. Il est aussi utilisé lors des vols atmosphériques lorsque le vaisseau ne possède pas de code spécifique pour cela (s'il en a un, il est indiqué entre parenthèses).

Vitesse Spatiale : vitesse du vaisseau en vol subspatial. Utile essentiellement lors des combats.

Vitesse Atmosphérique : vélocité du vaisseau lorsqu'il se déplace dans une atmosphère. Le premier nombre est le facteur Déplacement, le second correspond à la vitesse à "toute allure" exprimée en kilomètres à l'heure. Quand aucune vitesse atmosphérique n'est indiquée, cela veut dire qu'il est impossible d'évoluer en vol atmosphérique.

Coque : ce code représente la solidité de la coque et permet au vaisseau de résister aux dommages qu'il encaisse.

Écrans : écrans déflecteurs utilisables en combat.

Senseurs : performances des différents types de senseurs dont est équipé le vaisseau (voir la description de la compétence *Senseurs* pour plus de détails).

Armes : le nombre et le type d'armes que possède le vaisseau. Quand elles sont *asservies*, cela signifie que toutes les armes concernées forment un groupe tirant en même temps. Sinon, elles peuvent faire feu indépendamment les unes des autres.

Arc de Tir : avant, arrière, gauche ou droit. Les armes en tourelles peuvent tirer dans toutes les directions.

Servants : nombre d'hommes requis pour utiliser l'arme. S'il n'est rien indiqué à cet endroit, cela signifie qu'elle peut être contrôlée directement par le pilote. En cas de "nombre variable" utilisez les mêmes règles que pour l'équipage.

Échelle : échelle de l'arme, si celle-ci est différente de celle du vaisseau.

Compétence : compétence utilisée pour faire feu.

Ordinateur de Visée : ce code s'ajoute à la compétence du canonnier au moment des tirs.

Portées Spatiales : portées courte, moyenne et longue de l'arme exprimées en unités.

Portées Atmosphériques : portées courte, moyenne et longue de l'arme pour les tirs dans l'atmosphère ou depuis l'espace vers la surface d'une planète.

Dommages : dégâts qu'inflige l'arme.

Note : la plupart de ces caractéristiques ne vous seront que d'une utilité relative en cours de partie. En cas de combat, il vous suffira généralement de connaître l'échelle, la Maniabilité, le code Coque, l'armement et le code Écrans. Les codes Équipage et Compétence de l'Équipage pourront également être utiles pour les vaisseaux de guerre. Les autres caractéristiques (Capacité de la Soute, par exemple) sont destinées à aider le maître de jeu à préserver la cohérence de ses campagnes de *Star Wars*.

Chasseurs stellaires

Les *chasseurs stellaires* sont de petits appareils de combat (emportant seulement un pilote et un copilote, le plus souvent) à court rayon d'action. Ces vaisseaux font la part belle à la vitesse et à la maniabilité, aux dépens de la robustesse. Conçus pour de courtes — mais intenses — périodes d'activité, ils sont souvent dotés d'un armement dévastateur qui les rend extrêmement efficaces dans les situations de combat. Très coûteux, ils ne sont bons qu'à une seule chose : détruire les vaisseaux ennemis. Les progrès constants accomplis dans le domaine de la technologie des chasseurs stellaires imposent à la plupart des flottes de consacrer une importante part de leur budget à la formation de nouveaux pilotes et à l'acquisition d'appareils du dernier cri. Parmi les chasseurs les plus célèbres, citons : l'Aile-X de la Nouvelle République, le modèle TIE de l'Empire et le légendaire (quoique dépassé) Z-95 Chasseur de Tête. Tous ces engins s'utilisent avec la compétence *Pilotage de Chasseur Stellaire*.

Aile-A

Conçu par le Général Jan Dodonna et l'ingénieur rebelle Walex Blissex, le Aile-A a été spécialement étudié afin de procurer à l'Alliance Rebelle un intercepteur à la fois rapide et maniable.

Car, si le Aile-X se caractérise par une grande robustesse et une fiabilité irréprochable, il est également plus lent et moins agile que les chasseurs impériaux. Le Aile-A, lui, est l'un des appareils les plus véloces produits actuellement et sa maniabilité n'a rien à envier aux meilleurs appareils de l'Empire.

Il a toutefois tendance à tomber rapidement en panne s'il n'est pas entretenu correctement. Ce défaut est dû aux contraintes imposées au châssis et au système d'alimentation par son formidable dispositif de propulsion. Du fait des réglages délicats qu'il



requiert sans cesse (et des efforts déraisonnables exigés des pilotes rebelles), ce chasseur rapide possède les pires états de service de la flotte de l'Alliance Rebelle. Néanmoins, s'il bénéficie d'une maintenance appropriée, le Aile-A peut se révéler l'un des chasseurs les plus meurtriers qui soient.

Aile-A

Engin : chasseur Aile-A de l'Alliance
Type : intercepteur et chasseur multi-fonctions
Échelle : chasseurs stellaires
Longueur : 9,60 mètres
Compétence : Pilotage de Chasseur Stellaire : Aile-A
Équipage : 1
Compétence de l'Équipage : Canons de Vaisseau 4D+2, Écrans de Vaisseau 3D+1, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D
Capacité de la Soute : 40 kilogrammes
Autonomie : une semaine
Prix : 175 000 crédits (neuf)
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1
Navordinateur : limité à deux sauts
Maniabilité : 4D
Vitesse Spatiale : 12
Vitesse Atmosphérique : 450 ; 1 300 km/h
Coque : 2D+2
Écrans : 1D
Senseurs :
Passif : 30/0D
Détection : 50/1D
Recherche : 75/2D
Focalisation : 4/4D+1
Armes :
2 Canons Lasers (asservis)
Arc de Tir : avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 3D
Portées Spatiales : 1-3/12/25
Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/1 500 mètres
Dommages : 5D
1 Brouilleur de visée
Arc de Tir : tous
Compétence : Senseurs ; agit sur tous les chasseurs se trouvant à portée
Portées Spatiales : 1-3/7/15
Portées Atmosphériques : 100-300/700/1 500 mètres
Dommages : -2D aux codes Ordinateur de Visée des appareils affectés

Aile-B

Imaginé par l'Amiral Ackbar en personne, le Aile-B est un chasseur d'escorte puissamment armé, capable — en théorie — de se mesurer à des vaisseaux de guerre. Il a une structure tout à fait particulière, puisqu'il possède un habitacle à balancier gyroscopique.



Doté d'un épais blindage, l'Aile-B n'est pas très maniable, ce qui en fait une proie relativement facile pour un pilote de TIE expérimenté. L'Alliance Rebelle teste constamment de nouvelles améliorations pour ce modèle et Ackbar conserve l'espoir que ce chasseur lourd sera un jour à la hauteur de ses attentes.

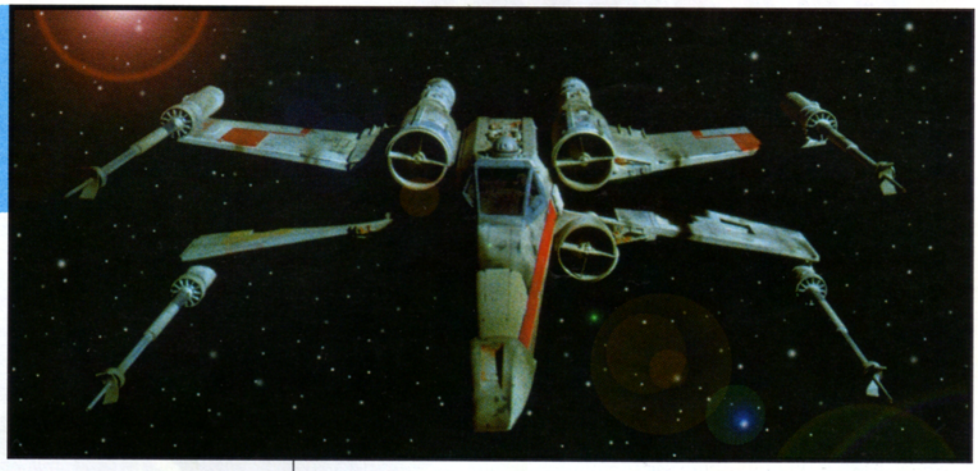
Aile-B

Engin : Aile-B fabriqué par Slayn & Korpil
Type : chasseur d'assaut lourd
Échelle : chasseurs stellaires
Longueur : 16,90 mètres
Compétence : Pilotage de Chasseur Stellaire : Aile-B
Équipage : 1
Compétence de l'Équipage : Canons de Vaisseau 4D+2, Écrans de Vaisseau 3D+1, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D
Capacité de la Soute : 45 kilogrammes
Autonomie : une semaine
Prix : 220 000 crédits (neuf)
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2
Navordinateur : limité à deux sauts
Maniabilité : 1D+1
Vitesse Spatiale : 6
Vitesse Atmosphérique : 330 ; 950 km/h
Coque : 3D
Écrans : 2D
Senseurs :
Passif : 30/0D
Détection : 50/1D
Recherche : 75/2D
Focalisation : 4/4D+1
Armes :
1 Canon Laser
Arc de Tir : avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 1D
Portées Spatiales : 1-3/12/25
Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/1 500 mètres
Dommages : 7D
2 Lance-Torpilles à Protons
Arc de Tir : avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 1D
Portées Spatiales : 1/3/7
Portées Atmosphériques : 50-100/300/700 mètres
Dommages : 9D
3 Canons à Ions Moyens (asservis)
Arc de Tir : avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 4D
Portées Spatiales : 1-3/7/36
Portées Atmosphériques : 100-300/700/3 600 mètres
Dommages combinés : 4D
2 Auto Blasters
Arc de Tir : avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 2D
Portées Spatiales : 1-8/25/40
Portées Atmosphériques : 100-800/2 500/4 000 mètres
Dommages : 3D

Simuler le Aile-B

Le Aile-B possède un dispositif gyroscopique, complexe et fragile, destiné à stabiliser son habitacle, ainsi qu'un système de mesure des distances associé à son canon laser.
Si, pour une raison ou une autre, ce dernier ne fonctionne pas, réduisez tous les codes Ordinateur de Visée de -1D.
Le dispositif de stabilisation tombe souvent en panne dès que le Aile-B encaisse des dommages graves. Dans le jeu, si, lorsque vous déterminez quel appareillage est endommagé, vous obtenez un résultat de 1 ou de 2, cela signifie que la stabilisation ne fonctionne plus. Réduisez alors les codes Ordinateur de

Visée de -1D. La vitesse subluminique passe aussitôt de 6 à 2 (la Vitesse Atmosphérique : 225 ; 650 km/h).
Ces pénalités sont cumulatives.



Aile-X

Un des plus fameux chasseurs stellaires de la galaxie. Luke Skywalker pilotait un appareil de ce type lorsqu'il détruisit l'Étoile Noire. Ces vaisseaux constituent aujourd'hui encore l'épine dorsale de la flotte de chasse de la Nouvelle République.

Aile-X

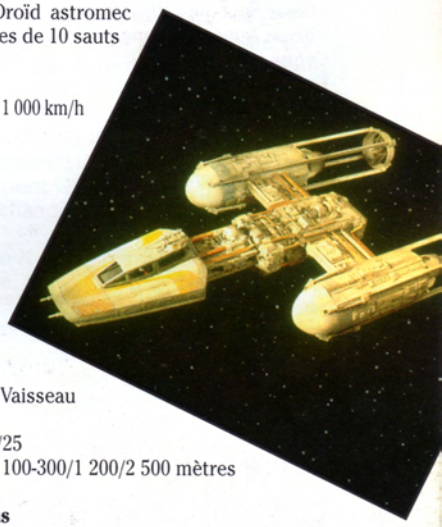
Engin : Aile-X T-65B fabriqué par Incom
Type : chasseur de supériorité spatiale
Échelle : chasseurs stellaires
Longueur : 12,50 mètres
Compétence : Pilotage de Chasseur Stellaire : Aile-X
Équipage : 1, plus un Droïd astromec (peuvent exécuter des actions combinées)
Compétence de l'Équipage : Canons de Vaisseau 4D+2, Écrans de Vaisseau 3D, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D
Capacité de la Soute : 110 kilogrammes
Autonomie : une semaine
Prix : 150 000 crédits (neuf)
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1
Navordinateur : utilise un Droïd astromec capable d'emmagasiner les coordonnées de 10 sauts
Maniabilité : 3D
Vitesse Spatiale : 8
Vitesse Atmosphérique : 365 ; 1 050 km/h
Coque : 4D
Écrans : 1D
Senseurs :
Passif : 25/0D
Détection : 50/1D
Recherche : 75/2D
Focalisation : 3/4D
Armes :
4 Canons Lasers (asservis)
Arc de Tir : avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 3D
Portées Spatiales : 1-3/12/25
Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 mètres
Dommages : 6D
2 Lance-Torpilles à Protons
Arc de Tir : avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 2D
Portées Spatiales : 1/3/7
Portées Atmosphériques : 30-100/300/700 mètres
Dommages : 9D

Aile-Y

L'Aile-Y fut employé par l'Alliance Rebelle dès ses débuts, et ses capacités d'adaptation lui valent d'être encore populaire aujourd'hui, bien qu'il soit de conception ancienne, presque obsolète. Cet appareil est en outre apprécié parce que ses pièces détachées sont bien plus faciles à se procurer que celles des "séries limitées" comme les Ailes-A et les Ailes-B.

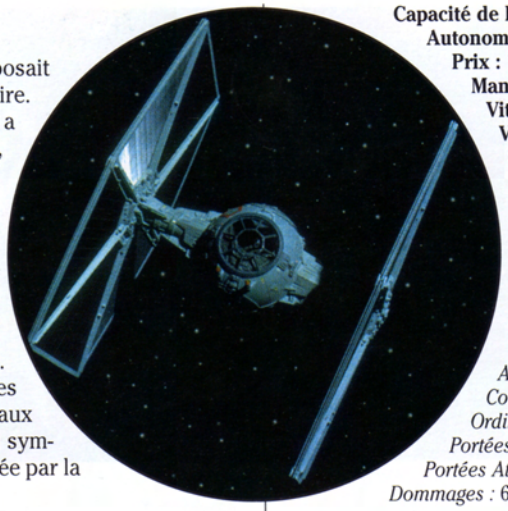
Aile-Y

Engin : Aile-Y BTL-S3 fabriqué par Koensayr
Type : chasseur d'attaque
Échelle : chasseurs stellaires
Longueur : 16 mètres
Compétence : Pilotage de Chasseur Stellaire : Aile-Y
Équipage : 1, canonnier : 1, plus un Droïd astromec (peuvent exécuter des actions combinées)
Compétence de l'Équipage : Astrogation 3D+2, Canons de Vaisseau 4D+1, Écrans de Vaisseau 3D, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D+2
Capacité de la Soute : 110 kilogrammes
Autonomie : une semaine
Prix : 135 000 crédits (neuf), 65 000 (occasion)
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1
Hyperpropulseur de Secours : non
Navordinateur : utilise un Droïd astromec emmagasinant les coordonnées de 10 sauts
Maniabilité : 2D
Vitesse Spatiale : 7
Vitesse Atmosphérique : 350 ; 1 000 km/h
Coque : 4D
Écrans : 1D+2
Senseurs :
Passif : 20/0D
Détection : 35/1D
Recherche : 40/2D
Focalisation : 2/3D
Armes :
2 Canons Lasers (asservis)
Arc de Tir : avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 2D
Portées Spatiales : 1-3/12/25
Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 mètres
Dommages : 5D
2 Lance-Torpilles à Protons
Arc de Tir : avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 2D
Portées Spatiales : 1/3/7
Portées Atmosphériques : 50-100/300/700 mètres
Dommages : 9D
2 Canons à Ions Légers (asservis)
Arc de Tir : tourelle (peuvent être bloqués en position "avant" afin d'être utilisés par le pilote. Leur code *Ordinateur de Visée* n'est plus alors que de 1D)
Servants : 1 (copilote)
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 3D
Portées Spatiales : 1-3/7/36
Portées Atmosphériques : 100-300/700/3 600 mètres
Dommages : 4D



TIE/In

Le meilleur chasseur stellaire dont disposait l'Empire lorsqu'il était au faîte de sa gloire. Équipé d'un double moteur ionique qui lui a donné son nom ("Twin-Ion Engine". NdT), le TIE a été conçu pour être rapide, mais cela n'a pu être obtenu qu'au prix d'une relative fragilité. Avant de connaître la débâcle, les Impériaux n'ont jamais hésité un seul instant à sacrifier des milliers d'appareils de ce type afin d'atteindre les objectifs qu'ils s'étaient fixés, tant leurs réserves leur paraissaient inépuisables. Aujourd'hui encore, on trouve des modèles TIE/In dans tous les avant-postes impériaux de la Galaxie Connue, où ils restent les symboles visibles d'une puissance bien entamée par la Nouvelle République.



TIE/In

Engin : TIE/In fabriqué par le Groupe Sienar Astronautique
Type : chasseur de supériorité spatiale
Échelle : chasseurs stellaires
Longueur : 6,30 mètres
Compétence : Pilotage de Chasseur Stellaire : TIE
Équipage : 1
Compétence de l'Équipage : Canons de Vaisseau 4D, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D+1
Capacité de la Soute : 65 kilogrammes
Autonomie : deux jours
Prix : 60 000 (neuf), 25 000 (occasion)
Maniabilité : 2D
Vitesse Spatiale : 10
Vitesse Atmosphérique : 415 ; 1 200 km/h
Coque : 2D
Écrans : aucun
Senseurs :
Passif : 20/0D
Détection : 40/1D
Recherche : 60/2D
Focalisation : 3/3D
Armes :
2 Canons Lasers (asservis)
Arc de Tir : avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 2D
Portées Spatiales : 1-3/12/25
Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 mètres
Dommages : 5D

Intercepteur TIE

Entré en service peu avant la Bataille de Yavin, ce modèle ne fut vraiment employé sur une grande échelle qu'au moment de la Bataille d'Endor. Conçu spécialement pour contrer les chasseurs Ailes-X de l'Alliance Rebelle, l'Intercepteur TIE dispose de moteurs plus puissants que ses prédécesseurs, et ses panneaux solaires sont dotés de convertisseurs énergétiques plus performants.

Intercepteur TIE

Engin : Intercepteur TIE, fabriqué par le Groupe Sienar Astronautique
Type : chasseur de supériorité spatiale
Échelle : chasseurs stellaires
Longueur : 6,60 mètres
Compétence : Pilotage de Chasseur Stellaire : TIE
Équipage : 1
Compétence de l'Équipage : Canons de Vaisseau 4D+2, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D
Capacité de la Soute : 75 kilogrammes
Autonomie : deux jours
Prix : 120 000 crédits (neuf), 75 000 (occasion)
Maniabilité : 3D+2
Vitesse Spatiale : 11
Vitesse Atmosphérique : 435 ; 1 250 km/h
Coque : 3D
Écrans : aucun
Senseurs :
Passif : 25/1D
Détection : 40/2D
Recherche : 60/3D
Focalisation : 4/3D+2
Armes :
4 Canons Lasers (asservis)
Arc de Tir : avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 3D
Portées Spatiales : 1-3/12/25
Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 mètres
Dommages : 6D

Z-95 Chasseur de Tête

Le Z-95 est l'un des plus vieux modèles de chasseur stellaire encore en usage et il a la réputation de très bien encaisser les coups lors des combats. Bien qu'il ne soit ni rapide ni particulièrement maniable, ses armes font de lui un adversaire redoutable. Et s'il ne peut pas vraiment se comparer avec des appareils modernes, tels que l'Intercepteur TIE et le Aile-A, le Z-95 équipe encore bon nombre de flottes planétaires ou privées, ainsi qu'un grand nombre de bases de l'Alliance.

Z-95 Chasseur de Tête

Engin : Z-95 Chasseur de Tête fabriqué par Incom/Subpro
Type : chasseur multi-fonctions, dont il existe de nombreuses variantes
Échelle : chasseurs stellaires
Longueur : 11,80 mètres
Compétence : Pilotage de Chasseur Stellaire : Z-95
Équipage : 1
Compétence de l'Équipage : Canons de Vaisseau 3D+2, Écrans de Vaisseau 3D+1, Pilotage de Chasseur Stellaire 3D+2
Capacité de la Soute : 85 kilogrammes
Autonomie : un jour
Prix : 45 000 crédits (occasion ; ce modèle n'est plus fabriqué)
Maniabilité : 1D
Vitesse Spatiale : 7
Vitesse Atmosphérique : 400 ; 1 150 km/h
Coque : 4D
Écrans : 1D
Senseurs :
Passif : 15/0D
Détection : 25/1D
Recherche : 40/2D
Focalisation : 1/2D
Armes :
2 Blasters Triples (asservis)
Arc de Tir : avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 1D
Portées Spatiales : 1-5/10/17
Portées Atmosphériques : 100-500/1 000/1 700 mètres
Dommages : 3D
1 Lance Missiles à Concussion
Arc de Tir : avant
Compétence : Lance-Projectiles : Missiles à Concussion
Ordinateur de Visée : 1D
Portées Spatiales : 1/3/7
Portées Atmosphériques : 50-100/300/700 mètres
Dommages : 7D

INCOM

PRESENTE

LE T-65 "AILE-X"

Un Chasseur Spatial Supérieur



Les nouveaux chasseurs stellaires "Aile-X" de INCOM subissent de rigoureux tests de combat effectués dans des conditions réalistes.

Le tout nouveau T-65 Aile-X représente la pointe de l'avant garde en matière de conception de chasseur stellaire. Sa grande vitesse, sa maniabilité instantanée, sa terrible puissance de feu et ses instruments sophistiqués de vol et de combat en font le plus formidable des vaisseaux produits de nos jours. Il s'agit véritablement d'un "chasseur spatial supérieur".

Equipé des modules hyperpropulseurs MKI d'INCOM, le Aile-X est le chasseur le plus rapide de la galaxie. Et les quatre moteurs sub-luminiques indépendants INCOM 4L4 montés dans son fuselage combinent cette grande vitesse avec des accélérations et une maniabilité inégalées.

De nouveaux ailerons-s doubles confèrent au T-65 des performances améliorées en vol atmosphérique. En combat, ces ailes se déploient en "X", ce qui assure une meilleure couverture à ses armes. Mais, quelle que soit la configuration de ses ailes, le T-65 représente toujours une cible de très petite taille.

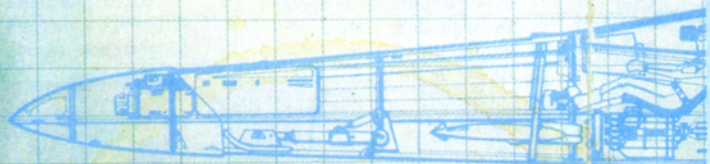
Quatre lasers dirigés vers l'avant composent l'armement principal du Aile-X. Deux lance-torpilles à protons lui donnent encore plus de punch. Un senseur de visée de très haute qualité ajuste l'objectif. Il suffit alors d'un ordre du pilote pour que ses données soient relayées par l'intermédiaire d'un multiplexeur blindé jusqu'à l'ordinateur de visée qui dirige automatiquement les lasers sur la cible. Les senseurs de visée peuvent suivre jusqu'à 1000 objets se déplaçant à vitesse sub-luminique (ODVS) et ajuster simultanément 20 objectifs, permettant ainsi au pilote de changer rapidement de cible en cours de combat.

L'habitacle du Aile-X est un miracle de miniaturisation et d'ergonomie. Un climatiseur compact, mais très efficace, fournit une atmosphère riche et supprime l'obligation de porter en vol un encombrant scaphandre spatial. Des senseurs hyper-sensibles et un matériel de communication à longue portée permettent au T-65 d'opérer à de grandes distances de sa base.

Parmi les autres appareillages révolutionnaires qui l'équipent, citons l'existence d'un compartiment à Droïd, compatible avec (ou rapidement adaptable à) la majorité des Droïds astromecs. Ce compartiment permet au Droïd d'accéder au système de contrôle des dommages. Et, pour assurer une meilleure souplesse d'utilisation et une maintenance plus rapide, le Droïd astromec peut également assurer l'astrogation du vaisseau, en lieu et place d'un ordinateur de navigation intégré.

Le Aile-X est actuellement en cours de fabrication. Les livraisons sont assurées entre huit et douze mois standards après réception des commandes. Pour avoir plus de détails et connaître nos tarifs, adressez-vous à n'importe quel détaillant INCOM ou contactez : INCOM Corp., Bureau du Service Clientèle, NW Ile de Coromon 102, Fresia LLK231.

Le T-65 Aile-X de INCOM. Le chasseur stellaire de demain... dès aujourd'hui.



INCOM

Annonce originale publiée dans *la Revue de la Défense Galactique* avant la nationalisation d'INCOM par l'Empire.

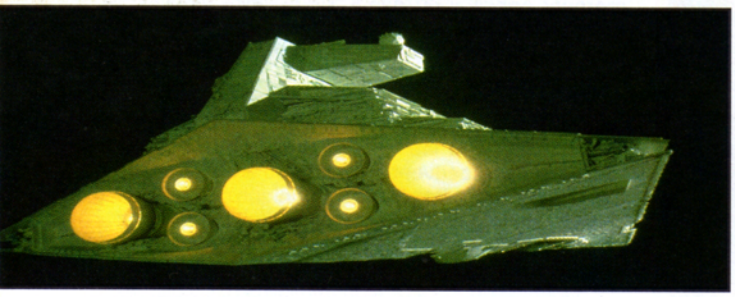
Vaisseaux de guerre

Les *grands vaisseaux de guerre* (que l'on appelle couramment "vaisseaux de guerre" tout court) sont d'énormes bâtiments parfaitement adaptés aux affrontements ayant pour cadre les profondeurs de l'espace. En plus de leurs milliers d'hommes d'équipage, ces bâtiments emportent souvent dans leurs flancs plusieurs escadrons de chasseurs stellaires et disposent d'un armement impressionnant. Ils peuvent rester opérationnels pendant des mois, voire des années, avant d'avoir besoin d'être ravitaillés et sont capables d'encaisser sans broncher d'énormes quantités de dommages. Ces vaisseaux extrêmement coûteux sont les piliers de toutes les flottes spatiales et ils restent généralement en service actif pendant des décennies. Parmi les vaisseaux de guerre les plus connus, citons : les Destroyers Stellaires Impériaux, les Corvettes Corelliennes, les Croiseurs Mon Calamari et les Cuirassés Impériaux. Tous ces appareils font appel à la compétence *Pilotage de Vaisseau de Guerre*.

Destroyer Stellaire Impérial

Ce monstre de métal était l'une des armes les plus effrayantes dont disposait la machine de guerre impériale. Quand on sait que Palpatine avait plus de 25 000 appareils de ce type à son service, on comprend qu'il ait pu faire trembler tous les citoyens de la galaxie.

En plus de son armement classique, un Destroyer Stellaire Impérial peut emporter à son bord une escadrille de 72 chasseurs TIE, une division complète de soldats de choc, 20 quadripodes TB-TT et 30 bipodes TR-TT.



Destroyer Stellaire Impérial

Engin : Destroyer Stellaire Impérial I, fabriqué par Kuat Propulsions
Type : destroyer stellaire
Échelle : vaisseaux de guerre
Longueur : 1 600 mètres
Compétence : Pilotage de Vaisseau de Guerre : Destroyer Stellaire
Équipage : 36 810, canonniers : 275, minimum : 5 000/+20 **Compétence de l'Équipage :** Astrogation 4D, Canons de Vaisseau de Guerre 4D+2, Écrans de Vaisseau 4D+1, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D+1, Senseurs 4D
Passagers : 9 700 (hommes de troupe)
Capacité de la Soute : 36 000 tonnes métriques
Autonomie : six ans
Prix : indisponible à la vente
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2
Hyperpropulseur de Secours : x8
Navordinateur : oui
Maniabilité : 1D
Vitesse Spatiale : 6
Coque : 7D
Écrans : 3D
Senseurs :
Passif : 50/1D
Détection : 100/3D
Recherche : 200/4D
Focalisation : 6/4D+2
Armes :
60 Batteries de Turbolasers
Arc de Tir : 20 avant, 20 gauche, 20 droit
Servants : 1 (20) ou 2 (40)
Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre
Ordinateur de Visée : 4D
Portées Spatiales : 3-15/36/75
Portées Atmosphériques : 6-15/72/150 kilomètres
Dommages : 5D
60 Canons à Ions
Arc de Tir : 20 avant, 15 gauche, 15 droit, 10 arrière
Servants : 1 (15) ou 2 (45)
Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre
Ordinateur de Visée : 2D+2
Portées Spatiales : 1-10/25/50
Portées Atmosphériques : 2-20/50/100 kilomètres
Dommages : 3D
10 Projecteurs de Rayons Tracteurs
Arc de Tir : 6 avant, 2 gauche, 2 droit
Servants : 1 (2), 4 (2) ou 10 (6)
Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre
Ordinateur de Visée : 4D
Portées Spatiales : 1-5/15/30
Portées Atmosphériques : 2-10/30/60 kilomètres
Dommages : 6D

Croiseur Stellaire Mon Calamari

Les Mon Calamari ont fourni à l'Alliance Rebelle les seuls croiseurs stellaires de sa flotte, lesquels ont joué un rôle primordial lors de la Bataille d'Endor et au cours de nombreux autres engagements. Dérivés des vaisseaux d'exploration calamariens, ces appareils se sont révélés d'une étonnante efficacité en combat. Leur principal avantage tient toutefois à la meilleure qualité de leur équipage.

Croiseur Stellaire Mon Calamari

Engin : Croiseur Stellaire MC80, fabriqué par les Mon Calamari
Type : croiseur stellaire
Échelle : vaisseaux de guerre
Longueur : 1 200 mètres
Compétence : Pilotage de Vaisseau de Guerre : Croiseur Mon Cal
Équipage : 5 156, canonniers : 246, minimum : 1 230/+10
Compétence de l'Équipage : Astrogation 4D*, Canons de Vaisseau de Guerre 5D*, Écrans de Vaisseau 5D*, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D+2*, Senseurs 3D+1*
*Ces croiseurs sont équipés de façon à ce que les Calamariens puissent bénéficier de leur bonus de +1D en environnement humide, ce que ne reflètent pas les codes de ces compétences.
Passagers : 1 200 (hommes de troupe)
Capacité de la Soute : 20 000 tonnes métriques
Autonomie : deux ans
Prix : indisponible à la vente
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1
Hyperpropulseur de Secours : x9
Navordinateur : oui
Maniabilité : 2D
Vitesse Spatiale : 6
Coque : 6D
Écrans : 3D*
* Les croiseurs Mon Cal disposent de 6D d'écrans de secours. Quand un écran est détruit, si son opérateur réussit un jet Facile en *Écrans de Vaisseau de Guerre*, il peut aussitôt le remplacer par un écran de secours (de 3D).
Senseurs :
Passif : 40/1D
Détection : 60/2D
Recherche : 120/3D
Focalisation : 5/4D
Armes :
48 Batteries de Turbolasers
Arc de Tir : 12 avant, 12 gauche, 12 droit, 12 arrière

Servants : 1 (12), 2 (10), 3 (26)
Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre
Ordinateur de Visée : 2D
Portées Spatiales : 3-15/35/75
Portées Atmosphériques : 6-30/70/150 kilomètres
Dommages : 4D

20 Batteries de Canons à Ions
Arc de Tir : 8 avant, 4 gauche, 4 droit, 4 arrière
Servants : 1 (6), 4 (6), 12 (8)
Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre
Ordinateur de Visée : 3D
Portées Spatiales : 1-10/25/50
Portées Atmosphériques : 2-20/50/100 kilomètres
Dommages : 3D

6 Projecteurs de Rayons Tracteurs
Arc de Tir : 4 avant, 1 gauche, 1 droit
Servants : 1 (2), 5 (2), 10 (2)
Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre
Ordinateur de Visée : 2D+2
Portées Spatiales : 1-5/15/30
Portées Atmosphériques : 2-10/30/60 kilomètres
Dommages : 4D

Corvette Corellienne

Les Corvettes Corelliennes sont surtout utilisées par les corporations privées, les pirates et, bien sûr, l'Alliance Rebelle. Elles sont aussi adaptées aux combats qu'aux missions anti-blocus et peuvent remplir toutes sortes de fonctions.

Corvette Corellienne

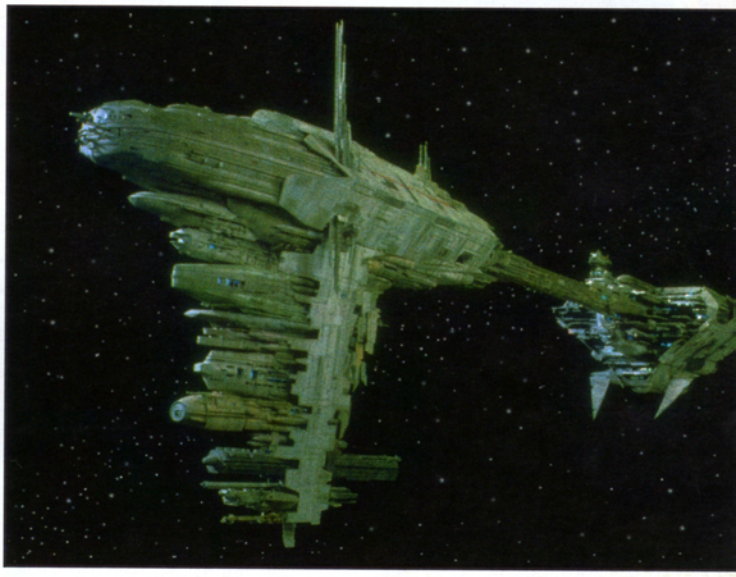
Engin : Corvette, fabriquée par la Corporation Technique Corellienne
Type : vaisseau multi-fonctions de moyen tonnage
Échelle : vaisseaux de guerre
Longueur : 150 mètres
Compétence : Pilotage de Vaisseau de Guerre : Corvette Corellienne
Équipage : de 30 à 165, selon la configuration
Compétence de l'Équipage : Astrogation 3D, Canons de Vaisseau de Guerre 4D+1, Écrans de Vaisseau 3D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 3D+2, Senseurs 3D+1
Passagers : jusqu'à 600, selon la configuration
Capacité de la Soute : 3 000 tonnes métriques
Autonomie : un an
Prix : 3,5 millions de crédits (neuf), 1,5 million de crédit (occasion)
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2
Hyperpropulseur de Secours : non
Navordinateur : oui
Maniabilité : 2D
Vitesse Spatiale : 6
Vitesse Atmosphérique : 330 ; 950 km/h
Coque : 4D
Écrans : 2D
Senseurs :
Passif : 40/1D
Détection : 80/2D
Recherche : 100/3D
Focalisation : 5/4D



Armes :
6 Turbolasers Bitubes
Échelle : chasseurs stellaires
Arc de Tir : 3 avant, 1 gauche, 1 droit, 1 arrière
Servants : 1 (3), 3 (3)
Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre
Ordinateur de Visée : 3D
Portées Spatiales : 3-15/35/75
Portées Atmosphériques : 6-30/70/150 kilomètres
Dommages : 4D+2

Frégate Nebulon-B

Le meilleur vaisseau de soutien de l'Alliance Rebelle. Aussi bien capable d'escorter un convoi que d'endommager des vaisseaux de plus grande taille lors des batailles.



Frégate Nebulon-B

Engin : Frégate *Nebulon-B,* fabriquée par Kuat Propulsions
Type : vaisseau spatial d'escorte
Échelle : vaisseaux de guerre
Longueur : 300 mètres
Compétence : Pilotage de Vaisseau de Guerre : Nebulon-B
Équipage : 854, canonniers : 66, minimum : 307/+10
Compétence de l'Équipage : Astrogation 3D, Canons de Vaisseau 4D+1, Canons de Vaisseau de Guerre 4D+1, Écrans de Vaisseau 3D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 3D+2, Senseurs 3D+1
Passagers : 75 (hommes de troupe)
Capacité de la Soute : 6 000 tonnes métriques
Autonomie : deux ans
Prix : indisponible à la vente
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2
Hyperpropulseur de Secours : x12
Navordinateur : oui
Maniabilité : 1D
Vitesse Spatiale : 4
Vitesse Atmosphérique : 280 ; 800 km/h
Coque : 3D+2
Écrans : 2D
Senseurs :
Passif : 40/0D
Détection : 75/1D
Recherche : 150/3D
Focalisation : 4/4D+2
Armes :
12 Batteries de Turbolasers
Arc de Tir : 6 avant, 3 gauche, 3 droit
Servants : 1 (2), 2 (8), 4 (2)

Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre
Ordinateur de Visée : 3D
Portées Spatiales : 3-15/35/75
Portées Atmosphériques : 6-30/70/150 kilomètres
Dommages : 4D

12 Canons Lasers
Échelle : chasseurs stellaires
Arc de Tir : 6 avant, 2 gauche, 2 droit, 2 arrière
Servants : 1 (8), 2 (4)
Échelle : chasseurs stellaires
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 2D
Portées Spatiales : 1-3/12/25
Portées Atmosphériques : 2-6/24/50 kilomètres
Dommages : 2D

2 Projecteurs de Rayons Tracteurs
Arc de Tir : avant
Servants : 12
Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre
Ordinateur de Visée : 2D
Portées Spatiales : 1-5/15/30
Portées Atmosphériques : 2-10/30/60 kilomètres
Dommages : 4D

Transports spatiaux

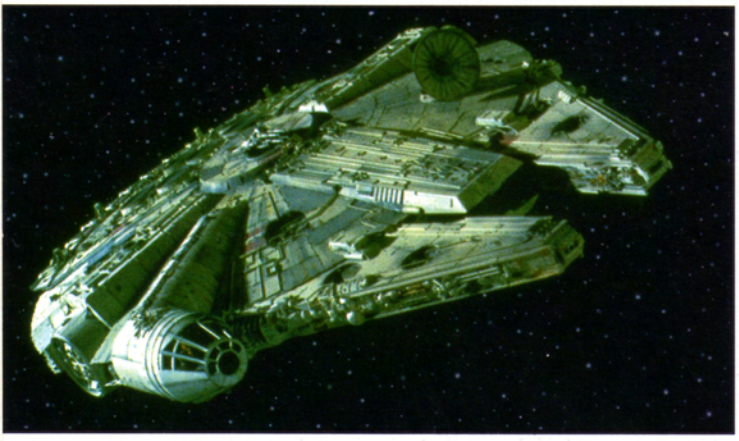
La catégorie des *transports spatiaux* englobe tous les vaisseaux qui ne sont pas expressément conçus pour le combat : petits appareils marchands (comme le YT-1300), énormes cargos dotés de soutes de plusieurs millions de mètres cubes, navettes, paquebots de luxe et autres appareils civils. Tous ces appareils font appel à la compétence *Transports Spatiaux* pour ce qui concerne leur pilotage.

Transport Standard YT-1 300

Tout à fait représentatif des milliers de modèles de petits cargos qui sillonnent la galaxie, le YT-1 300 tient sa popularité du fait qu'il est fiable, robuste et aisément modifiable. En fait, il n'existe pas, à proprement parler, de transports "standard" ; un pilote qui vaut son pesant de fourrage à Bantha aura toujours à cœur de changer quelque chose sur son engin, que ce soit pour accroître la contenance de sa soute, sa vitesse ou son aptitude au combat.

Transport Standard YT-1 300

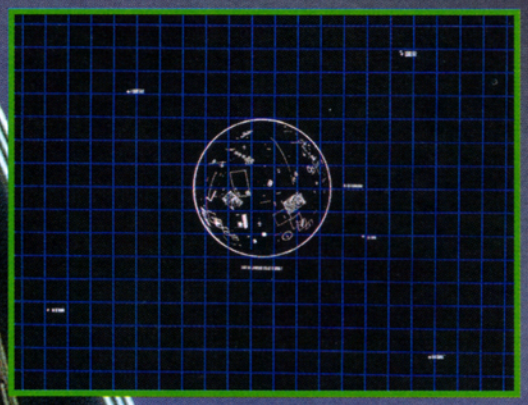
Engin : vaisseau de transport YT-1 300, fabriqué par la Corporation Technique Corellienne
Type : vaisseau de transport léger standard
Échelle : chasseurs stellaires
Longueur : 26,70 mètres
Compétence : Transports Spatiaux : Transport YT-1 300



Équipage : 1 ou 2 (peuvent exécuter des actions combinées), canonnier : 1
Compétence de l'Équipage : varie considérablement
Passagers : 6
Capacité de la Soute : 100 tonnes métriques
Autonomie : deux mois
Prix : 100 000 crédits (neuf), 25 000 crédits (occasion)
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2
Hyperpropulseur de Secours : x12
Navordinateur : oui
Vitesse Spatiale : 4
Vitesse Atmosphérique : 480 ; 800 km/h
Coque : 4D
Senseurs :
Passif : 10/0D
Détection : 25/1D
Recherche : 40/2D
Focalisation : 2/3D
Armes :
1 Canon Laser
Arc de Tir : tourelle
Servants : 1
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 2D
Portées Spatiales : 1-3/12/25
Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 mètres
Dommages : 4D

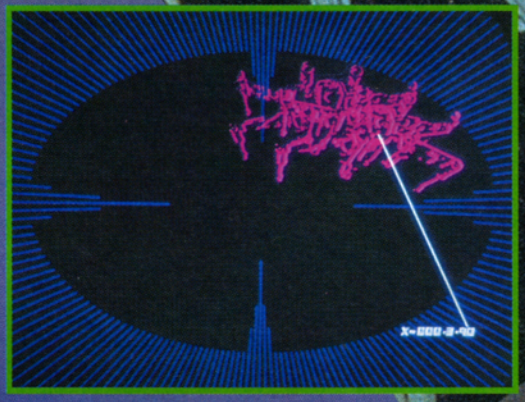
Faucon Millenium

Engin : vaisseau de transport YT-1 300 de la Corporation Technique Corellienne modifié
Type : vaisseau de transport léger modifié
Échelle : chasseurs stellaires
Longueur : 26,70 mètres
Compétence : Transports Spatiaux : Transport YT-1 300
Équipage : 2, canonniers : 2, minimum 1/+5
Compétence de l'Équipage : Yan Solo (au moment de la Bataille de Yavin : Astrogation 8D, Canons de Vaisseau 9D, Communications 4D, Écrans de Vaisseau 6D+2, Senseurs 4D+2, Transports Spatiaux : Transport YT-1 300 10D) et Chewbacca (au moment de la Bataille de Yavin : Astrogation 8D, Canons de Vaisseau 7D, Communications 3D+1, Écrans de Vaisseau 6D, Senseurs 5D, Transports Spatiaux : Transport YT-1 300 8D)
Passagers : 6
Capacité de la Soute : 100 tonnes métriques
Autonomie : deux mois
Prix : indisponible à la vente
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1/2
Hyperpropulseur de Secours : x10
Navordinateur : oui
Maniabilité : 2D
Vitesse Spatiale : 8
Vitesse Atmosphérique : 365 ; 1050 km/h
Coque : 6D
Écrans : 3D
Senseurs :
Passif : 30/1D
Détection : 60/2D
Recherche : 75/3D
Focalisation : 4/4D
Armes :
2 Canons Lasers Quadritubes
Arc de Tir : tourelle
Servants : 1
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 3D
Portées Spatiales : 1-3/12/25
Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 mètres
Dommages : 6D
2 Tubes Lance-Missiles à Concussion (asservis)
Arc de Tir : avant
Compétence : Lance-Projectiles : Missiles à Concussion
Ordinateur de Visée : 3D



LA MEILLEURE QUALITE

A MOITIE PRIX !



NOVOIL CLUSTER STARGOODS

Novoil Cluster StarGoods vous propose des chasseurs TIE du Groupe Sienar Astronautique qui ont été entièrement révisés dans ses ateliers. Réputés pour leur vélocité et leur extrême maniabilité en combat rapproché, ces appareils sont idéaux pour les patrouilles planétaires ou la protection des convois.

Novoil dispose en outre d'une gamme complète de composants et appareillages pour vaisseaux spatiaux, qui ont été révisés et reconstruits afin d'être aussi fiables que des pièces neuves !

Demandez notre catalogue afin d'en connaître la liste complète. Que vous possédiez un chasseur ou un cargo, nous pourrons satisfaire vos demandes

REMISE SPECIALE POUR LES COMMANDES IMPORTANTES !

Achetez une escadrille complète... et vous aurez 72 chasseurs pour le prix de 70. Pour un petit supplément, vous pourrez en outre souscrire un contrat de maintenance et d'entretien. Passez votre commande sans tarder !

Novoil Cluster StarGoods est une corporation indépendante sans relation avec les fabricants d'origine.
Les composants vendus par Novoil sont soumis à une garantie limitée. Novoil décline toute responsabilité concernant les performances et la fiabilité de ses produits.

Portées Spatiales : 1/3/7
Portées Atmosphériques : 50-100/300/700 mètres
Dommages : 9D

1 Canon Blaster (escamotable)
Arc de Tir : tourelle
Échelle : speeders
Compétence : Blaster de Véhicule
Ordinateur de Visée : 4D (commandé depuis le cockpit)
Portées Atmosphériques : 1-50/100/250 mètres
Dommages : 3D+2

Cargo Ghtroc Standard

Quoique moins populaire que le précédent, ce modèle a déjà fait largement ses preuves, notamment dans les Territoires de la Bordure Extérieure où il était fabriqué. Et si les Industries Ghtroc ont aujourd'hui cessé leurs activités, plusieurs milliers de ces appareils sont encore en service. Ils sont employés généralement pour des transports de marchandises "classiques" ne nécessitant aucun armement particulier.

Cargo Ghtroc Standard

Engin : vaisseau de transport de classe 720 fabriqué par les Industries Ghtroc
Type : vaisseau de transport léger
Échelle : chasseurs stellaires
Longueur : 35 mètres
Compétence : Transports Spatiaux : Cargo Ghtroc
Équipage : 1, canonnier : 1
Compétence de l'Équipage : varie considérablement
Passagers : 10
Capacité de la Soute : 130 tonnes métriques
Autonomie : deux mois
Prix : 98 500 crédits (neuf), 23 000 crédits (occasion)
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2
Hyperpropulseur de Secours : x15
Navordinateur : oui
Maniabilité : 1D
Vitesse Spatiale : 3
Vitesse Atmosphérique : 260 ; 750 km/h
Coque : 3D+2
Écrans : 1D
Senseurs :
Passif : 15/0D
Détection : 30/1D
Recherche : 50/3D
Focalisation : 2/4D
Armes :
1 Canon Laser Bitube
Arc de Tir : avant
Servants : 1
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 1D+2
Portées Spatiales : 1-3/12/25
Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 mètres
Dommages : 4D

Croiseur Léger *Gardien* des Douanes Impériales

Ce patrouilleur de système couramment employé par les Impériaux est tout à fait adapté au contrôle du fret et à la lutte contre la contrebande, même s'il n'est pas de taille à se mesurer à des vaisseaux de guerre. On rencontre souvent des appareils de ce type dans les régions isolées et faiblement peuplées, où l'Empire a besoin d'affirmer sa présence sans pour autant avoir envie de confier cette mission à un bâtiment plus important.

Croiseur Léger "Gardien" des Douanes Impériales

Engin : croiseur léger de classe *Gardien*, fabriqué par Sienar Astronautique
Type : vaisseau douanier intra-système
Échelle : chasseurs stellaires
Longueur : 42 mètres
Compétence : Transports Spatiaux : Croiseur Gardien
Équipage : 16 (3 peuvent combiner leurs actions), canonniers : 4, minimum : 8/+10
Compétence de l'Équipage : Canons de Vaisseau 5D+2, Écrans de Vaisseau 5D+1, Transports Spatiaux 5D
Passagers : 6 (prisonniers)
Capacité de la Soute : 200 tonnes métriques
Autonomie : trois mois
Prix : indisponible à la vente
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1
Hyperpropulseur de Secours : x10
Navordinateur : oui
Maniabilité : 1D
Vitesse Spatiale : 9
Vitesse Atmosphérique : 400 ; 1 150 km/h
Coque : 5D
Écrans : 2D
Senseurs :
Passif : 30/1D
Détection : 60/2D
Recherche : 90/4D
Focalisation : 4/4D+1
Armes :
4 Canons Lasers
Arc de Tir : 2 avant, 2 tourelles
Servants : 1
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 2D+2
Portées Spatiales : 1-3/12/25
Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 mètres
Dommages : 5D

Vaisseau d'exploration

Voici l'un des nombreux modèles de vaisseaux employés dans les régions sauvages et inexplorées de la galaxie. Le fait que cet appareil soit prévu pour être manœuvré par une seule personne explique ses performances relativement faibles.

Vaisseau d'exploration

Engin : "Explorateur Solitaire A" fabriqué par Sienar
Type : vaisseau d'exploration standard
Échelle : chasseurs stellaires
Longueur : 24 mètres
Compétence : Transports Spatiaux : Explorateur Solitaire
Équipage : 1
Compétence de l'Équipage : Astrogation 3D+2, Canons de Vaisseau 4D, Écrans de Vaisseau 3D+2, Senseurs 3D, Transports Spatiaux 4D
Passagers : 3
Capacité de la Soute : 150 tonnes métriques
Autonomie : un an
Prix : 125 000 crédits (neuf), 30 000 crédits (occasion)
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2
Hyperpropulseur de Secours : x15
Navordinateur : oui
Vitesse Spatiale : 5
Vitesse Atmosphérique : 295 ; 850 km/h
Coque : 4D
Écrans : 1D
Senseurs :
Passif : 30/0D
Détection : 50/1D
Recherche : 75/2D
Focalisation : 5/3D
Armes :
1 Canon Laser
Arc de Tir : avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Portées Spatiales : 1-3/12/25
Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 mètres
Dommages : 4D

21 Planètes



Les mondes pleins de dangers et de drames sont légion… Vous allez en découvrir quelques-uns dans ce chapitre, mais vos pérégrinations vous conduiront certainement dans bien d'autres lieux étranges et exotiques.

Planètes à la mode *Guerre des Étoiles*

L'univers de la *Guerre des Étoiles* est tellement fascinant, que le simple fait d'y vivre est déjà toute une épopée. Bien sûr, il existe des coins où il ne se passe pas grand-chose, mais les joueurs ne s'y attarderont certainement pas ! Pourquoi ? Parce que *Star Wars* est un jeu d'aventure, et les mondes que vous choisirez comme cadres de vos scénarios seront étonnants, exotiques, toujours pleins de mystères et de périls.

Comme la plupart des aventures se déroulent sur des planètes, il est indispensable que vous sachiez comment on peut en créer de nouvelles afin de pouvoir proposer régulièrement de nouveaux décors à vos amis : jungles urbaines tentaculaires, steppes désolées, vertigineux canyons sous-marins, etc. Si vous vous donnez la peine de rendre vos créations intéressantes et originales, vos efforts seront largement récompensés en cours de partie.

Il n'est absolument pas nécessaire de déterminer toutes les données scientifiques des mondes que vous créez. Bon, d'accord, vous devez quand même faire attention à ce que vos rivières ne remontent le long des montagnes et que la gravité fonctionne normalement. Mais, à part ça, vous n'aurez pas trop à vous préoccuper de géologie, biologie ou astronomie. Quand les circonstances s'y prêtent, tout — ou presque — peut exister. Votre tâche consiste avant tout à imaginer des planètes. Laissez donc le soin à d'autres d'expliquer comment elles fonctionnent *exactement*.

Rendez vos mondes inoubliables

Quand on crée un monde, il est très important de lui donner une individualité, un "cachet" qui lui est propre. Car, si vous ne fournissez pas à vos joueurs un élément "original" auquel se raccrocher (afin de pouvoir le cataloguer dans leur esprit comme, par exemple, "la planète où les gens cultivent des champignons géants et se promènent sur le dos d'énormes scarabées"), votre univers sombrera vite dans la banalité et ne sera plus qu'un vague assemblage de planètes standardisées : désertiques, impériales, polluées par de puissantes industries, etc.

Les mondes sont, à cet égard, un peu comme les personnages. Si vous voulez qu'ils ne se ressemblent pas, vous devez leur attribuer des éléments distinctifs. Eh bien, vous devez faire en sorte que chacune de vos créations soit unique et possède sa propre ambiance.

Le plus simple, pour cela, consiste à leur attribuer des caractéristiques exotiques. Les planètes étranges ont souvent pour effet d'exciter la curiosité et l'imagination des joueurs… tout en leur rappelant que l'univers de la *Guerre des Étoiles* ne ressemble pas à celui qu'ils connaissent.

Inspirez-vous des films ! Ainsi, Tatooine — un monde reculé où il ne se passe, en principe, jamais rien — nous apparaît comme un lieu hors du commun

avec ses communautés d'extraterrestres, son économie basée sur l'eau et ses villes futuristes et néanmoins délabrées. De même, Bespin, une géante gazeuse, abrite dans les couches supérieures de son atmosphère colorée une majestueuse cité volante.

Éléments exotiques

Pour donner un caractère exotique à un monde, il suffit parfois de modifier une de ses caractéristiques géologiques. Vous pouvez aussi le situer dans un système stellaire binaire ou ternaire, lui attribuer une atmosphère tellement nocive que les Humains doivent porter un masque filtrant quand ils se déplacent à sa surface, etc. Pourquoi, par exemple, ne pas choisir pour cadre d'une aventure un monde jeune soumis à une intense activité volcanique ou sismique, ou bien une planète ancienne et aride qui tourne autour d'une énorme étoile rouge ? Mais, vous pouvez être encore plus "original" que ça, si vous voulez...

En général, pour arriver à vos fins, choisissez un seul détail intéressant et extrapolez à partir de celui-ci. La forêt d'Endor, par exemple, n'a rien de particulièrement remarquable. Néanmoins, quelques détails inhabituels — la piste d'atterrissage et le bunker impériaux, la proximité de l'Étoile de la Mort en cours d'achèvement — en font un lieu hors du commun.

Il vous est également possible de vous intéresser aux cultures, aux sociétés et aux habitants. Les autochtones peuvent, ainsi, se vêtir exclusivement de bandes de tissus et de plumes, une tenue qu'il est indispensable d'adopter quand l'on veut parler affaires. À moins que ces gens soient très pointilleux sur la grammaire et traitent comme des idiots dépourvus d'éducations tous ceux qui ne placent pas correctement les adjectifs dans leurs phrases.

Encore quelques exemples :

- Ceux qui ne voilent pas leur visage sont systématiquement évités et considérés avec dégoût.
- Tous les étrangers doivent porter des casquettes afin qu'on ne les confondent pas avec les gens du pays, qui ont droit, eux, à des privilèges particuliers.
- Seules les femelles (quelle que soit leur race) sont autorisées à s'exprimer en public.
- Les vêtements de couleur orange sont réservés aux castes supérieures (très amusant quand un pilote rebelle oublie de retirer sa combinaison).
- Personne n'a le droit de porter ostensiblement une arme.

Ces facteurs auront, de toute évidence, une influence plus ou moins grande sur la vie des personnages. Tant mieux. Les joueurs se souviendront certainement du monde où seules les femmes peuvent parler en public, s'ils s'y rendent pour effectuer d'urgentes réparations... sans compter dans leurs rangs une seule représentante du sexe dit "faible". C'est comme cela qu'il est possible de rendre une planète inoubliable.

Mais, il n'est pas absolument nécessaire de s'en prendre aux personnages pour donner du "caractère" à un monde. Au lieu de vous intéresser seulement aux facteurs sociaux et culturels, vous pouvez aussi développer l'aspect physique des lieux et choses, afin de créer une ambiance particulière sans que la vie des PJ n'en soit inutilement affectée. Et n'oubliez pas d'avoir recours à l'effet "wahou" de temps en temps !

Quelques exemples de "lieux" :

- Des édifices qui sortent de l'ordinaire : les habitants vivent et travaillent dans les carapaces desséchées de gigantesques insectes, dans de grands cactus évidés ou dans des "maisons vivantes".
- Des particularités qu'on ne trouve que sur un seul monde : les flèches chantantes de la Cathédrale des Vents sur Vortex ou les grands vaisseaux ithoriens qui sillonnent constamment les jungles d'Ithor.
- Des cités sous-marines.

Quelques exemples de "choses" :

- Des portes qui s'ouvrent et se ferment en se dilatant.
- Des Droïds dont la carcasse est constituée de céramiques ultra résistantes, au lieu de métal et de plastique.
- Des ornementations florales omniprésentes.
- Les défunts sont conservés par leurs proches dans de la résine transparente et placés devant les maisons afin de repousser les mauvais esprits.

Comme vous pouvez le constater, certains de ces exemples sont plus surprenants que d'autres. Tous, néanmoins, sont susceptibles de contribuer à l'originalité d'un monde.

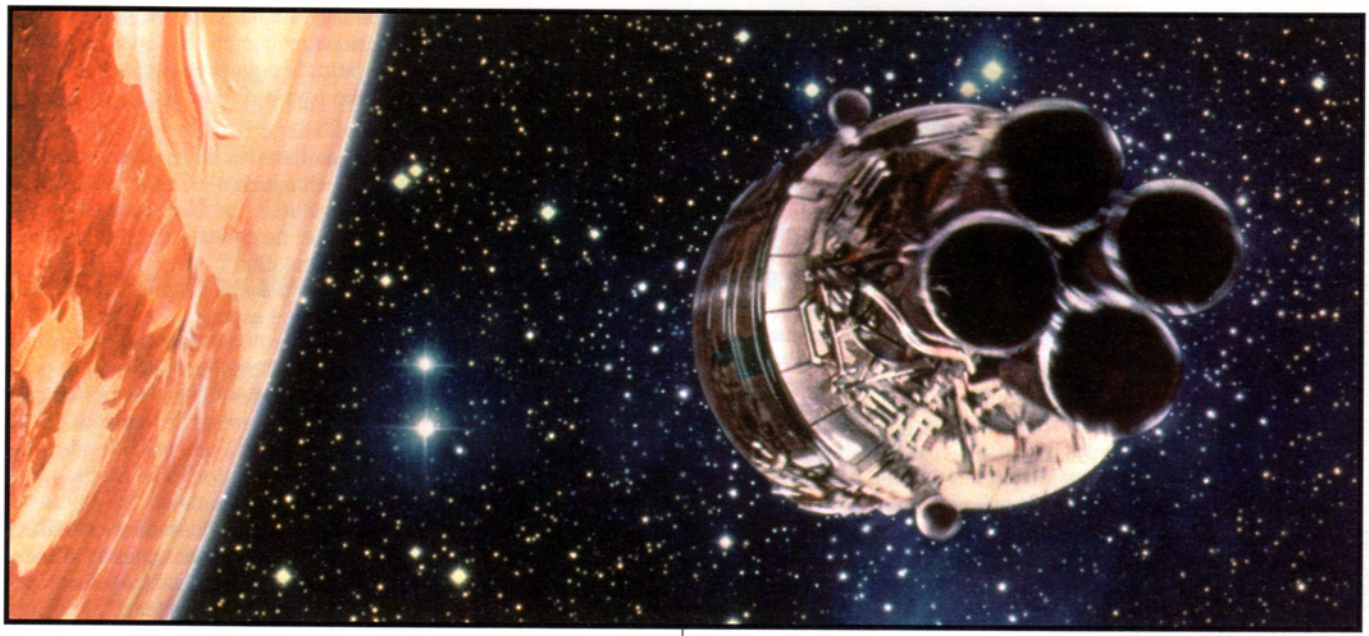
Méthode rapide de création

Vous n'aurez pas toujours besoin d'un monde complètement détaillé pour vos aventures. Parfois, il vous faudra seulement un "arrière-plan" pour une ou deux scènes, avant que les PJ ne s'en aillent ailleurs : un lieu de rendez-vous avec un contact, un endroit où il est possible de faire réparer son vaisseau, etc. Dans de telles situations, vous pourrez utiliser la méthode "rapide" de création de planète.

Cette méthode est du style "vite fait, bien fait" et convient parfaitement aux brèves visites. Elle n'implique l'emploi d'aucune caractéristique ou règle particulière. En fait, votre but est de développer une planète qui réponde juste aux besoins de votre aventure, en lui attribuant seulement les détails qui vous seront utiles. De par son côté "ponctuel", cette technique est plus un prolongement direct du processus de conception de scénario, qu'une méthode adaptée à une campagne.

Procédez étape par étape :

- **Déterminez la fonction de la planète.** Il ne s'agit pas, en l'occurrence, du rôle qu'elle peut jouer dans le commerce intergalactique, mais de la fonction qu'elle remplit au niveau de votre intrigue. Est-ce que les PJ vont y rencontrer quelqu'un ou assister à un événement spécifique ? Vont-ils s'y battre ou récupérer une pièce de rechange introuvable ailleurs ? En analysant ce dont vous avez vraiment besoin pour votre scénario, vous obtiendrez des informations utiles pour l'étape suivante de cette méthode de création.
- **Développez les lieux susceptibles d'apparaître dans l'aventure.** Pas besoin de définir des systèmes politique et économique complexes, si les PJ sont seulement censés se poser dans une petite ville provinciale, y passer la nuit et repartir le lendemain matin. Contentez-vous de décrire les lieux qu'ils visiteront, en vous attachant à donner une particularité à chacun. Pensez à l'aspect visuel !
- **Privilégiez les premières impressions.** Que pourront remarquer les PJ en premier ? Que l'astroport a été édifié sur un gigantesque coquillage ? Que l'air a une odeur de soufre (ou nécessite le port d'un masque respiratoire) ? Que l'étoile nimbe les panoramas d'une étrange lumière bleutée ? Qu'il y a beaucoup de palmiers et d'animaux ressemblant un peu à des pingouins de couleur brune ?... Autant de détails qui pourront être spécifiques à l'endroit visité. Les pingouins, par exemple, seront peut-être des animaux qu'on ne rencontre que sur cette planète.
- **Développez les aspects généraux.** Rédigez une petite liste résumant les détails exotiques du monde considéré. Profitez-en pour noter quelques idées intéressantes qui vous viendront à ce stade : us et coutumes, mœurs, particularités géologiques, etc.



Méthode classique de création

Bien entendu, tous les mondes que vous imaginerez ne seront pas de simples "toiles de fond". Il vous faudra parfois envisager des lieux que les PJ seront amenés à visiter plusieurs fois ou qui leur serviront de bases d'opération. Si vous maîtrisez une campagne, il vous est en outre indispensable de détailler les planètes que vos joueurs fréquenteront régulièrement.

La méthode de création classique est nettement plus structurée et formelle que la méthode rapide. Elle s'intéresse, notamment, plus aux caractéristiques des mondes (le qualificatif "classique" vient du fait qu'elle utilise le système de présentation standard employé dans les suppléments du jeu). En réalité, elle s'apparente à la méthode rapide, mais approfondit un peu plus les choses.

Une fois encore, vous allez devoir réfléchir aux détails qui feront l'originalité de votre création. Utilisez pour cela tous les conseils qui vous ont été prodigués un peu plus haut. Vous pourrez ensuite vous appliquer à développer et définir votre planète. Étape après étape, passez en revue les ajouts que vous apportez, afin de voir comment ils affectent le processus créatif. Il vous faudra parfois revenir en arrière afin de modifier quelques points ou de vous rapprocher un peu de votre idée de départ.

Pour avoir plus de détails sur cette technique de création de mondes, reportez vous au suppléments *Éclaireurs* (publié en français par Descartes Éditeur).

• **Nom.** Ça, ce n'est pas trop dur. Choisissez un nom pour votre monde, en vous arrangeant pour qu'il vous plaise *vraiment*... surtout si vous êtes amené à l'entendre souvent au cours d'une campagne. Évitez donc, autant que possible, de doter une planète d'un nom stupide ou ennuyeux.

• **Type.** À quelle classe astrophysique appartient votre monde ? Est-ce une planète, un satellite (comme la lune forestière d'Endor) ou une station spatiale ?

Le système de génération proposé dans le supplément *Éclaireurs* définit plusieurs "types de base" pour les corps célestes : terrestre, satellite, ceinture d'astéroïdes et artificiel (station spatiale ou autre). Rien ne vous empêche, toutefois, de donner plus détails afin de "cerner" rapidement votre sujet.

• **Température.** Certains mondes sont plus chauds que d'autres. Bien évidemment, les températures varieront généralement en fonction de l'endroit de la surface planétaire où vous vous trouverez (plusieurs climats coexisteront souvent : toundras gelées aux pôles et jungles humides à l'équateur, par exemple). Contentez-vous de vous intéresser aux températures *moyennes*.

Les catégories utilisables pour définir les températures sont : très chaude, chaude, tempérée, fraîche et glaciale. Les planètes très chaudes et glaciales sont généralement inadaptées à l'implantation de la vie humaine.

• **Atmosphère.** Les Humains et leurs pairs peuvent-ils respirer sans contrainte ? Ont-ils besoin d'employer des masques respiratoires ? L'air est-il toxique ? Il existe cinq types d'atmosphères : Type I (respirable), Type II (masque respiratoire recommandé), Type III (masque respiratoire indispensable), Type IV (combinaison étanche indispensable) et Aucune.

La plupart des mondes habitables ont une atmosphère de Type I, alors que les géantes gazeuses en possèdent une de Type IV. Les catégories proposées ne sont pas exhaustives... Ainsi, il pourra arriver que l'air de certains mondes contienne un poison lent qui n'est pas détecté par les senseurs. L'atmosphère paraîtra être de Type I, mais, en réalité, sera de Type III...

• **Hygrométrie.** Quel est le taux d'humidité de l'air ? Les catégories possibles sont : aride, sèche, modérée, humide et saturée (qui tiennent, en principe, compte de la superficie planétaire recouverte par les eaux). Notez que le facteur d'hygrométrie pourra éventuellement faire référence à autre chose que de l'eau : lacs de lave, mers d'ammoniaque et autres éléments du même ordre.

• **Gravité.** Quels poids ont les objet sur ce monde ? Les catégories possibles sont : zéro (apesanteur), standard, faible et élevée. Quand les PJ se déplacent à la surface de planètes dotées de gravités faibles ou élevées, vous devez leur infliger des pénalités s'ils ne sont pas accoutumés à de tels environnements.

• **Terrains.** Il s'agit ici de répertorier les masses terrestres (la plupart des planètes possédant des océans d'un type ou d'un autre, il n'est pas utile de les indiquer dans cette rubrique, à moins qu'ils jouent un rôle important dans votre aventure). En général, les mondes possèdent plusieurs types de terrains. Il est, en effet, très

rares qu'ils soient entièrement recouverts de déserts ou de jungles. Notez les terrains les plus importants.

Les types les plus courants sont : stérile, cavernes, champs de cratères, désert, glacier, jungle, montagne, océan, plaine, plateau, urbain, marécage et volcans. Vous avez parfaitement le droit d'en imaginer d'autres.

• **Longueur du jour.** Le nombre d'heures standard que dure une journée locale.

• **Longueur de l'année.** Exprimée en journées locales. Il n'est pas du tout obligé qu'une année locale corresponde au calendrier impérial.

• **Races intelligentes.** Une liste des différentes espèces qui composent l'essentiel de la population.

• **Astroport.** La majorité des systèmes possèdent assez peu d'astroports (les moins peuplés n'en ont souvent qu'un seul). Indiquez seulement le plus important, ou bien, s'il y en a plusieurs grands, faites-en la liste en précisant à chaque fois leur type et si leur accès est ouvert à tous.

Il existe plusieurs classes d'astroports : services limités, classe standard, classe stellaire et classe impériale.

Un astroport de type "services limités" se présente sous la forme d'un simple terrain d'atterrissage pavé ou goudronné. Il dispose généralement d'une tour de contrôle rudimentaire, de quelques hangars et d'un atelier de maintenance. Il y a peu de chances d'y trouver des pièces de rechange rares.

Un astroport de classe standard est une installation plus complète, avec possibilités de ravitaillement et, au minimum, un petit atelier de réparation. On y trouve sans problème des pièces de rechange courantes.

Un astroport de classe stellaire est un complexe important, capable d'accueillir pratiquement n'importe quel type de vaisseau. Il n'est pas rare qu'il dispose également d'ateliers orbitaux où il est possible de réaliser toutes les réparations et modifications que l'on peut souhaiter.

Les astroports de classe impériale, enfin, ne se rencontrent que sur les mondes les plus évolués et les plus commerçants. Ils s'étendent fréquemment sur des centaines de kilomètres et sont visités chaque jour par des milliers d'appareils. Modernes et luxueux, ils proposent ce qui se fait de mieux en matière de réparations et de maintenance, en plus d'innombrables docks et pistes d'atterrissage.

• **Population.** Combien de gens vivent sur le monde ? Si la population est composée essentiellement de représentants d'une ou deux espèces, précisez-le.

• **Fonction de la planète.** Quelles sont les industries que possède le monde ? Comment assure-t-il sa subsistance ?

Les "fonctions" possibles sont de toutes sortes : colonie abandonnée, académie, administration/gouvernement, agriculture, colonie, monde sinistré, centre récréatif, à explorer, base secrète, monde d'origine, production de luxe, industrie/transformation, base militaire, exploitation minière, ressources naturelles, centre de recherches, monde pauvre et carrefour commercial.

Vous pouvez, soit inventer de nouvelles fonctions, soit utiliser celles répertoriées ci-dessus, soit encore modifier l'une des fonctions proposées (ex. : indiquer "fabrication de vaisseaux" au lieu de "industrie/transformation"). Il vous est même possible d'en choisir plusieurs.

• **Gouvernement.** Qui dirige le monde ? Un gouverneur impérial ? Un roi ? Un conseil quelconque ? Choisissez un type de gouvernement dans la liste ci-dessous ou inventez-en un.

Les choix possibles sont : alliance, anarchie, crime organisé, démocratie participative, démocratie représentative, dictature, états compétitifs, féodalité, gouvernant sélectionné, gouvernement familial, gouvernement tribal, gouverneur impérial, guilde/organisation professionnelle, monarchie, propriété corporatiste, régime militaire et théocratie.

Ici encore, vous avez toute latitude pour préciser les choses en indiquant, par exemple, "famille royale d'Alderande", au lieu de "monarchie".

• **Niveau technologique.** Tous les mondes de la galaxie ne sont pas au même niveau sur le plan technologique. Certains sont comparables aux planètes super évoluées du Noyau, tandis que d'autres sont encore très primitifs et ne connaissent pas les bienfaits du progrès. Où se situe votre création ?

Il y a cinq niveaux technologiques possibles : âge de pierre, féodal, industriel atomique, information et espace.

Les mondes encore à "l'âge de pierre" se caractérisent par des cultures assez floues et l'emploi d'outils rudimentaires.

Les mondes féodaux produisent des biens manufacturés simples et ont appris à exploiter les ressources de leur sous-sol. À l'échelle de la Terre, ce niveau correspond à une période allant de la Grèce Antique aux prémices de la révolution industrielle.

Les mondes industriels, justement, ont commencé à employer des techniques de production de masse. Ils possèdent des structures sociales et politiques plus complexes. Leurs sources d'énergie privilégiées sont les moulins à vent, les roues à aubes, le bois et le charbon. Les transports motorisés, les armes à feu et les mass média sont en plein essor.

Les mondes à l'âge de l'information disposent de réseaux de communication perfectionnés et de centres de production efficaces. Ils peuvent connaître les armes à énergie, les vols spatiaux intra-système et les véhicules à répulseurs. Il est même envisageable qu'ils aient commencé à coloniser d'autres planètes.

Les mondes à l'âge de l'espace sont ceux que l'on voit le plus souvent dans l'univers de la *Guerre des Étoiles*. Les techniques de pointe sont choses courantes : Droïds, vaisseaux spatiaux, blasters et voyages hyperspatiaux. La plupart de ces planètes sont totalement intégrées à l'économie galactique et dépendent, par conséquent, des autres mondes à un degré ou un autre.

Certaines planètes présentent d'étranges combinaisons de niveaux technologiques. Vous pourrez indiquer cela en notant quelque chose du genre : "Espace (autour de l'astroport), sinon féodal."

• **Principales exportations.** La plupart des mondes produisent des biens et services qu'ils consomment eux-mêmes, mais il arrive qu'ils exportent une partie de leur production.

Les exportations peuvent être de plusieurs catégories : biens de faible, moyenne ou haute technologie, métaux, minéraux, produits de luxe, denrées alimentaires et médicaments. Vous pouvez, ici aussi, inventer d'autres catégories ou en détailler une qui existe déjà (ex. "vaisseaux spatiaux" au lieu de "biens de haute technologie").

• **Principales importations.** Tous les mondes ne sont pas autosuffisants. Beaucoup doivent en fait importer certains produits. Inspirez-vous de celles proposées au paragraphe précédent.

• **Descriptif succinct.** Rédigez un petit descriptif de votre monde dans lequel vous abordez tous les aspects qui n'ont pas déjà été envisagés. Vous pourrez ainsi approfondir des thèmes tels que la géographie, l'économie, l'histoire, les autres planètes du système, etc.

Signalez aussi les sites dignes d'intérêt (ruines, grandes cités), les personnalités locales (PMJ importants), les nouvelles races extraterrestres, les artefacts, des lieux particuliers, etc.

Les caractéristiques ci-dessous ne sont pas indispensables, mais vous pouvez néanmoins les employer, si vous le voulez.

• **Système.** Le nom du système. En règle générale, il s'inspire de celui de la principale planète.

• **Étoile.** Le nom de l'étoile, qui est généralement le même que celui du système. Indiquez sa couleur entre parenthèses. Les plus

fréquentes sont l'orange et le jaune. En effet, les étoiles rouges, bleues et blanches sont moins propices au développement de la vie.

• **Fiche de système.** Vous pouvez faire une liste complète de tous les corps célestes présents dans le système, en précisant leur type planétaire et le nombre de satellites que chacun possède.

Quand un satellite est particulièrement intéressant, décrivez-le brièvement. Citez également les grandes stations spatiales et les ceintures d'astéroïdes.

Exemples de planètes

Voici quelques exemples de planètes, assez différentes les unes des autres, qui vous permettront de mieux comprendre ce que vous devez faire. Notez que le descriptif est placé avant les caractéristiques.

Bespin

Située près de la grande route commerciale corellienne, la géante gazeuse Bespin — et tout particulièrement la Cité des Nuages, la célèbre métropole volante — attire un grand nombre de visiteurs. Bespin possède une zone tempérée dans les couches supérieures de son atmosphère et sa période de rotation est égale à la moitié d'une journée standard.

De nombreuses exploitations minières autonomes ont été installées en divers points de l'atmosphère venteuse de la géante gazeuse : raffineries volantes automatisées, réservoirs de stockage aériens et installations qui écument les nuées de gaz.

La Cité des Nuages a été construite afin de tirer avantage du gaz tibanna produit par la planète, un composant essentiel à la fabrication des blasters. La station doit ainsi sa fortune aux ventes secrètes réalisées avec des manufactures d'armes ne dépendant pas de l'Empire. Car, personne ne savait alors ce qui était produit ici. Ce secret a été soigneusement gardé par les Barons-Administrateurs successifs, jusqu'à ce que Lando Calrissian accède à ce poste.

La partie supérieure de la ville est également un important centre touristique destiné à tous ceux qui souhaitent se reposer dans une ambiance luxueuse, loin de l'agitation des Mondes du Noyau. Ses casinos, stades et boîtes de nuit sont de toute première qualité et bénéficient du splendide écrin que constitue le fabuleux panorama de Bespin.

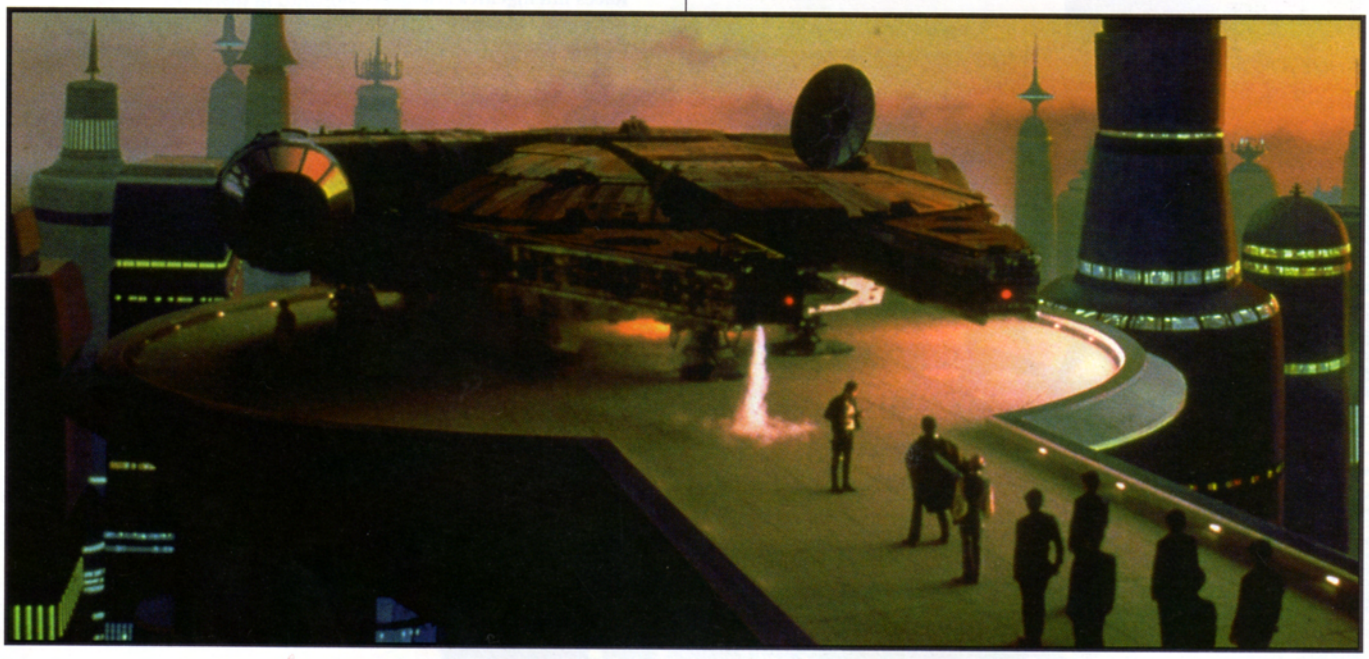
Des marchands et des contrebandiers viennent aussi des quatre coins de l'univers pour faire des affaires dans le port mal famé de la Cité des Nuages. Quand on sait que cet endroit abrite également quelques réfugiés pourchassés par l'Empire, on comprend mieux que ce quartier de la métropole ne soit pas toujours très sûr.

Bespin
Type : géante gazeuse
Température : tempérée (dans la zone habitable)
Atmosphère : Type I (respirable dans la zone habitable)
Hygrométrie : humide (dans la zone habitable)
Gravité : standard (dans la zone habitable)
Terrains : géante gazeuse
Longueur du jour : 12 heures standard
Longueur de l'année : 10 220 jours locaux
Races intelligentes : Humains, Ugnaughts
Astroport : standard
Population : 6 milliards d'habitants
Fonction de la planète : extraction de gaz tibanna, jeux d'argent
Gouvernement : guilde
Niveau technologique : espace
Principales exportations : gaz tibanna, tourisme, voitures des nuages
Principales importations : denrées alimentaires, biens de moyenne et haute technologies

Coruscant

Coruscant a été le siège du gouvernement galactique depuis la toute première union des étoiles. Au temps de la Vieille République, elle abritait également le Sénat, ainsi que les nombreuses commissions et organisations qui en dépendaient. La planète tire son nom d'une pierre précieuse, qui brille comme les étoiles illuminant le firmament de ses nuits.

Quand Palpatine a mis en place son Empire, il a tout naturellement choisi Coruscant pour y installer sa cour et y faire édifier un colossal palais à côté de la Résidence Présidentielle, un quartier vieux de plusieurs millénaires. Parmi les partisans de l'Ordre Nouveau, Coruscant est appelée le "Centre Impérial".



Les cités de la surface planétaire sont d'une extrême opulence. D'immenses tours luxueuses surplombent tout un assortiment de parcs, réserves à gibier, centres récréatifs et immeubles administratifs. La planète tout entière est en fait recouverte d'édifices, de places, de routes et de pistes d'atterrissages qui s'étalent sur plusieurs niveaux.

Les habitants importent d'énormes quantités de vivres et autres biens de première nécessité. L'eau, quant à elle, est obtenue par pompage et fonte des glaces des calottes polaires. Chaque bâtiment abrite son propre écosystème. Certains gratte-ciel ne sont guère plus que des empilements d'appartements, alors que d'autres disposent de jardins suspendus, de pistes d'atterrissage, de lieux publics, etc. Des générateurs et des salles de contrôles aménagées dans les profondeurs du sous-sol permettent de maintenir des conditions atmosphériques tolérables, d'approvisionner les résidences en eau et de traiter les déchets. Il arrive que l'air ventilé se condense et forme des nuages qui s'accumulent sur certaines zones urbaines, en produisant, parfois, de petites averses.

Les entrailles de Coruscant dissimulent des zones répugnantes et laissées à l'abandon, dans lesquelles aucun représentant gouvernemental ne s'est risqué depuis des siècles. Oubliées des gens de la surface, elles sont habitées par des réfugiés, des hors-la-loi et des criminels. On y trouve même d'ignobles créatures qui ont instauré un écosystème fondé sur la violence dans les conduits, égouts et passages de la ville souterraine.

Coruscant (au temps de Palpatine)

Type : terrestre
Température : tempérée
Atmosphère : Type I (respirable)
Hygrométrie : modérée
Gravité : standard
Terrains : zones urbaines
Longueur du jour : 24 heures standard
Longueur de l'année : 368 jours locaux
Races intelligentes : Humains (indigènes), divers extraterrestres
Astroport : classe impériale
Population : 650 milliards d'habitants
Fonction de la planète : gouvernement, administration
Gouvernement : bureaucratie impériale
Niveau technologique : espace
Principales exportations : aucune
Principales importations : denrées alimentaires, médicaments

Tatooine

Tatooine, principale planète du système du même nom, est une petite boule désertique éloignée de tous les centres importants de la galaxie. Quand ses deux soleils, Tatoo I et II, illuminent ses immenses étendues de sable riche en sodium, on la prendrait facilement pour une étoile, elle aussi. Ses paysages n'ont pourtant rien d'attrayant : plaines sans charme, dunes, canyons, etc. Parfois, de grandes spirales de sable s'élèvent dans le ciel sous l'influence des vents et donnent naissance à de redoutables tempêtes.

Bien que desséchée, chaude et inhospitalière, Tatooine abrite néanmoins une faune diversifiée : rats womps, dragons krayts et dewbacks. Des banthas, amenés ici par les premiers colons, sont également nombreux.

Tatooine possède deux races indigènes intelligentes : les petits Jawas caquetants et les puissants Hommes des Sables. Nécrophages, les Jawas se sont vite fait une place dans la société locale en embrassant la carrière de ferrailleurs et de marchands. Les Hommes des Sables, aussi connus sous le nom de Pillards du Désert, entretiennent pour leur part des relations plutôt tendues avec les colons.

Deux agglomérations méritent que l'on s'y intéresse, parce qu'elles sont ce qui ressemble le plus à des "cités" sur cette planète. Anchorhead, située au cœur du désert, est une petite bourgade paysanne, très tranquille. Les colons viennent y acheter des vivres ou échanger des biens.

Mos Eisley, la plus grande communauté de Tatooine, abrite un grand astroport interstellaire et une petite garnison impériale. Beaucoup de membres de la frange — contrebandiers, mercenaires et chasseurs de primes — ont choisi ce monde comme base d'opération parce qu'il est très éloigné des yeux de l'Empire et des autres gouvernements galactiques.

Tatooine

Type : terrestre
Température : chaude
Atmosphère : Type I (respirable)
Hygrométrie : sèche
Gravité : standard
Terrains : déserts
Longueur du jour : 23 heures standard
Longueur de l'année : 304 jours locaux
Races intelligentes : Humains, Jawas (I) et Hommes des Sables (I)
Astroport : standard
Population : 80 000 habitants (estimation)
Fonction de la planète : contrebande, commerce, agriculture vivrière
Gouvernement : gouverneur impérial
Niveau technologique : espace
Principales exportations : diverses marchandises de contrebande (munitions, dispositifs de sécurité, épice), minéraux (sel, dérivés du sable)
Principales importations : biens de moyenne et haute technologies, vivres, métaux, produits chimiques



Tables de référence de l'équipement

Disponibilité : indique où l'article considéré peut être trouvé. Les codes proposés ne sont que des suggestions, divers facteurs locaux pouvant rendre une pièce d'équipement plus ou moins facile à obtenir.

1 Disponible dans toute la Galaxie Connue.

2 Seulement disponible dans les grandes villes, les astroports ou la planète d'origine.

3 Article particulier, uniquement disponible sur sa planète d'origine.

4 Article rare et difficile à trouver.

T Il faut souvent acquitter une taxe ou posséder un permis pour acheter cet article.

R Vente restreinte sur la plupart des planètes. Cet article ne peut pas, en principe, être vendu sans une autorisation spéciale.

X Article illégal sur la plupart des planètes. Les lois impériales, républicaines ou locales prohibent la possession ou l'utilisation de cet article par des personnes non accréditées. Les peines encourues par les contrevenants peuvent être sévères.

Le marché noir : on peut en général trouver n'importe quel article — même illégal — sur le marché noir, pourvu que l'on veuille bien s'en donner la peine et que l'on soit prêt à payer le prix demandé. Il n'est pas rare que des objets soient vendus de cette manière par des marchands souhaitant éviter de payer des taxes trop élevées. Il arrive aussi, qu'on ne puisse acquérir un article précis que sur le marché noir.

Prix : les prix sont donnés à titre indicatif pour des pièces d'équipement achetées dans des conditions normales. Ils correspondent, en principe, aux tarifs pratiqués pour des modèles «moyens» dans la catégorie considérée. Ils pourront toutefois varier en fonction des marques, de l'état (s'il s'agit d'un article d'occasion) et de plusieurs autres facteurs (ainsi, par exemple, un landspeeder «nu» sera bien moins cher qu'un autre équipé de toutes sortes d'options et d'armes). Il faudra également tenir compte des cours des marchés locaux, des taxes en vigueur, du niveau de l'offre et de la demande, etc.

Disp. : Disponibilité ; Mult. Hyp. : Multiplicateur d'Hyperpropulsion ; Hyp. Sec. : Hyperpropulseur de Secours ; Man. : Maniabilité ; Nav. : Navordinateur.

Armes de tir

	Portées	Cadence de tir	Ordinateur de Visée	Dommages	Munitions	Disponibilité	Prix
Couteau de lancer	2-3/5/10	-	-	VIG+1D (Max : 6D)	-	1	35
Mini-blaster Q2 de Merr-Sonn	3-4/8/12	-	-	3D	6	2, R ou X	275
Blaster de sport défenseur du Conglomérat de Défense Dréarien	3-10/30/60	-	-	3D+1	50	1, T	350
Pistolet blaster DL-18 de BlasTech	3-10/30/120	-	-	4D	100	1, T, R ou X	500
Pistolet blaster lourd DL-44 de BlasTech	3-7/25/50	-	-	5D	25	2, R ou X	750
Carabine blaster Quicksnap 36T de SoroSuub	3-25/50/200	-	-	5D	100	2, T, R ou X	900
Carabine de chasse «Sport Léger» du Conglomérat de Défense Dréarien	2-40/120/350	-	-	4D+1	100	1, T	900
Fusil blaster Soldat de Choc Un de SoroSuub	3-30/100/300	-	-	5D	100	2, X	1 000
Blaster mitrailleur léger T-21 de BlasTech	3-50/120/300	-	-	6D	25	2, X	2 000
Blaster mitrailleur lourd BlasTech	3-75/200/500	-	-	8D	Ill.*	2, X	5 000
Arbalète wookiee	3-10/30/50	1	-	4D	6	3, R	Vendue seulement aux Wookiees
Canon anti-véhicule P-Tour d'Atgar	10-500/2 000/10 000	1/2	1D	2D+2	Ill.*	2, R ou X	10 000 (neuf) 2 000 (occasion)
Canon à ions v.150 de Kuat	Atmosphère/1/3	1	5D	12D	Ill.*	3, X	500 000 (neuf) 100 000 (occasion)

Matériels divers

	Disp.	Prix
Pack énergétique standard pour blaster	1, R	25
Bloc de données	1	100
Combinaison étanche	1	1 000
Communicateur (civil)	1	25
Communicateur (militaire)	2, R	100
Communicateur (véhicule)	1	300
Fusées individuelles	2, R	400
Kit sensoriel	2, R	650
Macrojumelles	1	100
Masque respiratoire	1	50
Medpac	1	100
Propulseur dorsal	3, T ou R	800
Scaphandre spatial	2, F	2 200
Synthécorde	1	2
Tige enregistreuse	1	30
Tige lumineuse	1	10

Armes blanches

Article	Difficulté	Dommages	Disponibilité	Prix
Couteau	Très Facile	VIG+1D (Max : 6D)	1	25
Vibro-hache	Moyenne	VIG+3D+1 (Max : 7D)	2,R	500
Vibro-lame	Moyenne	VIG+3D (Max : 6D+2)	2, T	250
Sabre-laser	Difficile	5D	4, X	-

*Illimitées ; utilise un générateur.

Armures

Article	Protection	Disponibilité	Prix
Casque protecteur	Tête : +1D physique, +1 énergie	1	300
Veste protectrice	Torse : +1D physique, +1 énergie	1	300
Armure de chasseur de primes	Tête, torse, bras, jambes : +2D physique, +1D énergie, -1D Dextérité	2, R	2 500
Armure de soldat de choc	Tête, torse, bras, jambes : +2D physique, +1D énergie, -1D Dextérité	3, X	2 500

Table de référence des vaisseaux de guerre

Disp.	Prix	Mult. Hyp.	Hyp. Sec.	Nav.	Man.	Espace	Atmosphère	Coque	Écrans	Armes	Ordinateur de visée	Portées spatiales	Portées atmosphériques	Dommages
Destroyer Stellaire Impérial Kuat														
-	Ind.	x2	x8	oui	1D	6	-	7D	3D	60 batteries turbolasers	4D	3-15/36/75	6-30/72/150 km	5D
										60 canons à ions	2D+2	1-10/25/50	2-20/50/100 km	3D
										10 projecteurs de rayon tracteur	4D	1-5/15/30	2-10/30/60 km	6D
Croiseur stellaire MC80 Mon Calamari														
-	Ind.	x1	x9	oui	2D	6	-	6D	3D*	48 batteries turbolasers	2D	3-15/35/75	6-30/70/150 km	4D
										20 batteries canons à ions	3D	1-10/25/50	2-20/50/100 km	3D
										6 projecteurs de rayon tracteur	2D+2	1-5/15/30	2-10/30/60 km	4D
Corvette corellienne														
2, R	3,5 millions	x2	-	oui	2D	6	330 ; 950 km/h	4D	2D	6 batteries turbolasers doubles	3D	3-15/35/75	6-30/70/150 km	4D+2
Frégate Nebulon-B Kuat														
-	Ind.	x2	x12	oui	1D	4	280 ; 800 km/h	3D+2	2D	12 batteries turbolasers	3D	3-15/35/75	6-30/70/150 km	4D
										12 canons laser**	2D	1-3/12/25	2-6/24/50 km	2D
										2 projecteurs de rayon tracteur	2D	1-5/15/30	2-10/30/60 km	4D

Table de référence des chasseurs stellaires

Engin	Disp.	Prix	Mult. Hyp.	Man.	Espace	Atmosphère	Coque	Écrans	Armes	Ordinateur de Visée	Portées spatiales	Portées atmosphériques	Dommages
Aile-A de l'Alliance	2, X	175 000	x1	4D	12	450 ; 1 300 km/h	2D+2	1D	2 canons laser†	3D	1-3/12/25	100-300/1 200/1 500	5D
									Brouilleur de cible	-	1-3/7/15	100-300/700/1 500	-2D à l'Ordinateur de Visée adverse
Aile-B Slayn & Korpil	2, X	220 000	x2	1D+1	6	330 ; 950 km/h	3D	2D	Canon laser	1D	1-3/12/25	100-300/1 200/1 500	5D
									2 lance-torpilles à protons	1D	1/3/7	50-100/300/700	9D
									3 canons à ionsmoyens†	4D	1-3/7/36	100-300/700/3 600	4D
									2 auto blasters	2D	1-8/25/40	100-800/2 500/4 000	3D
Aile-X T-65B Incom	2, X	150 000	x1	3D	8	365 ; 1050 km/h	4D	1D	4 canons laser†	3D	1-3/12/25	100-300/1 200/2 500	6D
									2 lance-torpilles à protons	2D	1/3/7	30-100/300/700	9D
Aile-Y BTL-S3 Koensayr	2, X	135 000	x1	2D	7	350 ; 1 000 km/h	4D	1D+2	2 canons laser†	2D	1-3/12/25	100-300/1 200/2 500	5D
									2 lance-torpilles à protons	2D	1/3/7	50-100/300/700	9D
									2 canons à ions légers†	3D	1-3/7/36	100-300/700/3 600	4D
TIE/In Sienar	2, X	60 000	-	2D	10	415 ; 1 200 km/h	2D	-	2 canons laser†	2D	1-3/12/25	100-300/1 200/2 500	5D
Intercepteur TIE Sienar	2, X	120 000	-	3D+2	11	435 ; 1 250 km/h	3D	-	4 canons laser†	3D	1-3/12/25	100-300/1 200/2 500	6D
Chasseur de Tête Z-95 Incom/Subpro	2, R	45 000 (occasion seulement)	-	1D	7	400 ; 1 150 km/h	4D	1D	2 blasters tritubes†	1D	1-5/10/17	100-500/1/1 700	3D
									Missiles à concussion	1D	1/3/7	50-100/300/700	7D

*6D d'écrans de secours / **échelle des chasseurs stellaire / † asservis

Table de référence des transports spatiaux

Disp.	Prix (neuf)	Prix (occasion)	Mult. Hyp.	Hyp. Sec.	Nav.	Man.	Espace	Atmosphère	Coque	Écrans	Armes	Ordinateur de visée	Portées spatiales	Portées atmosphériques	Dommages
Corellien standard YT-1 300															
2, T	100 000	25 000	x2	x12	oui	-	4	480 ; 800km/h	4D	-	Canon laser	2D	1-3/12/25	100-300/1 200/2 500	4D
Cargo Ghtroc classe 720 standard															
2, T	98 500	23 000	x2	x15	oui	1D	3	260 ; 750 km/h	3D+2	1D	1 canon laser double	1D+2	1-3/12/25	100-300/1 200/2 500	4D
Croiseur léger Sienar classe Gardien															
2, X	-	-	x1	x10	oui	1D	9	400 ; 1 150 km/h	5D	2D	4 canons laser	2D+2	1-3/12/25	100-300/1 200/2 500	5D
«Explorateur Solitaire A» de Sienar															
2, T	125 000	30 000	x2	x15	oui	-	5	295 ; 850 km/h	4D	1D	1 canon laser	-	1-3/12/25	100-300/1 200/2 500	4D

Table de référence des véhicules

Disp.	Prix (neuf)	Prix (occasion)	Équipage	Pass.	Capacité de la soute	Abri	Man.	Déplacement	Marge d'altitude	Carrosserie	Armes	Ordinateur	Portées	Dommages
TR-TT impérial														
2, X	Ind.	Ind.	2, minimum : 1/+15	-	200 kg	Complet	1D	30 ; 90 km/h	-	3D	Canon blaster bitube	1D	50-100/1 000/2 000	4D
											Double canon blaster léger	1D	50-300/500/1 000	2D
											Lance-grenades à concussion	1D	10-50/100/200	3D
TB-TT impérial														
2, X	Ind.	Ind.	5, minimum : 3/+10	40	1 tonne	Complet	-	21 ; 60 km/h	-	6D	2 canons laser lourds†	2D	50-500/1 500/3 000	6D
											2 blasters moyens†	2D	50-200/500/1 000	3D
UbrikkienLandspeeder 900 Z004														
1, T	15 000	5 000	1	1	30 kg	Complet	2D+1	105 ; 300 km/h	Sol-1,50 m	1D+2	-	-	-	-
Moto-speeder Faucon de Nuit 22-B Ikas-Adno														
2, T	6 250	1 000	1	1	4 kg	1/4	3D+1	160 ; 400 km/h	Sol-10 m	1D+2	Canon laser	2D	3-50/100/200	4D
Fonceur Oiseau Céleste														
2, T	8 000	2 000	1	-	1 kg	1/4	4D	210 ; 600 km/h	Sol-35 m	1D	-	-	-	-
Airspeeder T-471 Incom														
1, T	-	10 000	1	-	10 kg	Complet	3D	225 ; 650 km/h	Sol-250 m	2D	-	-	-	-
Airspeeder de l'Alliance Rebelle														
4, X	-	50 000	1, canonnier : 1	-	10 kg	Complet	3D	350 ; 1 000 km/h	Sol-250 m	3D	Double canon laser†	2D	50-300/800/1 500	4D+2
											Harpon énergétique	2D	25-50/100/200	3D
Voiture des nuages Tempête IV Moteurs Bespin														
2, T	75 000	28 000	1, canonnier : 1	-	10 kg	Complet	2D+2	520 ; 1 500 km/h	50-100 km	4D	Double canon blaster	1D	50-400/900/3 000	5D
Barge à voiles Éclipse Gefferon														
2, T	250 000	50 000	5, minimum : 2/+10	225	250 tonnes	Complet-1/4	-	28 ; 80 km/h	Sol-10 m	2D	-	-	-	-
Esquif à marchandises SuperPorteur Ubrikkien														
1, T	23 000	11 500	1	3	135 tonnes	1/2	-	70 ; 200 km/h	Sol-20 m	2D	-	-	-	-

†Asservis

Nom du joueur : _____

Nom du personnage :
Type : Adepte Revwien du Tyia
Sexe/Race : /revwiene
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____


Mike Vilardi

Dextérité _____ **2D+1**
Arme Blanche _____
Arme de Jet _____
Blaster _____
Course à Pied _____
Esquive _____

Perception _____ **2D+1**
Discrétion _____
Dissimulation _____
Investigation _____
Marchandage _____
Persuasion _____

Savoir _____ **3D+1**
Intimidation _____
Langages _____
Races Extraterrestres _____
Survie _____

Vigueur _____ **3D**
Combat Mains Nues _____
Résistance _____

Mécanique _____ **2D**
Équitation _____
Pilotage de Fonceur _____
Répulseurs _____
Transports Spatiaux _____

Technique _____ **2D**
Premiers Soins _____
Programmation de Droïd
Réparation de Droïd _____

Talents spéciaux

Tyia : Contrôle 1D, Sens 1D, Altération 1D. Vous connaissez la Force sous le nom de "Tyia". Vous pouvez choisir trois pouvoirs de la Force en vous conformant aux préceptes du Tyia (voir le chapitre intitulé "La Force" pour plus de précisions).

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? _ Oui
Points de Force _____ 2
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

Équipement : amulette (symbolisant la philosophie du Tyia), 250 crédits.

Présentation : vous comptiez parmi les étudiants les plus brillants de votre génération. Vous avez acquis d'étonnants pouvoirs plus vite qu'aucun autre disciple du Tyia. Vos professeurs ont senti un grand potentiel en vous.

Quand les négociants interstellaires sont arrivés sur votre planète, vos maîtres vous ont conseillé de partir à la recherche de grands disciples du Tyia : les Jedi, qui emploient ce qu'ils appellent la "Force."

Personnalité : vous êtes impressionnable et vous vous excitez facilement. Vous trouvez la technologie tellement… intéressante. Vous êtes un mystique. Vous désirez la paix et l'harmonie, pour vous-même, votre peuple et la galaxie tout entière.

Objectifs : apprendre un grand nombre de talents du Tyia et les utiliser pour faire le Bien.

Citation : Pensez à la paix et à l'honneur… et agissez en conformité avec ces principes."

Relations avec les autres personnages : vous pouvez avoir quitté votre planète avec un Contrebandier ou un Éclaireur. Vous pouvez vous être lié d'amitié avec un Étudiant Extraterrestre de la Force, un Jedi Mineur ou un Jeune Jedi.

©, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

STAR WARS®

Nom du personnage :
Type : Chasseur de Primes
Sexe/Race : /humaine
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____


Mke Jackson

Nom du joueur : _____

Dextérité _____ **4D**
Arme Blanche _____
Arme de Jet _____
Blaster _____
Blaster de Véhicule _____
Esquive _____
Parade Arme Blanche _____

Perception _____ **3D**
Discrétion _____
Dissimulation _____
Escroquerie _____
Falsification _____
Persuasion _____
Marchandage _____
Recherche _____

Savoir _____ **2D+2**
Illégalité _____
Intimidation _____
Maintien de l'Ordre _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____

Vigueur _____ **3D+2**
Combat Mains Nues _____
Escalade/Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

Mécanique _____ **2D+2**
Équitation _____
Pilotage de Fonceur _____
Propulseur Dorsal _____
Répulseurs _____
Senseurs _____
Transports Spatiaux _____

Technique _____ **2D**
Démolition _____
Premiers Soins _____
Réparation d'Armure _____
Réparation de Blaster _____
Sécurité _____

Talents spéciaux
Aucun

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? Non
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

Équipement : pistolet blaster lourd (5D), mini-blaster (3D), pistolet blaster (4D), détonateur thermal (10D), 2 couteaux (VIG + 1D), veste protectrice (torse : +2 énergie, +1D physique), propulseur dorsal, deux medpacs, 1 000 crédits.

Présentation : un blaster à louer, voila ce que vous êtes. Bien que nouveau dans ce métier, vous avez déjà abattu 23 personnes. La galaxie est un cloaque, mais, vous, vous allez vous en sortir. Certains prétendent que vous n'avez aucune morale. Ce n'est pas vrai. Vous avez vos propres règles. Un contrat, c'est un contrat, et vous faites toujours ce qui vous est demandé. Quand quelqu'un vous engage, vous respectez les termes de l'accord... quoiqu'il vous en coûte. Parfois, ce n'est pas joli-joli, mais si vous étiez difficile vous ne feriez pas ce boulot.

L'Empire vous a engagé. Vous avez fait votre travail et un homme bon est mort. Vous avez rempli vos engagements.

Pas l'Empire. Vous auriez pu traîner ses représentants devant les tribunaux, mais ce sont eux qui les contrôlent. Ils vous ont ri au nez.

Pas longtemps. D'ordinaire, votre tarif est de mille crédits la journée, plus les frais. Cette fois-là, c'était une affaire personnelle...

Maintenant, vous avez signé un contrat de longue durée avec la Rébellion. Vous gagnez un crédit par jour. Et vous honorez toujours vos contrats.

Personnalité : vous ne parlez pas beaucoup. Et quand vous le faites, ce n'est pas pour ne rien dire. Vous êtes dangereux et on peut vous faire confiance. Vous êtes futé et vous n'aimez pas qu'on vous roule. Quand les gens sont réglos avec vous, vous êtes réglo avec eux.

Objectifs : régler son compte à l'Empire. Vous vous fichez un peu de la Rébellion... en tout cas, c'est ce que vous prétendez. Maintenant, en tout cas, vous avez une cause pour laquelle vous battre.

Citation : "Fais pas ça, mon gars. J'te le répéterai pas deux fois."

Relations avec les autres personnages : n'importe qui peut avoir recouru à vos services dans le passé, à moins que vous ne soyez actuellement sous contrat avec un autre personnage. Vous pouvez avoir déjà rencontré n'importe quel autre personnage de la "frange" — Contrebandier, Joueur Professionnel ou Pirate, par exemple —, il est même possible que vous ayez essayé de les appréhender.

®, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

STAR WARS®

Nom du personnage :
Type : Contrebandier
Sexe/Race :
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____


John Lona

Nom du joueur : _____

Dextérité _____ **3D+1**
Blaster _____
Blasters de Véhicule _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Mains Nues _____

Perception _____ **3D**
Discrétion _____
Dissimulation _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

Savoir _____ **2D+1**
Évaluation _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extraterrestres _____
Systèmes Planétaires _____

Vigueur _____ **3D**
Combat Mains Nues _____
Natation _____
Résistance _____

Mécanique _____ **3D+2**
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Écrans de Vaisseau _____
Répulseurs _____
Transports Spatiaux _____

Technique _____ **2D+2**
Premiers Soins _____
Programmation/Réparation d'Ordinateur _____
Réparation de Répulseur _____
Réparation de Transport Spatial _____
Sécurité _____

Talents spéciaux
Aucun

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? _____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

Équipement : transport léger standard YT-1 300 (reportez-vous au chapitre "Vaisseaux spatiaux"), pistolet blaster lourd (5D), communicateur, 2 000 crédits, 25 000 crédits dus à un seigneur de la pègre.

Présentation : vos parents appelaient ça "batifoler aux quatre coins de la galaxie", mais, pour vous, il n'y avait pas de meilleure existence que celle de négociant indépendant. Voyager au gré de votre fantaisie, faire un peu de troc ici ou là, rester à l'affût des bonnes affaires, marchander et vendre... Toujours de nouveaux mondes à découvrir, toujours une nouvelle planète de destination.

C'est, en tout cas, comme ça que cela aurait dû être. L'ennui, c'est que l'Empire se montre de plus en plus restrictif ces derniers temps. Des marchandises autrefois légales sont aujourd'hui qualifiées de contrebande. Les inspecteurs des douanes sont de vrais limiers. Même les trafics illégaux sont de plus en plus difficiles. Les pots-de-vin représentent désormais le principal poste de votre budget. Vous continuez à rêver de LA grosse affaire qui vous permettrait de prendre votre retraite... mais vous n'avez pas vraiment envie de vous retirer. Pour vous, votre vaisseau est à la fois un moyen de transport, un foyer et le symbole de votre liberté. Vous ne supporteriez pas de vous en séparer.

Pourtant, il est fort possible que vous le perdiez prochainement. Pour continuer vos activités, vous avez été obligé d'emprunter de l'argent à un chef de gang, une immonde canaille. Vous vous êtes endetté jusqu'au cou et l'on menace maintenant de vous briser les rotules. Maudit soit l'Empire ! Ce sont ses lois et sa corruption endémique qui sont la cause de tous vos ennuis.

Personnalité : vous êtes dur à cuire, rusé, charmeur et cynique. Vous êtes un excellent pilote et un véritable homme d'affaires. Vous voulez vous enrichir et vous débarrasser des enquiquineurs de tout poil.

Objectifs : régler les dettes qui pèsent sur votre vaisseau... pour transporter des cargaisons de votre choix.

Citation : "Je n'ai pas l'argent sur moi."

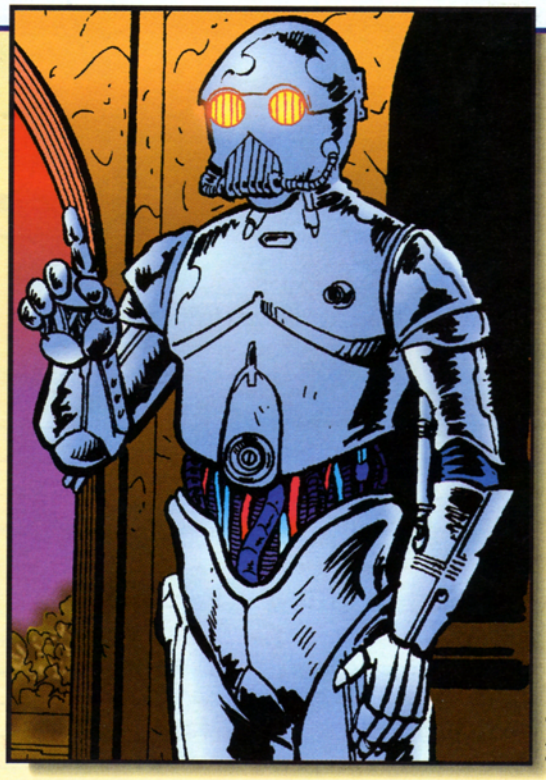
Relations avec les autres personnages : vous avez besoin d'au moins un assistant — un associé — pour faire voler votre vaisseau. Cela pourra aussi bien être un Étudiant Extraterrestre de la Force, un Pilote Impétueux, un Joueur Professionnel, un Mercenaire, un Jedi Mineur, un Mon Calamari, un Wookiee ou qui que ce soit d'autre possédant de bonnes compétences en mécanique. Vous pouvez avoir rencontré n'importe quel autre personnage au cours de vos activités commerciales douteuses.

©, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

STAR WARS®

Nom du personnage :
Type : Droïd de Protocole
Modèle : Droïd Relationnel Humain-Cyborg 6PO
Âge : **Taille :** 1,70 m **Poids :**
Description physique : _____



John Lona

Nom du joueur : _____

Dextérité _____ **1D**
Course à Pied _____
Esquive _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

Perception _____ **1D**
Investigation _____
Marchandage _____
Persuasion _____
Recherche _____

Savoir _____ **1D**
Bureaucratie _____
Cultures _____
Langages _____
Races Extraterrestres _____
Systèmes Planétaires _____

Vigueur _____ **1D**
Résistance _____

Mécanique _____ **1D**
Astrogation _____
Communications _____
Écrans de Vaisseau _____
Répulseurs _____
Senseurs _____

Technique _____ **1D**
Premiers Soins _____
Programmation/ Réparation d'Ordinateur _____
Programmation de Droïd _____
Réparation de Droïd _____

Équipement : communicateur, bloc de données.

Présentation : vous n'arrivez toujours pas à comprendre les humains. Ils sont tellement illogiques. On dirait qu'ils tiennent absolument à s'exposer au danger. Vous poursuivez néanmoins les tâches qui vous ont été confiées, aussi ingrates soient-elles. Votre propriétaire actuel est assez caractériel, mais il vous traite comme un véritable individu.

Personnalité : vous êtes très ordonné et tenez toujours à faire les choses "dans les règles". Vous êtes affligé d'un complexe de persécution et avez tendance à croire que les gens se moquent de vous. D'autant que les humains se mettent souvent en colère contre vous, alors que vous ne faites qu'obéir à votre programmation.

Objectifs : servir fidèlement et loyalement votre maître.

Citation : "Maîtresse, ils pensent que vous êtes une sorte de... divinité ! Oh la la !"

Relations avec les autres personnages : vous appartenez probablement à un personnage riche, à moins que vous n'ayez été prêté à l'un de ses employés.

Talents spéciaux

Compétences : vous disposez de 17D à répartir entre vos diverses compétences, mais n'avez pas le droit d'attribuer plus de 2D à chacune d'entre elles.

Programmation anti violence : vous avez été programmé de manière à ne pouvoir faire aucun mal à un être intelligent, même pour vous défendre.

Déplacement _____ 7
Sensibilité à la Force ? _____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

®, TM & © 1997 Lucasfilm. Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL

Photocopie autorisée pour usage personnel.

STAR WARS®

Nom du personnage :
Type : Étudiant Extraterrestre de la Force
Sexe/Race :
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____


Mike Vilardi

Nom du joueur : _____

Dextérité	**2D+1**	**Perception**	**2D+1**
Course à Pied		Commandement	
Esquive		Discrétion	
Parade Arme Blanche		Investigation	
Parade Mains Nues		Marchandage	
		Persuasion	
		Recherche	
Savoir	**3D+1**	**Vigueur**	**3D**
Cultures		Escalade/Saut	
Langages		Levage	
Races Extraterrestres		Natation	
Survie		Résistance	
Volonté			
Mécanique	**2D**	**Technique**	**2D**
Équitation		Premiers Soins	
Transports Spatiaux		Sécurité	

Talents spéciaux

Contrôle 1D, Sens 1D, Altération 1D. Vous pouvez choisir trois pouvoirs de la Force.

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? Oui
Points de Force _____ 2
Points du Côté Obscur ____
Points de Personnage ____

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

Équipement : une statuette, une amulette ou tout autre colifichet religieux, 250 crédits.

Présentation : au cours de sa longue et paisible histoire, votre peuple a appris beaucoup de choses sur l'univers et l'essence de la vie. Vous-même n'avez apporté qu'une modeste contribution à ces connaissances, mais vous avez longuement médité sur la réalité et, tout particulièrement, sur cette énergie que certains appellent la Force. Vous possédez quelques pouvoirs Jedi, comme disent les humains.

Votre peuple a toujours préféré mener une existence solitaire, ne voyant aucune raison de commercer avec le reste de la galaxie. Vous, vous avez choisi de quitter votre planète natale. Peut-être recherchez-vous les vrais Jedi, dans l'espoir qu'ils vous en apprennent plus sur la Force. Peut-être êtes-vous tout simplement curieux. Peut-être, enfin, l'Empire a-t-il commis des atrocités sur votre monde…

Choisissez l'une de ces motivations ou inventez-en une, avec l'accord de votre maître de jeu.

Note : vous pouvez choisir n'importe quelle apparence. Il est très rare que l'on rencontre des représentants de votre race dans la galaxie, aussi ne sait-on pas trop à quoi ressemble votre peuple. Quoiqu'il en soit, les extraterrestres bizarres sont tellement fréquents que personne ne prêtera attention à votre aspect.

Personnalité : considérez-vous comme un mystique, issu d'une tradition différente de celle des Jedi, mais néanmoins apparentée. À l'instar de Yoda, Obi-Wan Kenobi et de Luke Skywalker à la fin de sa formation, vous êtes calme et plein d'humilité. Vous traitez tous les êtres vivants avec le plus grand respect.

Objectifs : poursuivre votre étude de la Force et trouver un professeur susceptible de vous éclairer.

Citation : "Je suis un serviteur de la Lumière et de la vie qui lui donne sa puissance."

Relations avec les autres personnages : vous pouvez accepter un Pilote Impétueux ou un autre personnage comme disciple. Vous pouvez avoir été attiré par les connaissances d'un Jedi Raté, d'un Jedi Mineur ou d'un Jeune Jedi. Vous pouvez vous être lié d'amitié avec un Éclaireur, un Contrebandier ou un Joueur Professionnel au cours de vos pérégrinations.

©, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

STAR WARS®

Nom du personnage :
Type : Ewok
Sexe/Race : /ewoke
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____


John Lona

Nom du joueur : _____

Dextérité _____ **3D+2**
Arc _____
Arme Blanche _____
Arme de Jet _____
Esquive _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

Perception _____ **4D**
Discrétion _____
Dissimulation _____
Escroquerie _____
Marchandage _____
Recherche _____

Savoir _____ **2D**
Langages _____
Survie _____
Volonté _____

Vigueur _____ **3D**
Escalade/Saut _____
Natation _____
Résistance _____

Mécanique _____ **2D+2**
Équitation _____
Planeur _____

Technique _____ **2D+2**
Démolition _____
Premiers Soins _____
Construction Primitive _____

Talents spéciaux

Bonus de compétence : +2D pour chaque "D" alloué à *Discrétion, Dissimulation ou Recherche.*

Limites de compétence : ne peut pas allouer de dés dans des compétences ayant trait aux véhicules, vaisseaux ou réparations.

Odorat : +1D en Recherche quand il suit une piste en utilisant son odorat.

Déplacement _____ 7
Sensibilité à la Force ? ___
Points de Force _____
Points du Côté Obscur ___
Points de Personnage ___

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

Équipement : lance (VIG + 1D), sac à dos en cuir, une collection d'objets brillants.

Présentation : avant, vous viviez sur la "lune forestière" d'Endor. Un jour, un grand vaisseau argenté s'est posé. Vous êtes allé le voir de plus près. Il était plein de fascinants trucs brillants et de bonnes choses à manger. Soudain tout s'est mis à trembler. Vous ne l'avez pas tout de suite compris, mais le vaisseau venait de décoller et vous ne pouviez plus rentrer chez vous.

Au début, ça vous a un peu effrayé. Vous avez même été triste. Et puis, vous vous êtes lié d'amitié avec les humains qui se trouvaient à bord du vaisseau. Ils faisaient partie d'une chose appelée "Rébellion" et ils combattaient des méchants appelés "Impériaux." Les humains semblent trouver les Ewoks mignons. Tant mieux : vous n'avez jamais eu de problème pour trouver de la nourriture ou un toit pour dormir.

Vous avez appris quelques mots du langage des hommes. Vous ne comprenez pas trop à quoi servent les étranges machines qu'ils utilisent, mais vous n'en avez plus peur. La vie dans la galaxie est aussi palpitante qu'amusante. Vous avez donc décidé de rester avec vos amis rebelles pour leur donner un coup de main.

Personnalité : vous aimez les humains. Vous aimez les bonnes choses à manger. Vous aimez jouer avec des objets brillants. Vous êtes jovial et curieux. De plus, vous avez la sale habitude de vous fourrer régulièrement dans le pétrin... et d'y entraîner souvent vos compagnons.

Objectifs : trouver une infinité de trucs rigolos avec lesquels vous pourrez jouer. Aider vos amis humains, même s'ils sont parfois un peu bizarres.

Citation : "Kaiya ! Gyeesh ?"

Relations avec les autres personnages : choisissez un autre PJ que vous aimez afin qu'il soit votre mentor. Vous le suivrez partout en essayant de l'amener à jouer avec vous. Si votre mentor fait mine de vous ignorer, choisissez-en un autre.

®, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

STAR WARS®

Nom du personnage :
Type : Gosse
Sexe/Race : /humaine
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____


John Lona

Nom du joueur : _____

Dextérité _____ **3D+2**
Arme Blanche _____
Arme de Jet _____
Blaster _____
Esquive _____
Parade Arme Blanche _____
Pickpocket _____

Perception _____ **3D+2**
Discrétion _____
Dissimulation _____
Escroquerie _____
Marchandage _____
Recherche _____

Savoir _____ **3D+2**
Illégalité _____
Langages _____
Survie _____

Vigueur _____ **2D+1**
Escalade/Saut _____
Natation _____
Résistance _____

Mécanique _____ **3D**
Équitation _____
Pilotage de Véhicule Terrestre _____
Répulseurs _____

Technique _____ **2D+2**
Premiers Soins _____
Programmation de Droïd _____
Réparation de Droïd _____
Réparation de Répulseur _____

Talents spéciaux
Aucun

Déplacement _____ 8
Sensibilité à la Force ? _____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

Équipement : deux bouteilles de fizzyglug, un paquet de bonbons, un caillou, un bout de ficelle, un petit animal (mort ou vivant, au choix), 25 crédits, un sourire irrésistible.

Présentation : vous êtes un chenapan qui a entre huit et seize ans. Vous avez un grand frère ou une grande sœur dans la Rébellion, à moins que vous soyez un orphelin qui a été adopté par un autre personnage. Vous détestez qu'on vous laisse derrière. En face du danger, vous foncez tête baissée sur vos adversaires pour leur mordre la jambe ou les frapper avec vos bras. Vous êtes une vraie petite peste que personne n'est parvenu à mater. Les méchants ne vous prennent pas au sérieux, ce qui vous permet souvent de vous en tirer sans bobo.

D'une façon ou d'une autre, vous avez fini par vous lier à la Rébellion ou à un contrebandier au grand cœur. Votre vie actuelle vous plaît beaucoup et vous ne voyez pas ce que vous pourriez demander de plus : combattre des soldats de choc, sauver des gens des griffes de l'Empire, glisser d'ignobles insectes dans les armures des chasseurs de primes... dire qu'il y a des gens qui ont si peu le sens de l'humour !

Personnalité : toujours content, vous préférez les gens peu fréquentables. Vous êtes d'une totale loyauté envers l'un des autres personnages (au choix) et vous ne le quittez pas d'un pouce.

Objectifs : trouver des trucs cools à vivre, combattre l'Empire... et faire tout ce qui vous passe par la tête, aussi longtemps que cela vous semble amusant, intéressant ou susceptible de vous causer des ennuis.

Citation : "Ouah, super ! Une bagarre ! Allons-y, les gars !"

Relations avec les autres personnages : choisissez un autre personnage afin qu'il soit votre grand frère/parent adoptif/idole/ce que vous voulez. Inutile de demander la permission à son joueur. En fait, ça n'en sera que mieux s'il n'est pas très heureux de "l'honneur" que vous lui faites.

®, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

STAR WARS®

Nom du joueur : _____

Nom du personnage :
Type : Hors-la-loi
Sexe/Race :
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____


John Lona

Dextérité _____ **4D**
Arme Blanche _____
Arme à Feu Archaïque _____
Blaster _____
Blaster de Véhicule _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____

Perception _____ **2D**
Discrétion _____
Dissimulation _____
Escroquerie _____
Marchandage _____
Recherche _____

Savoir _____ **3D**
Bureaucratie _____
Évaluation _____
Illégalité _____
Races
Extraterrestres _____
Survie _____
Systèmes
Planétaires _____

Vigueur _____ **3D+1**
Combat Mains Nues _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

Mécanique _____ **2D+2**
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Écrans de Vaisseau _____
Équitation _____
Répulseurs _____
Transports Spatiaux _____

Technique _____ **3D**
Démolition _____
Premiers Soins _____
Programmation/
Réparation
d'Ordinateur _____
Sécurité _____

Talents spéciaux
Aucun

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? _____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

Équipement : pistolet blaster lourd (5D), 1 000 crédits.

Présentation : votre famille tout entière a été massacrée lors d'un raid mené par des Impériaux, des pirates ou d'autres criminels, vous n'en êtes pas très sûr. En tout cas, les indices relevés sur le lieu du drame indiquent qu'il s'agissait de gens d'une méchanceté absolue.

Maintenant, ils doivent payer. Vous avez juré de venger les vôtres.

Après avoir réuni les quelques armes dont vous disposiez, vous vous êtes embarqué à bord du premier cargo qui quittait la planète afin de vous lancer sur les traces des assassins qui ont détruit votre vie. Depuis, vous avez développé vos compétences en vue du jour où vous vous retrouverez face à ceux qui ont tué les êtres que vous aimiez. Car vous voulez être le seul à sortir vivant de cette confrontation…

Personnalité : vous êtes sombre, dangereux et fanatisé. Vous n'éprouvez ni peur ni pitié. Vous avez perdu vos raisons de vivre et vous n'hésitez donc jamais à prendre tous les risques. Pour autant que vous le sachiez, votre disparition ne sera regrettée par personne. En tout cas, le jour où vous mourrez, vous comptez bien ne pas partir seul…

Objectifs : vous venger, de la façon la plus cruelle et la plus horrible possible.

Citation : "Ils n'ont commis qu'une seule erreur. Ils n'ont pas fini leur travail…"

Relations avec les autres personnages : vous vous êtes associé aux autres personnages parce que vous pensez qu'ils sont susceptibles de vous mettre sur la piste de ceux qui ont tué votre famille. Avec le temps, vous avez fini par les apprécier (pour autant que cela vous est encore possible). S'il y a encore une émotion que vous pouvez ressentir, c'est l'amour parental. Vous pouvez donc "adopter" à votre façon des personnages plus jeunes, tels qu'un Gosse ou un Pilote Impétueux. Vous pouvez aussi avoir des affinités avec des individus capables de comprendre vos motivations tels que le Mercenaire ou le Chasseur de Primes. Peut-être finirez-vous un jour par ressentir de l'affection et de l'amitié pour vos compagnons.

®, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

STAR WARS®

Nom du personnage :
Type : Jedi Exalté
Sexe/Race : /humaine
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique :


SteveBryant

Nom du joueur :

Dextérité 3D+2
Arme Blanche
Blaster
Course à Pied
Esquive
Parade Arme Blanche

Perception 3D
Discrétion
Escroquerie
Marchandage
Persuasion

Savoir 2D+1
Survie
Systèmes Planétaires

Vigueur 3D
Combat Mains Nues
Escalade/Saut
Natation
Résistance

Mécanique 2D+2
Équitation

Technique 2D+1
Premiers Soins
Réparation d'Armure

Talents spéciaux

Sens 1D. Vous pouvez choisir un pouvoir de la Force.

Déplacement 10
Sensibilité à la Force ? Oui
Points de Force 2
Points du Côté Obscur
Points de Personnage

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

Équipement : une vieille épée de duel (VIG + 1D + 1), une armure rafistolée (+1 contre les dommages physiques), 1 000 crédits.

Présentation : vous prétendez être un Jedi. En réalité, vous n'en êtes pas un. Vous avez tout lu sur les exploits des grands Chevaliers Jedi et vous avez du mal à admettre qu'ils n'existent plus.

À dire vrai, vous êtes un peu dérangé. Vous avez entendu parler des atrocités commises par l'Empire et Dark Vador, ce qui vous a décidé à abandonner votre existence confortable pour vous lancer dans une grande quête galactique visant à restaurer l'ordre Jedi. Vous avez appris tout ce que vous pouviez sur les méthodes d'entraînement et les pouvoirs de vos chevaliers favoris, et vous avez essayé d'appliquer ces connaissances au mieux de vos moyens.

Vous êtes un peu ridicule avec votre vieille épée rouillée et tordue. Vous portez une "armure" composée d'un assemblage invraisemblable de rebuts divers, qui vous confère néanmoins une protection relative.

Tout le monde pense que vous êtes fou (ce qui n'est peut-être pas tout à fait faux). On prétend que les Jedi n'ont jamais existé et que les récits de leurs prétendus exploits ne sont que des divagations pseudo religieuses.

Mais, quelquefois — quelquefois seulement — vous pouvez sentir la Force. Il vous arrive même — quand vous êtes en grand danger ou quand vous rencontrez des obstacles insurmontables — d'utiliser des pouvoirs Jedi.

Vous essayez de réparer toutes les injustices auxquelles vous êtes confronté. Comme vous êtes, au fond, quelqu'un de bien, personne ne se préoccupe du fait que vous soyez un peu "atteint."

Personnalité : vous témoignez toujours d'une exquise courtoisie, d'une indéfectible jovialité et vous êtes (comme se plaisent à dire vos amis) "complètement à côté de vos pompes". Vous élaborez toujours des plans compliqués et tirés par les cheveux, qui échouent tous les uns après les autres. Vous vous conformez au Code Jedi autant que peut le faire un doux dingue de votre espèce.

Objectifs : aussi longtemps qu'il vous reste un souffle de vie, vous voulez redresser tous les torts de la galaxie, quelle que soit l'adversité.

Citation : "Je sens... une perturbation de la Force. Non, vraiment. Je vous jure que c'est vrai, cette fois. Les gars ? Eh, les gars ? Où est-ce que vous allez ?"

Relations avec les autres personnages : un Jedi Raté peut devenir votre ami et vous donner quelques conseils. Un Contrebandier ou un Pirate peuvent avoir décidé de vous garder près d'eux afin de se distraire un peu.

©, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

STAR WARS®

Nom du personnage :
Type : Jedi Mineur
Sexe/Race : /humaine
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____


John Lona

Nom du joueur : _____

Dextérité _____ **3D**
Arme Blanche _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

Perception _____ **3D+1**
Discrétion _____
Dissimulation _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____

Savoir _____ **3D+2**
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____

Vigueur _____ **2D+2**
Combat
Mains Nues _____
Escalade/Saut _____
Résistance _____

Mécanique _____ **2D**
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Écrans de Vaisseau _____
Répulseurs _____
Transports Spatiaux _____

Technique _____ **2D+1**
Premiers Soins _____
Programmation de Droïd _____
Programmation/ Réparation d'Ordinateur _____
Réparation de Droïd _____

Talents spéciaux

Contrôle 1D. Vous pouvez choisir un pouvoir de la Force.

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? _Oui
Points de Force _____ 2
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

Équipement : sabre-laser (5D), 1 000 crédits.

Présentation : vous aimez vous considérer comme un Chevalier Jedi, mais vous n'en êtes pas un. La flamme de ce grand ordre a disparu de la galaxie. Vous avez suivi les enseignements d'un des derniers Jedi, l'un des plus faibles, juste avant qu'il ne soit trahi et exécuté par l'Empire.

Depuis, vous menez une existence de fugitif. À certains moments, vous avez l'impression que l'Empire, et notamment Dark Vador, vous pourchasse avec ténacité. D'autres fois, vous vous dites que vous n'en valez certainement pas la peine. En fait, ne pas être poursuivi serait encore pire que l'être… Cela voudrait dire que les Impériaux se moquent tellement de vos talents qu'ils ne vous accordent aucune importance.

Vous gardez d'excellents souvenirs de votre maître. Et vous êtes persuadé qu'il y a toujours une chance, même infime, que la Rébellion parvienne un jour à renverser l'Empereur et Vador, son âme damnée. Vous ferez tout pour que ce jour arrive, dans l'espoir de pouvoir ensuite contribuer au renouveau des Chevaliers Jedi et transmettre le peu de savoir que vous détenez.

Personnalité : las, un tantinet cynique, mais toujours fidèlement respectueux du Code Jedi. Vous êtes un peu paranoïaque en croyant que l'Empire vous poursuit.

Objectifs : restaurer l'ordre Jedi et vaincre Palpatine.

Citation : "Riez, si vous voulez, mais c'est la vérité. La Force nous entoure, nous enserre et nous lie les uns aux autres."

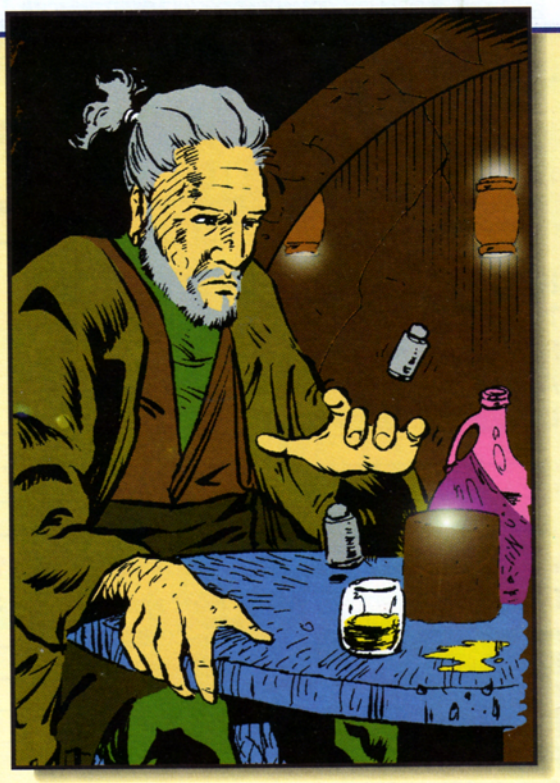
Relations avec les autres personnages : vous êtes heureux de servir la Rébellion au mieux de vos possibilités. Vous accepterez volontiers un Pilote Impétueux ou un autre personnage comme élève. Vous serez fasciné par les conceptions originales de l'Adepte Revwien du Tyia et manifesterez un profond désir d'apprendre tout ce que le Jedi Raté sera susceptible de vous enseigner. Vous pouvez, en outre, vous être lié d'amitié avec n'importe quel autre PJ.

©, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

STAR WARS®

Nom du personnage :
Type : Jedi Raté
Sexe/Race : /humaine
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____



Nom du joueur : _____

Dextérité ____ **2D+2**
Blaster ____
Course à Pied ____
Esquive ____
Sabre-Laser ____

Perception ____ **3D+1**
Commandement ____
Discrétion ____
Escroquerie ____
Marchandage ____
Persuasion ____
Recherche ____

Savoir ____ **3D+1**
Intimidation ____
Langages ____
Races Extraterrestres ____
Survie ____
Systèmes Planétaires ____
Volonté ____

Vigueur ____ **2D+2**
Combat Mains Nues ____
Escalade/Saut ____
Natation ____
Résistance ____

Mécanique ____ **2D**
Astrogation ____
Écrans de Vaisseau ____
Équitation ____
Répulseurs ____
Transports Spatiaux ____

Technique ____ **2D**
Premiers Soins ____
Programmation de Droïd ____
Programmation/ Réparation d'Ordinateur ____
Réparation de Droïd ____

Équipement : sabre-laser (5D), robes, bouteille d'alcool, 250 crédits.

Présentation : il y a longtemps, bien longtemps, à l'époque de la Vieille République, vous avez été un élève Jedi. Vous vous souvenez bien de Skywalker, Kenobi et les autres. Mais, vous avez échoué. Vous n'avez pas réussi à surmonter les épreuves. Le Côté Obscur n'a pas cessé de vous hanter, et les choses ne se sont jamais passées comme vous l'auriez voulu. Alors, vous vous êtes mis à boire et la dégringolade s'est accélérée. Ensuite, l'Empire est venu et il n'a plus fait très bon être un Jedi ou même de savoir quelque chose à leur sujet.

Vous avez passé des années dans des brumes alcoolisées. Vous n'aimez pas y repenser.

Aujourd'hui, vous avez une seconde chance. Un gamin veut apprendre à utiliser la Force. Vous n'êtes pas vraiment sûr de pouvoir lui apprendre grand-chose, mais vous allez essayer… essayer de faire quelque chose de bien avant de mourir.

Personnalité : cynique, mauvaise langue et pessimiste… mais avec un cœur d'or.

Objectifs : réparer vos erreurs passées en enseignant à un gosse ce que vous savez de la Force… en espérant, peut-être, trouver ainsi votre rédemption.

Citation : "Les gamins. Ah, les gamins ! Alors, comme ça, tu veux apprendre à te servir de la Force ? Écoute-moi quand j'te parle ! (Soupir). Fichus gamins. Où est la gnôle ?"

Relations avec les autres personnages : choisissez un autre personnage afin qu'il soit votre élève (s'il est d'accord).

Talents spéciaux

Contrôle 1D, Sens 1D. Vous pouvez choisir deux pouvoirs de la Force.

Déplacement ____ 10
Sensibilité à la Force ? Oui
Points de Force ____ 2
Points du Côté Obscur 1
Points de Personnage ____

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

®, TM & © 1997 Lucasfilm. Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

STAR WARS®

Nom du personnage :
Type : Jeune Jedi
Sexe/Race : /humaine
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____


Mike Vilardi

Nom du joueur : _____

Dextérité _____ **3D**
Arme Blanche _____
Blaster _____
Blaster de Véhicule _____
Course à Pied _____
Esquive _____
Parade Arme Blanche _____

Perception _____ **4D**
Commandement _____
Discrétion _____
Dissimulation _____
Investigation _____
Marchandage _____
Persuasion _____
Recherche _____

Savoir _____ **2D**
Langages _____
Races Extraterrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Volonté _____

Vigueur _____ **2D**
Combat Mains Nues _____
Escalade/Saut _____
Natation _____
Résistance _____

Mécanique _____ **2D**
Astrogation _____
Écrans de Vaisseau _____
Équitation _____
Répulseurs _____
Transports Spatiaux _____

Technique _____ **2D**
Premiers Soins _____
Réparation de Blaster _____
Réparation de Droïd _____
Réparation de Répulseur _____
Sécurité _____

Équipement : 500 crédits, deux tenues vestimentaires, Droïd astromec R2 (voir le chapitre "Droïds"), pistolet blaster (4D).

Présentation : vous avez toujours été fascinée par les récits concernant les Chevaliers Jedi. Vous vous êtes débrouillée d'une façon ou d'une autre pour apprendre à manipuler la Force. Vous savez que cette énergie mystique est puissante et vous voulez l'utiliser pour rétablir la paix.

Personnalité : vous êtes énergique et complètement soumise aux idéaux des Chevaliers Jedi. Vous êtes aussi très jeune et vous manquez parfois de maturité. Tiraillée entre vos instincts naturels — comme la colère — et vos responsabilités, il vous est un peu difficile d'utiliser de manière "adulte" les redoutables pouvoirs dont vous disposez.

Objectifs : restaurer l'honneur des Chevaliers Jedi et rétablir leur ordre. Trouver un sabre-laser ou apprendre à en fabriquer un.

Citation : "La Force est puissante... employez-la pour faire le Bien."

Relations avec les autres personnages : vous avez pu vous lier d'amitié avec un Contrebandier ou un Pilote Impétueux, qui a été séduit par votre tempérament juvénile, mais a du mal à croire à vos déclarations sur la Force. Un Jedi Mineur ou un Jedi Raté peut aussi avoir accepté de vous prendre comme élève.

Talents spéciaux

Compétences de la Force : Contrôle 1D, Sens 1D, Altération 1D.

Vous pouvez choisir trois pouvoirs de la Force.

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? _ Oui
Points de Force _____ 2
Points du Côté Obscur ___
Points de Personnage ___

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

©, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

STAR WARS®

Nom du personnage :
Type : Jeune Pilote de la Nouvelle République
Sexe/Race : /humaine
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____



Mike Manley

Nom du joueur : _____

Dextérité	**3D**	**Perception**	**3D**
Arme Blanche		Commandement	
Blaster		Escroquerie	
Blasters de Véhicule		Jeu	
Esquive		Persuasion	
Parade Mains Nues		Recherche	
Savoir	**2D**	**Vigueur**	**3D**
Évaluation		Combat Mains Nues	
Intimidation		Natation	
Systèmes Planétaires		Résistance	
Volonté			
Mécanique	**4D**	**Technique**	**3D**
Astrogation		Réparation de Blaster	
Canons de Vaisseau		Réparation de Droïd	
Communications		Réparation de Chasseur Stellaire	
Pilotage de Chasseur Stellaire		Réparation de Répulseur	
Senseurs			
Transports Spatiaux			

Talents spéciaux
Aucun

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? ___
Points de Force _____
Points du Côté Obscur ___
Points de Personnage ___

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

Équipement : uniforme de la Nouvelle République, medpac, combinaison étanche, 1 000 crédits, pistolet blaster (4D), chasseur stellaire Aile-X (voir chapitre "Vaisseaux spatiaux").

Présentation : votre frère a rejoint très tôt l'Alliance Rebelle afin de combattre l'Empire. D'après tous ceux qui l'ont connu, il était impétueux et vantard, mais c'était aussi l'un des meilleurs pilotes qu'ait eu l'Alliance, capable de faire tourner en bourriques tous les TIE qu'il rencontrait. Vous n'étiez encore qu'un gosse quand il s'est engagé et vous l'avez idolâtré comme s'il avait été un héros d'holo-série. Puis, un jour, vous avez appris que son Aile-A avait explosé au dessus d'Endor.

Vous vous êtes enrôlé dans l'armée de la Nouvelle République afin de piloter un chasseur. Vous êtes plutôt doué pour ça et cela vous a semblé être le meilleur moyen d'honorer la mémoire de votre frère. Parfois, c'est comme s'il volait à vos côtés : quand les choses tournent mal et que vous trouvez à la dernière minute une solution à vos problèmes. Vous êtes encore un "bleu", mais vos instructeurs s'accordent à penser que vous avez un grand potentiel (ce qui a un peu tendance à vous faire croire que vous êtes invulnérable).

Il ne reste plus maintenant qu'à balayer les vestiges du règne de Palpatine, et vous êtes tout disposé à le faire...

Personnalité : enthousiaste, énergique et idéaliste. Vous êtes convaincu que la Nouvelle République peut apporter la paix à la galaxie. Vous êtes toujours volontaire pour les missions les plus folles et les plus dangereuses. Vous êtes un jeune homme doué qui a encore beaucoup à apprendre.

Objectifs : voler au milieu des étoiles et vous faire un nom ! (Et si vous pouvez un jour commander une escadrille d'Ailes-A, ce ne sera pas pour vous déplaire...)

Citation : "Six chasseurs TIE ? Pas de problème... je reviens dans une minute !"

Relations avec les autres personnages : tous ceux qui haïssent l'Empire peuvent être vos amis. Un Contrebandier, un Pilote Impétueux ou un Jedi Raté peuvent également vous avoir pris sous leur aile.

©, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Nom du joueur : _____

Nom du personnage :
Type : Jeune Sénateur
Sexe/Race : /humaine
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____


Chris Gossett

Dextérité _____ **3D**
Arme Blanche _____
Blaster _____
Esquive _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

Perception _____ **3D+1**
Commandement _____
Escroquerie _____
Marchandage _____
Persuasion _____
Recherche _____

Savoir _____ **4D**
Bureaucratie _____
Évaluation _____
Intimidation _____
Langages _____
Races Extraterrestres _____
Volonté _____

Vigueur _____ **3D**
Combat Mains Nues _____
Escalade/Saut _____
Natation _____
Résistance _____

Mécanique _____ **2D+2**
Communications _____
Répulseurs _____
Senseurs _____
Transports Spatiaux _____

Technique _____ **2D**
Premiers Soins _____
Programmation/ Réparation d'Ordinateur _____

Talents spéciaux
Aucun

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? _____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

Équipement : vêtements de haute couture, mini-blaster (3D), communicateur, 1 000 crédits.

Présentation : trois siècles durant, votre famille a servi la République. D'innombrables sénateurs ont porté le même nom que vous. Pendant des siècles, votre famille s'est entièrement dévouée au bien de l'État et de la société. Vous avez, vous aussi, fait la preuve de votre loyauté et c'est pourquoi les citoyens de votre planète ont confiance en vous. Depuis l'instauration de l'Empire, les vôtres ont essayé de combattre ses malversations et de rappeler à Palpatine sa promesse d'agir dans l'intérêt de tous. Aujourd'hui encore, il vous est difficile de vous retourner contre un gouvernement galactique que votre famille a si longtemps soutenu.

Pourtant, vous n'avez pas d'autre choix. L'Empire s'est transformé en véritable dictature et votre planète est désormais occupée par des soldats de choc. Si vous voulez sauver la civilisation, il vous faut agir sans délai. Votre famille fournira des cadres à la Rébellion, comme elle en a fourni jadis à la République.

Personnalité : intelligent, posé et énergique. Vous préférez agir, plutôt que de discuter politique. Parfois, les personnes que vous rencontrez sont impressionnées par votre nom et cela vous remplit de fierté. Néanmoins, vous n'avez pas le sentiment d'appartenir à une classe privilégiée. Les grands hommes et les femmes illustres sont de toutes extractions. Tout le monde peut apporter sa contribution à l'Alliance Rebelle.

Objectifs : renverser l'Empire afin que la liberté et la gloire passées soient rendues aux peuples de la galaxie.

Citation : "Voici mon plan."

Relations avec les autres personnages : vous pouvez connaître n'importe quel noble, sénateur ou ancien officier impérial. Comme vous êtes connu de l'Alliance, un Mon Calamari ou un Mercenaire peut avoir déjà travaillé avec vous. Comme vous êtes riche, beau et intelligent, des personnes de votre entourage ont la désagréable habitude de tomber amoureuses de vous, mais vous n'avez encore jamais éprouvé des sentiments réciproques.

®, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

STAR WARS®

Nom du joueur : _____

Nom du personnage :
Type : Joueur Professionnel
Sexe/Race : /humaine
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____



Dextérité _____ **3D+2**
Arme Blanche _____
Blaster _____
Esquive _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

Perception _____ **4D**
Escroquerie _____
Falsification _____
Jeu _____
Marchandage _____
Persuasion _____

Savoir _____ **3D**
Affaires _____
Bureaucratie _____
Évaluation _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extraterrestres _____

Vigueur _____ **2D+2**
Combat Mains Nues _____
Levage _____
Résistance _____

Mécanique _____ **2D+1**
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Répulseurs _____
Transports Spatiaux _____

Technique _____ **2D+1**
Premiers Soins _____
Programmation de Droïd _____
Réparation de Droïd _____
Réparation de Répulseur _____

Talents spéciaux
Aucun

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? _____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

Équipement : jeu de cartes de sabacc, mini-blaster (3D), des vêtements chic pour une semaine, 1 000 crédits, bloc de données contenant les règles de plus de 2 000 jeux de hasard.

Présentation : vous êtes dans la galaxie comme un poisson dans l'eau. Vous pouvez aller n'importe où, faire n'importe quoi. Vous n'êtes jamais fauché très longtemps… en cas de besoin, il vous suffit de trouver une table de jeu (relativement) honnête, et il y en a partout. L'argent vous file entre les doigts, mais la partie ne s'arrête jamais.

"Aime-les et quitte-les", telle est votre philosophie. Jusqu'à présent, vous n'avez pas envisagé de vous "poser" quelque part… pas tant qu'il y aura un vaisseau prêt à partir, une table de jeu dans l'arrière salle ou de nouveaux mondes à découvrir à l'autre bout de l'univers.

C'est la belle vie. Il y a toujours quelque chose de nouveau à faire, toujours un nouveau jeu, toujours un bon repas ou un vin millésimé. Vous avez côtoyé les hautes sphères et la lie, et vous vous sentez bien partout.

Comment en êtes-vous arrivé à rejoindre la Rébellion ? Eh bien, c'est plutôt vos problèmes avec l'Empire qui vous y ont contraint. Un petit malentendu et — crac ! — vous êtes maintenant recherché sur quelques planètes. (D'accord, d'accord… un peu plus que quelques planètes.) Pas facile à gérer, comme situation.

La Rébellion ne semble pas avoir la moindre chance de gagner actuellement, mais le vent peut tourner. Eh, vous êtes joueur, pas vrai ? Parfois, il faut savoir miser sur le long terme.

Personnalité : charmeur, d'une indéfectible politesse, insouciant et toujours sur vos gardes. Vous vous débrouillez extrêmement bien avec les membres de l'autre sexe. Tout le monde vous aime ou vous déteste… et absolument personne ne vous fait confiance.

Objectifs : vous payer du bon temps partout où vous irez. Monter l'arnaque du siècle. Et si vos projets dérangent l'Empire, tant mieux !

Citation : "C'est sûr à 100 %. Impossible de perdre. Fais-moi confiance. Eh, pourquoi tu me regardes comme ça ?"

Relations avec les autres personnages : vous avez roulé votre bosse dans toute la galaxie et vous avez pu vous lier d'amitié avec (ou escroquer) n'importe quel autre personnage.

®, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

STAR WARS®

Nom du personnage :
Type : Mon Calamari
Sexe/Race : /calamarienne
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____


Al Williamson

Nom du joueur : _____

Dextérité ____ **3D+1**
Arme Blanche _____
Blaster _____
Blaster de Véhicule ____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche ___
Parade Mains Nues ____

Savoir _____ **3D+1**
Bureaucratie _____
Cultures _____
Évaluation _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extraterrestres ___
Survie _____
Systèmes Planétaires ___

Mécanique ____ **2D+1**
Astrogation _____
Canons de Vaisseau ____
Écrans de Vaisseau ____
Équitation _____
Répulseurs _____
Transports Spatiaux ____

Perception ____ **2D+1**
Commandement _____
Discrétion _____
Dissimulation _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

Vigueur _____ **3D**
Combat Mains Nues ___
Escalade/Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

Technique ____ **3D+2**
Démolition _____
Premiers Soins _____
Programmation de Droïd ___
Programmation/ Réparation d'Ordinateur _____
Réparation de Droïd ___
Réparation de Répulseur _____
Réparation de Transport Spatial ___
Sécurité _____

Talents spéciaux

Environnements humides : dans de tels environnements, ajoutez + 1D aux attributs Dextérité, Perception et Vigueur, ainsi qu'aux compétences qui en dépendent.

Environnements arides : dans de tels environnements, les Mon Calamari ont tendance à déprimer et à se replier sur eux-mêmes. Retirez -1D aux attributs Dextérité, Perception et Vigueur, ainsi qu'aux compétences qui en découlent.

Amphibie : les Mon Calamari peuvent respirer aussi bien à l'air libre que sous l'eau.

Déplacement _____ 9
Sensibilité à la Force ? ___
Points de Force _____
Points du Côté Obscur ___
Points de Personnage ____

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

Équipement : pistolet blaster (4D), communicateur, uniforme, 1 000 crédits.

Présentation : c'est l'Empire qui a appris à votre peuple le sens du mot "guerre." Pendant des millénaires, votre race a mené une existence paisible et a partagé sa planète avec les Quarrens. Au fil des siècles, elle a développé une civilisation fondée sur la technologie, ainsi qu'une culture évoluée.

Les Impériaux n'ont vu dans votre monde qu'une proie sans défense... susceptible d'être contrainte à alimenter leur ignoble machine de guerre. Ils vous ont envahis et réduits en esclavage. Vous n'avez pas tout de suite compris ce qui se passait. L'idée même d'esclavage vous dépassait. Vous avez donc tenté d'apaiser vos conquérants, mais sans résultat. Vous avez donc fini par prendre les armes... ce qui a entraîné des représailles d'une incroyable sauvagerie de la part de l'Empire. Des cités entières
furent anéanties.

Alors, votre peuple tout entier s'est soulevé et a détruit les occupants. Les complexes industriels militaires dans lesquels travaillaient les esclaves impériaux ont alors été détournés de leur fonction d'origine... Ils alimentent maintenant la Rébellion.

Vous vous trouviez sur Calamari quand l'Empire a débarqué et vous avez pris part au soulèvement. Aujourd'hui, vous êtes un membre des forces armées calamariennes qui luttent contre les serviteurs de l'Ordre Nouveau au sein de l'Alliance Rebelle. Vous entretenez d'excellentes relations avec les extraterrestres (y compris les humains) et vous collaborez régulièrement avec de petites unités de combattants de la liberté.

Personnalité : les Calamariens sont généralement gentils, raisonnables et calmes, mais ils ne sont pas tous comme ça.

Objectifs : libérer les mondes exploités par l'Empire et contribuer à démontrer que toutes les espèces galactiques peuvent coexister en paix.

Citation : "Notre peuple a un dicton : on ne doit jamais plonger avant d'avoir sondé le fond."

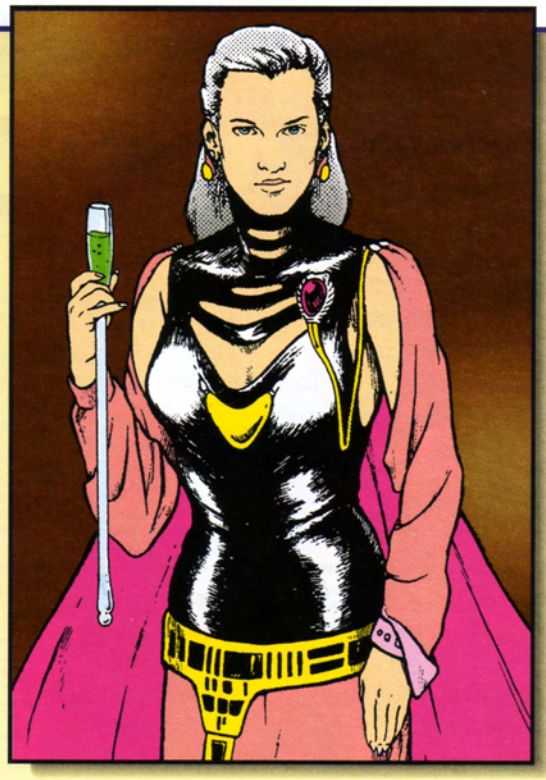
Relations avec les autres personnages : vous avez déjà pu participer à des missions avec d'autres personnages. Un Joueur Professionnel ou un Contrebandier peuvent avoir visité votre planète avant ou pendant l'occupation impériale.

®, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

STAR WARS®

Nom du personnage :
Type : Noble Arrogante
Sexe/Race :
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____


Mike Vilardi

Nom du joueur : _____

Dextérité _____ **3D+1**
Arme Blanche _____
Blaster _____
Esquive _____
Parade Arme Blanche _____

Perception _____ **4D**
Commandement _____
Dissimulation _____
Investigation _____
Jeu _____
Persuasion _____
Recherche _____

Savoir _____ **3D+1**
Bureaucratie _____
Cultures _____
Intimidation _____
Langages _____
Systèmes Planétaires _____

Vigueur _____ **2D+2**
Combat Mains Nues _____
Escalade/Saut _____
Natation _____

Mécanique _____ **2D+2**
Équitation _____
Répulseurs _____

Technique _____ **2D**
Premiers Soins _____
Programmation de Droïd _____
Programmation/ Réparation d'Ordinateur _____
Réparation de Droïd _____
Sécurité _____

Talents spéciaux
Aucun

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? _____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

Équipement : divers ensembles à la dernière mode, un mini-blaster (3D), une arme blanche de votre choix, un land-speeder personnel, 2 000 crédits

Présentation : misérable Palpatine ! Qu'il ait pu devenir Empereur est une chose qui vous dépasse totalement. Cet homme n'est qu'un parvenu ! La simple idée que ce Palpatine puisse être votre souverain vous est complètement intolérable. Tous les membres de votre famille partagent votre opinion sur ce porc affamé de pouvoir.

Vous avez rejoint la Rébellion aussitôt que cela vous a été possible.

Bien sûr, il y a quelques inconvénients à votre engagement… Tous ces bla-bla à propos de "démocratie" sont d'un fatigant ! Et puis, il n'est pas trop agréable que tous ces extraterrestres et représentants du bas peuple soient considérés comme vos égaux au sein de la hiérarchie militaire de l'Alliance. Mais, vous devez faire avec, car votre noble lignée ne peut pas se soustraire à ses obligations. Quel dommage, quand même, que vous ne puissiez pas assister aux réceptions mondaines organisées cette années dans les Mondes du Noyau…

Personnalité : aimable avec ceux qui reconnaissent votre supériorité. Plus ou moins arrogante avec tous les autres. Vous vous pliez à un strict code moral : toujours honorer vos dettes, toujours combattre loyalement, ne jamais laisser bafouer impunément votre honneur. Vous n'avez aucune patience pour les affaires d'argent et vous refusez de vous intéresser à des questions aussi triviales.

Objectifs : reprendre la place qui vous revient de droit au sein de l'élite galactique. Pour l'instant, c'est tout ce qui vous intéresse dans le "combat pour la démocratie." Votre point de vue changera avec le temps.

Citation : "Écoutez, mon brave… j'ai pleine conscience que ces capes sont à la mode cette saison, mais on en voit vraiment partout !"

Relations avec les autres personnages : vous avez peut-être comme relation/allié politique/rival un sénateur que vous avez retrouvé dans la clandestinité. Vous possédez peut-être un valet de pied loyal. Vous pouvez connaître, de réputation, un capitaine en retraite.

©, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL

Photocopie autorisée pour usage personnel.

STAR WARS®

Nom du personnage :
Type : Pilote Impétueux
Sexe/Race : /humaine
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____


Mike Vilardi

Nom du joueur : _____

Dextérité _____ **3D**
Arme Blanche _____
Blaster _____
Blasters de Véhicule _____
Esquive _____
Parade Mains Nues _____

Perception _____ **3D**
Commandement _____
Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Persuasion _____
Recherche _____

Savoir _____ **2D**
Évaluation _____
Intimidation _____
Illégalité _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Volonté _____

Vigueur _____ **3D**
Combat Mains Nues _____
Natation _____
Résistance _____

Mécanique _____ **4D**
Astrogation _____
Communications _____
Canons de Vaisseau _____
Pilotage de Chasseur Stellaire _____
Répulseurs _____
Senseurs _____
Transports Spatiaux _____

Technique _____ **3D**
Réparation de Blaster _____
Réparation de Droïd _____
Réparation de Chasseur Stellaire _____
Réparation de Répulseur _____

Talents spéciaux
Aucun

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? _____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

Équipement : pistolet blaster (4D), uniforme rebelle, medpac, combinaison étanche, 1 000 crédits.

Présentation : vous aviez fini par croire que vous ne quitteriez jamais cette fichue planète ! Déjà tout gosse, vous n'arrêtiez pas de lire des histoires de vaisseaux spatiaux, de généraux et de batailles épiques. Aussi loin que remonte votre mémoire, vous avez toujours voulu devenir pilote de chasse. Vos parents, eux, souhaitaient que vous soyez fermier (ou avocat, ou médecin, ou mineur… quelle importance ?). Mais, vous, vous avez eu envie d'aller à l'Académie Navale Impériale dès que vous avez appris son existence !

Eh bien, avec cette guerre qui n'en finit pas, on dirait bien que vous n'êtes pas prêt d'y mettre les pieds… vous n'y tenez plus trop, d'ailleurs. Quand l'Empire a envahi votre monde, tout s'est effondré autour de vous. Vos amis et vos voisins sont morts. Mais, maintenant, vous avez la possibilité de devenir pilote ! Parfois, l'avenir ne semble pas rose pour l'Alliance, mais vous mettriez votre main au feu que votre histoire ne fait que commencer !

Personnalité : enthousiaste, loyal, énergique et plein d'entrain. Vous avez parfois tendance à être surexcité et à vous vanter, alors que vous feriez mieux de garder vos opinions pour vous.

Objectifs : vous voulez devenir le meilleur pilote de l'Alliance ! Vous rêvez de surpasser ce fameux Skywalker ; après tout, il a juste réussi un coup chanceux ! Vous savez, au plus profond de vous, que vous auriez pu faire aussi bien… les yeux bandés !

Citation : "Bah, ce vol n'était pas si acrobatique que ça. Chez moi, j'avais l'habitude de battre des XP-38 avec mon vieux landspeeder Mobquet !"

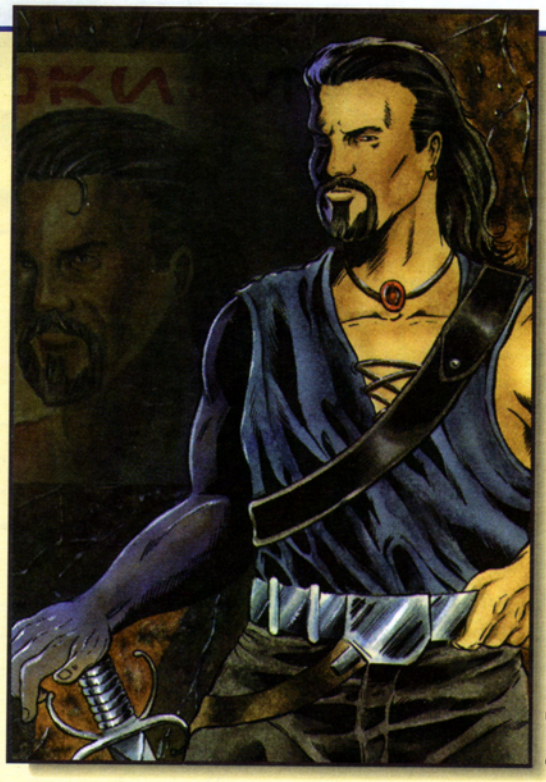
Relations avec les autres personnages : un sénateur ou un capitaine en retraite peut vous avoir recommandé à l'Académie Navale. N'importe quel autre personnage peut être votre frère ou votre sœur.

®, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

STAR WARS®

Nom du personnage :
Type : Pirate
Sexe/Race :
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____


Steve Bryant

Nom du joueur : _____

Dextérité _____ **3D+2**
Arme Blanche _____
Artillerie Blaster _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Mains Nues _____

Perception _____ **3D**
Commandement _____
Escroquerie _____
Falsification _____
Jeu _____
Marchandage _____

Savoir _____ **2D**
Affaires _____
Évaluation _____
Intimidation _____
Illégalité _____
Langages _____

Vigueur _____ **2D+2**
Combat Mains Nues _____
Résistance _____

Mécanique _____ **3D+2**
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Canons de Vaisseau de Guerre _____
Écrans de Vaisseau _____
Répulseurs _____
Transports Spatiaux _____

Technique _____ **3D**
Démolition _____
Réparation d'Armure _____
Réparation de Blaster _____
Réparation de Droïd _____
Sécurité _____

Talents spéciaux
Aucun

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? _____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

Équipement : vêtements chamarrés, quantité de bagues et de bijoux, pistolet blaster (4D), sabre (VIG + 1D + 1), communicateur, combinaison étanche, 2 000 crédits.

Présentation : vous n'étiez encore qu'un gamin, quand on vous a proposé de travailler à bord d'un vaisseau. Vous n'avez pas laissé passer cette opportunité de quitter la planète minable sur laquelle vous aviez grandi ! Vous vous êtes ensuite rendu compte que votre vaisseau ne jouissait pas d'une très bonne réputation. En fait, vos compagnons étaient de véritables pirates, impitoyables, assoiffés d'or et de sang innocent. "Hardis, matelots !"

Hum, en fait, ce n'est pas tout à fait vrai : les pirates ne ressemblent guère aux stéréotypes proposés dans les vidshows. Personne ne dit jamais "Hardis, matelots" et personne n'arbore un bandeau sur l'œil ou une jambe en plastique. Vous n'avez, de plus, jamais rencontré un pirate qui ait "balancé par le sas" qui que ce soit. Après tout, le but, dans cette profession, est de réaliser le maximum de profits, pas de faire couler inutilement le sang. Commettre des atrocités n'aboutirait qu'à rendre les équipages des vaisseaux capturés plus déterminés à se défendre.

L'oppression impériale a contraint beaucoup de petits marchands à cesser leurs activités. Les spationautes indépendants n'ont pas eu beaucoup de choix : soit ils acceptaient la faillite, soit ils prenaient leur retraite... soit ils devenaient pirates.

C'est l'Empire qui a créé les pirates... avant d'essayer de les détruire. La plupart de vos anciens amis se trouvent actuellement dans les mines d'épice de Kessel. Vous avez bien failli les accompagner là-bas. Maintenant, vous voulez les venger. Vous espérez qu'un jour vous serez le capitaine de votre propre vaisseau... un corsaire au service de la Rébellion.

Personnalité : vous portez des habits voyants et appréciez la notoriété que vous confère votre profession de pirate. Vous aimez rire et faire la fête, sans vous embarrasser trop de considérations morales. Vous n'êtes pas exactement ce que l'on pourrait appeler un "Rebelle idéal"... mais vous n'avez jamais prétendu le contraire.

Objectifs : surtout et avant tout, vous enrichir. Combattre l'Empire ne vous déplaît pas non plus.

Citation : "Hardis, matelots. Balancez-les par le sas (gloussement). Allez, je plaisante, donnez-moi tout ce que vous avez."

Relations avec les autres personnages : vous pouvez avoir un jour attaqué le vaisseau d'un autre personnage. Un Chasseur de Primes peut vous avoir pourchassé à une époque. Un Contrebandier peut également avoir échappé à vos griffes. Vous pouvez être apparenté avec un Pilote Impétueux ou un Gosse... à moins que vous ne soyez la "brebis galeuse" de la famille d'un Sénateur.

©, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL

Photocopie autorisée pour usage personnel.

STAR WARS®

Nom du personnage :
Type : Wookiee
Sexe/Race : /wookiee
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____


Steve Bryant

Nom du joueur : _____

Dextérité _____ **2D+2**
Arbalète Wookiee _____
Arme Blanche _____
Blaster de Véhicule _____
Esquive _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

Perception _____ **2D**
Commandement _____
Discrétion _____
Marchandage _____
Recherche _____

Savoir _____ **2D**
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extraterrestres _____
Survie _____

Vigueur _____ **5D**
Combat Mains Nues _____
Escalade/Saut _____
Levage _____
Résistance _____

Mécanique _____ **3D**
Astrogation _____
Écrans de Vaisseau _____
Équitation _____
Transports Spatiaux _____

Technique _____ **3D+1**
Premiers Soins _____
Programmation de Droïd _____
Réparation de Canon de Vaisseau _____
Réparation de Droïd _____
Réparation de Transport Spatial _____

Talents spéciaux

Rage combative : quand un Wookiee devient enragé, ajoutez +2D à sa Vigueur pour la détermination des dommages de Combat Mains Nues. Retirez aussi -2D à tous les autres attributs et compétences qui ne dépendent pas de la Vigueur. Il faut ensuite que le Wookiee réussisse un jet Moyennement Difficile en Perception pour réussir à se calmer (-1D de pénalité seulement pour ce tirage).

Griffes d'escalade : +2D en *Escalade* quand le Wookiee se sert de ses griffes.

Déplacement _____ 11
Sensibilité à la Force ? _____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

Dommages
- ☐ Sonné
- ☐☐ Blessé
- ☐ Neutralisé
- ☐ Mortellement blessé

Équipement : arbalète wookiee (4D), 250 crédits.

Présentation : vous êtes l'un des plus grands et des plus forts de tous les extraterrestres de la galaxie. La plupart des gens vous craignent, vous respectent et évitent de se mettre en travers de votre route… à l'exception des soldats de choc impériaux qui ont tendance à perdre leurs bras et leurs jambes quand ils s'approchent trop de vous.

Personnalité : vous êtes d'une extrême loyauté envers vos camarades. Parfois, quand vous êtes frustré, vous tapez sur des choses, ce qui peut poser problème parce que vous n'avez pas vraiment conscience de votre force. Un jour, vous espérez pouvoir retourner sur Kashyyyk, votre monde natal. Mais, tant qu'il sera occupé par les Impériaux, vous n'abandonnerez pas vos amis.

Objectifs : libérer votre monde. Aider les Rebelles à éliminer l'Empire, afin que les représentants de votre peuple ne puissent plus être traités en esclaves.

Citation : "Roooarrgh ur roo." (Traduction : "Tout cela ne me dit rien qui vaille".) **Note :** vous devriez faire de votre mieux pour vous exprimer comme un Wookiee. Il est, en effet, très important que vous essayez d'imiter Chewbacca. Il faudra ensuite déterminer si d'autres personnages parlent ou comprennent le wookiee. Cela pourra être le cas pour un ami intime, tel qu'un Contrebandier. Un Droïd de Protocole pourra également, en principe, discuter avec vous. Si personne autour de vous ne parle votre langue, il faudra procéder à des jets de Langages pour comprendre ce que vous direz (plus l'idée exprimée sera simple, plus la difficulté sera faible). Quand vous voulez parler, grognez et laissez les autres joueurs effectuer des tirages afin de voir si leurs personnages vous comprennent. S'ils réussissent, expliquez-leur simplement le fond de votre pensée. Sinon, continuez à grogner et essayez de vous exprimer par gestes.

Relations avec les autres personnages : vous pouvez être le compagnon fidèle d'un Contrebandier ou d'un Marchand. Vous pouvez aussi avoir vécu plusieurs aventures avec n'importe quel autre Rebelle, surtout si c'est un Mon Calamari. Vous avez tendance à ne pas trop aimer les Chasseurs de Primes, les Mercenaires ou les anciens Impériaux… mais ils vous font bien rire quand vous les menacez.

© TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Index

A

Ackbar, Amiral - 189
actions
  combinées - 82
  gratuites - 79
  jets - 74, 78
  multiples - 78
  sans jets - 80
Aide du Joueur - 18
Aile-A - voir "chasseurs stellaires, Aile-A"
Aile-B - voir "chasseurs stellaires, Aile-B"
Aile-X - voir "chasseurs stellaires, Aile-X"
Aile-Y - voir "chasseurs stellaires, Aile-Y"
airspeeder - 243
  Airspeeder de l'Alliance Rebelle - 244
  Airspeeder T-471 d'Incom 244
  Speeder des neiges - 244
Alderande - 189
Arbra - 190
argot - 21
armes
  armes à feu - 229
  armes blanches - 228
    couteaux - 228
      couteau typique - 228
      couteau de lancer - 228
    vibro-armes - 228
      vibro-hache - 228
      vibro-lame - 228
    sabres-lasers - 228
  armes de tir - 229
    arbalète wookiee - 233
    artillerie blaster - 233
      canon anti-véhicule Atgar - 233
      canon à ions anti-orbital - 233
    blasters - 229, 231
      blaster mitrailleur BLAF - 231
      blaster mitrailleur léger - 231
      blaster de sport - 229
      carabine blaster - 231
      fusil blaster - 231
      fusil blaster de sport - 231
      mini-blaster - 229
      pistolet blaster - 229
      pistolet blaster lourd - 231
  endommagées - 95
  explosifs - 233
    détonateurs thermaux - 91,233
    grenades à fragmentation - 233
    mines - 234
armes de vaisseaux - 127
  canons lasers et turbolasers - 127
  canons à ions - 127
  missiles, bombes et torpilles à proton - 127
  rayons tracteurs - 128
armures - 94, 234
  armure de chasseur de primes - 234
  armure de soldat de choc - 234
  casque protecteur - 234
  veste protectrice - 234
astrogation - 117
  Astrogation (compétence) - 48
  astrographie - 194
  Répertoire astrographique - 117
  Table des incidents d'astrogation - 119
  utiliser l'astrogation dans le jeu - 119
attributs - 9, 18, 37
  amélioration - 35
  définitions
    Dextérité - 38
    Mécanique - 47
    Perception - 53
    Savoir - 40
    Technique - 59
    Vigueur - 58
  aventures
    concevoir - 162
    diriger - 154
    récompenses - 160

B

Bakura - 190
Bantha - 221
barges à voiles - 245
Basique - 44, 200
Bespin - 190, 261
  Cité des Nuages, 190, 261
  Port de la Cité des Nuages- 261
Bilbringi, Bataille de - 191
Bothane - 189
Byss - 191

C

calendrier (et mesure du temps) - 199
Calrissian, Lambo - 190
campagnes - 170
canons - 127
  à ions - 127
  canons lasers et turbolasers- 127
champs de répulsion - 242
chasseurs de primes - 210
  débutants - 210
  expérimentés - 210
  talentueux - 210
chasseurs stellaires - 115, 247
  Aile-A - 247
  Aile- B - 248
    simuler le Aile-B- 248
  TIE/In - 250
  intercepteur TIE - 250
  Aile-X - 249
  Aile-Y - 249
  Z-95 Chasseur de Tête - 250
Chewbacca - 189, 219
chutes, dommages - 112
Cité des Nuages - 190
code transpondeur erroné - 121
code-dés - 9, 18
combat - 87
  à distance - 88
  à l'arme blanche - voir "combat, rapproché"
  cadence de tir - 91
  compétences de réaction - 38, 79, 89
  estimation des portées - 89
  modificateurs - 90
    dégainer - 90
    ordinateur de visée - 90
    régler pour paralyser - 90
  munitions - 91
  rapproché - 89
  rayon de déflagration - 91
  réaction totale - 90
  tirs précis - 91
combats spatiaux - 123, 126
  compétences de réaction - 126
  écrans - 127
  armes de vaisseaux - 127
  simuler - 123
communications - 121, 192
  dispositifs de communication - 121
    communicateurs - 121, 192, 194, 226
    comms, 194
    hypertransceveur - 121, 192
    intercoms - 121, 194
    transceveurs - 121, 192
  fréquences de communication - 121
  HoloRéseau - 192
compétences - 9
  amélioration - 33
  apprentissage - 35
  avancées - 29
  choisir - 28
  contrôle - 66
  description - 38
    Affaires - 41
    Arbalète Wookiee - 38
    Arc - 38
    Arme à Feu - 38
    Arme à Feu Archaïque - 39
    Arme Blanche - 39
    Arme de Jet - 39
    Artillerie Blaster - 39
    Astrogation - 48
    Blaster - 39
    Blaster de Véhicule - 39
    Bureaucratie - 41
    Canons de Vaisseau - 48
    Canons de Vaisseau de Guerre - 48
    Combat Mains Nues - 58
    Combinaison Energétique - 48
    Commandement - 54
    Communications - 48
    Course à Pied - 39
    Cultures - 42
    Démolition - 62
    Discrétion - 54
    Dissimulation - 55
    Ecrans de Vaisseau - 49
    Ecrans de Vaisseau de Guerre - 49
    Equitation - 49
    Erudition - 42
    Escalade/Saut - 58
    Escroquerie - 55
    Esquive - 39, 89
    Evaluation - 42
    Falsification - 55
    Fusées Individuelles - 50
    Grenade - 39
    Illégalité - 43
    Intimidation - 43
    Investigation - 56
    Jeu - 56
    Lance-Projectiles - 40
    Langages - 44
    Levage - 58
    Maintien de l'Ordre - 45
    Marchandage - 56
    Médecine - 63
    Natation - 59
    Parade Arme Blanche - 40, 89
    Parade Mains Nues - 40, 90
    Persuasion - 57
    Pickpocket - 40
    Pilotage de Chasseur Stellaire - 50, 90
    Pilotage de Fonceur - 50
    Pilotage de Quadripode - 51
    Pilotage de Vaisseau Archaïque - 51
    Pilotage de Vaisseau de Guerre - 51
    Pilotage de Véhicule à Coussin d'Air - 51
    Pilotage de Véhicule Terrestre - 51
    Premiers Soins - 63
    Programmation de Droïd - 63
    Programmation/Réparation d'Ordinateur - 64
    Propulseur Dorsal - 51
    Races Extraterrestres - 45
    Recherche - 58
    Réparation d'Arme de Vaisseau - 64
    Réparation d'Arme de Vaisseau de Guerre - 64
    Réparation d'Armure - 64
    Réparation de Blaster - 64
    Réparation de Chasseur Stellaire - 65
    Réparation de Droïd - 65
    Réparation de Quadripode - 65
    Réparation de Véhicule à Répulseur - 65
    Réparation de Transport Spatial - 65
    Réparation de Vaisseau de Guerre - 65

Réparation de Véhicule à Coussin d'Air - 65
Réparation de Véhicule Terrestre - 66
Répulseurs - 51
Résistance - 59
Sabre-Laser - 40, 90
Sécurité - 66
Senseurs - 51, 120
Survie - 46
Systèmes Planétaires - 46
Tactique - 47
Transports Spatiaux - 53, 90
Volonté - 47
réactions - 38, 79, 89
réaction totale - 90
réparation - 59
spécialités - 28
utilisation des compétences de combat rapproché - 38
utilisation des compétences de combat à distance - 38
utilisation des compétences de réparation - 59
complications - 74
créer - 75
conseils pour le maître de jeu - 79
Corporation SoroSuub - 216
Coruscant - 261
couvert - 93
créatures - 220
voir aussi *bantha, piétineur cracen, tauntaun, torbull ukien, ghest, k'lor 'slug, rancor, wampa*
crédits - 199
cuve à bacta - 99
cybernétique - 194

D

Daala, Amiral - 191
Dagobah - 190
Daluuj - 189
dé libre - 74
déplacement - 100
personnages - 101
accélérations et décélérations - 102
collisions - 106
difficulté des terrains - 102
déplacements manqués - 103
longues distances - 102
partiel - 102
vitesses
amélioration - 36
de croisière - 102
déplacement à toute allure - 102
déplacement précautionneux - 101
grande vitesse - 102
vaisseaux spatiaux - 123
accélérations et décélérations - 125
collisions - 126
déplacements manqués des vaisseaux - 125
déplacements partiels - 125
difficulté des "terrains" - 125
longues distances - 125
manœuvres - 108
vitesses
de croisière - 124
déplacement précautionneux - 124
grande vitesse - 124
toute allure - 125
véhicules - 106
accélérations et décélérations - 107
collisions - 109
déplacements manqués - 109
déplacements partiels - 107
déplacements sur une longue distance - 108
difficulté des terrains - 108
manœuvres - 108
vitesses
de croisière - 106
déplacement précautionneux - 106
grande vitesse - 107
toute allure - 107
des poursuites cinématographiques - 104
Dévastateur de Mondes - 191
diriger - 68, 154
aventures - 154
batailles - 130
combats spatiaux - 123
distance, combat - voir "combat, à distance"
dommages - 96
accroître la résistance - 97
dommages paralysants - 97
Table des dommages des personnages - 97
blessé - 97
blessé doublement - 97
handicaps permanents - 98
mortellement blessé - 97
neutralisé - 97
sonné - 97
tué - 97
dommages des vaisseaux - 128
Drexel - 189
droïds - 194, 235

E

échelle - 95
esclavagistes - 122
écrans - 127
énergie/rayon - 127
particules - 127
Empereur - voir "Palpatine"
Endor - 190, 212
Endor, Bataille - 190, 212
équipement - 225
bloc de données -225
combinaison étanche - 227
communicateur - 226
fusées individuelles - 226
kits sensoriels - 226
macrojumelles - 226
masque respiratoire - 226
medpacs - 227
propulseurs dorsaux - 227
scaphandres spatiaux - 227
synthécorde - 226
tiges enregistreuses - 227
tiges lumineuses - 228
esquifs - 245
Étoile de la Mort - 188
Étoile de la Mort II - 190
Ewoks - 190, 212
extraterrestres - 199, 211
caractéristiques - 212
création - 212
dans la galaxie - 211
nouvelles races extraterrestres - 218
voir aussi *Ewoks, Gamorréens, Humains, Ithoriens, Mon Calamari, Rodiens, Sullustains, Twi'leks, Wookiees*
facteurs de difficulté - 10, 75
aléatoires - 76

F

Faucon Millenium - 116, 254
fiches de personnage - 22
achever - 28
changer de race - 30
choisir - 24
créer nouvelle - 30
détailler - 24
exemple : fiche de Blaine Hansom - 8
vierge - 22
fonceurs - 243
fonceur Oiseau Céleste - 243
Force - 136, 201
autres biais d'apprentissage - 140
choisir des pouvoirs - 30
compétences - 140
amélioration - 140
descriptions - 142
de base - 141
Altération - 141
Contrôle - 141
Sens - 141
Côté Lumineux - 137
Côté Obscur - 137
nature - 136
perturbations - 151
points de Force - 84
Pouvoirs - 141
apprentissage - 141
définir - 141
descriptions - 142
Absorber-Dissiper l'Énergie - 142
Accélérer la Guérison - 143
Accélérer la Guérison d'un Autre - 148
Blesser/Tuer - 147
Combat au Sabre-Laser - 147
Concentration - 143
Contrôler la Douleur - 143
Contrôler la Douleur d'un Autre - 149
Contrôler une Maladie - 143
Contrôler la Maladie d'un Autre - 148
Détection de Vie - 146
Mettre en Transe Cataleptique - 149
Modifier un Esprit - 149
Neutraliser un poison - 144
Postcognition - 146
Projection Télépathique - 148
Ramener à la Conscience - 149
Réception Télépathique - 146
Réduire les Blessures - 144
Résister à la Paralysie - 144
Rester Conscient - 144
Sens exacerbés - 146
Sentir la Force - 146
Sentir la Vie - 147
Télékinésie - 147
Transe Cataleptique - 144
Transférer de la Force - 149
Vide Spirituel - 145
maintenir "actif" - 142
nouveaux, créer - 151
pouvoirs intuitifs - 151
pouvoirs limités - 151
utiliser - 141
Sensibilité à la Force - 84
Tyia - 150
utilisateurs - 137
fréquences de communication - 121

G

Galaxie Connue - 194
Amas de Minos - 198
Amas d'Hapan - 198
Argent - 199
Bordure Moyenne - 195
Centralité - 198
Colonies - 195
culture et société - 198
Espace Hutt - 198
Espace Sauvage - 198
Économie - 199
Hégémonie de Tion - 198
La Force - 201
Langages - 200
"La Tranche" - 194
Mesure du temps et calendrier - 199
Mondes du Noyau - 195
Monnaie - 199
Noyau Profond - 198
Planètes de la Bordure Intérieure - 195
Régions Inconnues - 198
Région d'Expansion - 195
Secteur Corporatif - 198
Secteur de Kathol - 198
Territoires de la Bordure Extérieure - 198
galaxie, régions inconnues - 198
Gamorréens - 213
ghest - 223

grenades - 91
déviation des grenades - 92
esquiver les grenades - 92
relancer des grenades - 92
schéma de déviation des grenades - 92
guérison - 98
cuves à bacta - 99
medpacs - 98
naturelle - 98
remédes - 99

H

"Haute Culture Humaine" - 199
HoloRéseau - 192
Transceveur HoloRéseau - 121, 192
Homme des Sables - 262
homme de main, typique - 210
Hoth - 189
Hoth, Bataille - 190
humains - 199, 212
hyperespace - 117
ombres hyperspatiales - 117
routes hyperspatiales - 117
hyperpropulseur - 117, 192
hyperpropulseur de secours - 118
hypertransceveur - 121

I

initiative, détermination - 78
intercomms - 121, 192, 194
interprétation des tirages - 79
Ithoriens - 214

J - K - L

Jabba le Hut - 190, 214
Jawas - 262
Jedi - 138, 186, 188
code - 138
formation - 139
maîtriser - 150
jets d'action - 78
jets en opposition - 76
modificateurs - 77
k'lor'slug - 223
Kashyyyk - 216
Kenobi, Obi-Wan - 189
landspeeders - 242
leurres sensoriels - 121
localisation des coups - 96

M

marchand, typique - 210
marcheurs - 241
quadripode TB-TT - 242
bipode TP-TT - 179
bipode TR-TT - 241
Marine Impériale - 122
masques sensoriels - 121
médecine - 194
medpac - 98, 227
Mimban - 189
missiles - 127
Mon Calamari - 214
monnaie - 199
moteurs à répulsion - 116, 242
moteurs sub-luminiques -116, 192
motos-speeders - 242
Faucon de Nuit Ikas-Adno - 243
multiplicateur d'hyperpropulsion - 119
mynocks - 119

N - O

Nagaï - 190
navordinateur - 117, 247
Nouvelle République - 190
Opération Main d'Ombre - 191
Ord Mantell - 189
Organa Leia - 189
Ottega (système stellaire) - 214

P - Q

Palpatine, Empereur - 184, 186, 188, 211
personnages du Côté Obscur - 151
personnages du maître de jeu - 204
piétineur cracien - 222
pilote
de chasseur TIE - 209
impérial - 209
rebelle - 209
pirates - 122
Pirates de Prexiar - 172
planètes - 257
points de personnage - 83
points du Côté Obscur - 85, 141, 150
poursuites, diriger - 104
praxeum Jedi - 191
préparation d'une tâche - 81
presque humains - 212
propulseur ionique Hoersch-Kessel - 116
protection - 94
Quarrens - 214

R

R2-D2 - 189
rancor - 224
rayons tracteurs - 128
réaction, compétence - voir "compétences, de réaction"
règle d'or - 69, 75
remèdes - 99
rencontres dans l'espace - 121
dangers naturels - 122
esclavagistes - 122
extraterrestres - 122
négociants et contrebandiers - 122
patrouilles de la Rebellion/République - 122
patrouilles impériales - 122
pirates - 122
systèmes inexplorés - 122
répulseur - 51, 106, 116, 242
Rodia - 223
rodiens - 215
Roue, La - 189
rounds (phases) - 77

S

sabre-laser - 40, 90, 147, 228
scènes - 77
se dépêcher - 81
senseurs - 51, 120
contre-mesures sensorielles - 120
modes de fonctionnement - 120
Skywalker, Luke - 189
Sluissi - 218
soldat
de choc impérial - 208
de l'Alliance Rebelle - 209
de l'Armée Impériale - 209
de la Marine Impériale - 209
Solo, Yan - 189
Ssi-ruuk - 190
Sullust - 215
Sullustains - 215
surprise (combat) - 96

T

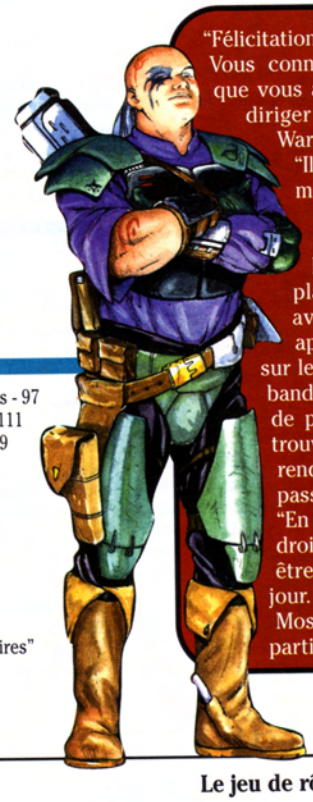
Table des dommages des personnages - 97
Table des dommages des véhicules - 111
Table des incidents d'astrogation - 119
tâches à jets multiples - 80
Tarkin, Grand Moff - 188
Tatooine - 262
Mos Eisley - 262
tauntaun - 222
TB-TT - voir "marcheurs"
Thila - 189
Thrawn, Grand Amiral - 191, 211
TIE, chasseur - voir "chasseurs stellaires"
torbull ukien - 222
torpilles à protons - 127
transceveur subspatiaux - 121, 192
transports spatiaux - 115, 254
Croiseur Léger Gardien - 256
Cargo Ghtroc Standard - 256
Transport YT-1300 Standard - 254
turbolaser - 127
Twi'leks - 216

U - V

Ugors - 218
Vador, Dark - 189
vaisseau d'exploration - 256
vaisseaux de guerre - 252
corvettes coréliennes - 253
croiseur stellaire Mon Calamari - 252
destroyer stellaire impérial - 252
frégate Nébulon-B - 253
vaisseaux spatiaux - 115, 128, 192, 246
caractéristiques - 246
charters - 116
disponibilité - 115
en atmosphère - 129
obtenir - 115
prendre un billet - 116
simulation de combats spatiaux - 123
vaisseaux, déplacement - voir "déplacement, vaisseaux"
Vanis, Tay - 190
véhicules - 240
à répulseurs - 194, 242
armes - 110
combat - 109
compétences de réaction - 110
déplacement - voir "déplacement, véhicules"
dommages - 111
éperonner - 110
modificateur - 110
vitesses - voir "déplacement, vitesses, véhicules"
vitesses sub-luminiques - 123
voitures des nuages - 244

W - X - Y - Z

wampa - 224
wookiees - 216
Xizor, Prince - 190
Yavin, Bataille - 188
Z-6PO - 189



"Félicitations. Vous êtes arrivé au bout. Vous connaissez maintenant tout ce que vous avez besoin de savoir pour diriger une campagne de Star Wars."

"Il existe de nombreux suppléments qui pourront vous être utiles et qui abordent toutes sortes de sujets : les Impériaux, les Rebelles, les planètes, l'équipement, les aventures, etc... Vous y apprendrez des tas de choses sur les extraterrestres, les contrebandiers, et même, les chasseurs de primes, comme moi. Vous y trouverez aussi des conseils pour rendre vos parties encore plus passionnantes et amusantes."

"En attendant, mon gars, vole droit ; garde l'œil ouvert et peut-être qu'on se rencontrera un jour. Il y a une petite cantina à Mos Eisley que j'apprécie tout particulièrement..."

STAR WARS®

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

Le jeu de rôle *Star Wars* va vous permettre d'entrer dans l'action et le suspense de la plus grande épopée spatiale de tous les temps !

Découvrez un univers plein de héros mythiques, d'effroyables crapules, de technologies stupéfiantes et d'extraterrestres exotiques. Luttez contre la formidable puissance du maléfique Empire galactique. Volez à bord de vaisseaux spatiaux plus rapides que la lumière. Échangez des tirs de blaster avec des soldats de choc. Livrez des duels au sabre-laser avec des guerriers Jedi corrompus par l'Obscurité et puisez dans les ressources de la puissance mystique que l'on appelle la Force. Explorez une galaxie comptant des milliards de soleils, un univers aux innombrables périls dans lequel des Rebelles luttent désespérément contre l'oppression impériale.

Dans *Star Wars*, vous serez confronté à des adversaires supérieurs en nombre et à des défis impossibles. Mais, pour peu que vous sachiez faire preuve de bravoure, vous triompherez de toutes les épreuves, car la Force sera avec vous, à jamais !

Vous avez vu les films ? Maintenant, vivez l'aventure !

Le jeu de rôle *Star Wars* vous propose :

- Des règles simples permettant de maintenir un rythme soutenu au cours des parties, tout en restituant parfaitement la philosophie et l'action qui caractérisent l'univers de *La Guerre des Étoiles*.
- Un scénario en solitaire qui vous plongera immédiatement dans le jeu.
- Une aventure agitée qui vous permettra de confronter vos joueurs aux redoutables Pirates de Prexiar.
- Un historique détaillé de l'univers de *La Guerre des Étoiles* qui vous aidera à concevoir vous-même de nouveaux chapitres de la saga.
- Une version entièrement révisée de *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*, assortie d'un index.

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Dans ce jeu, vous et vos amis allez interpréter des personnages de la galaxie de *La Guerre des Étoiles* ; vous déciderez de leurs actions et vos choix influeront sur le cours de vos aventures. L'un d'entre vous devra, toutefois, assumer la fonction de "Maître de Jeu". Il lui reviendra alors d'imaginer des scénarios et de décrire aux autres participants ce que leur alter ego voit, sent et entend dans l'univers du jeu. Tous ensemble, vous créerez ainsi des récits palpitants ayant pour cadre une "galaxie lointaine, très lointaine".

Conçu par
Bill Smith, Peter Schweighofer, George Strayton, Paul Sudlow, Eric S. Trautmann et Greg Farshtey.

Pour jouer, vous aurez besoin de dés standard à six faces, de crayons, de feuilles de papier... et de votre imagination.

®, TM & © 1997 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés.

Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Édition française par Jeux Descartes Éditeur, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris cedex 15.

WEST END GAMES®

DESCARTES EDITEUR

259 F - M430

9 782740 801499

ISBN : 2-7408-0149-1