

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

ÉTOILES DE LA PROVIDENCE[™]



EDGE

LE GUIDE DU SECTEUR CORELLIEN

**STAR
WARS[®]**
JEU DE RÔLE

CRÉDITS

PRODUIT ET DÉVELOPPÉ PAR

Sam Stewart

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRES

Sean Patrick Fannon, Keith Kappel,
Gregory Koteles et Jason Marker

RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Molly Glover et Jim Jacobson

DIRECTION DE LA PRODUCTION JDR

Chris Gerber

CONCEPTION GRAPHIQUE DE LA GAMME

EDGE Studio, David Ardila et Chris Beck

CONCEPTION GRAPHIQUE DE L'EXTENSION

Chris Beck

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION ARTISTIQUE

Brian Schomburg

DIRECTION ARTISTIQUE

Zoë Robinson

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

David Kegg et Mark Molnar

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Sara Betsy, Matt Bradbury, Christopher Burdett,
Stephen Chang, Amy Beth Christenson, Tony Foti,
Mariusz Gandzel, Clark Huggins, Jeff Lee Johnson,
Jason Juta, David Kegg, Alejandro Mirabal, Mark
Molnar, Jake Murray, David Auden Nash, Greg
Semkow, Matt Stawicki, Chase Toole, Matthew
Zeilinger, Ben Zweifel et les archives Lucasfilm

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE

Andrew Navaro

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Eric Knight

COORDINATRICE DES LICENCES ET DU DÉVELOPPEMENT

Deb Freytag

CONCEPTEUR EXÉCUTIF

Corey Konieczka

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Michael Hurley

PUBLICATION

Christian T. Petersen

TESTEURS

"Unnamed" Michelle "Minniyar" Ledbetter avec
Jeremy Goslin, Michael Ledbetter, Anthony
"Dub" Winslett et Devon "Kover" Young ; "Palisade
Crusaders" Andrew Wylie avec Brok Hedegaard,
Jeremy Riesberg, Ian Ringgenberg, et Joel Thomas ;
"Morse's Marauders" Daniel Lovat Clark avec
Max Brooke, Andrew Fischer, Tim Flanders, Chris
Gerber, Katrina Ostrander et Sam Stewart

TRADUCTION FRANÇAISE

Arthur Francfort, Dominique Lacrouts et
Jérôme Vessièrre, les Vauriens de Edge

RELECTURE

Pierrick Garry, Sandy Julien et Stéphane
Bogard, avec le précieux concours de
Cédric Bianciotto et Marc Boualam

LICENCES LUCAS

DIRECTRICE DE PUBLICATION

Carol Roeder

ÉDITRICE SENIOR

Jennifer Heddle

ADMINISTRATEUR DE L'Holocron

Leland Chee



EDGE

© & ™ 2013 par Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Conservez ces informations pour vos archives. Imprimé en Chine.

ISBN: 978-84-15889-73-1

Code Produit : UBISWR07

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

STARWARS.COM

EDGEENT.COM



CRÉDITS
ÉTOILES DE LA PROVIDENCE

SOMMAIRE

À la découverte de Corellia	5	Froz.....	76
Alors, que trouve-t-on dans ce livre ?.....	6	Vagran.....	78
Chapitre I : Le système corellien	9	Xyquine II.....	80
Corellia	10	Autres systèmes du secteur corellien.....	82
Lieux importants	13	Chapitre III : Options de personnages	89
Drall.....	22	Nouvelles espèces.....	89
Lieux importants	24	Nouvelles armes.....	94
Sélonia	30	Équipement.....	100
Lieux importants	32	Vaisseaux et véhicules corelliens.....	104
Talus et Tralus	36	Chapitre IV : Rencontres modulables	115
Lieux importants	38	Sabacc dans le secteur bleu.....	117
Station Centerpoint.....	44	Au fond du trou	121
Autres planètes et caractéristiques.....	49	Une mauvaise affaire	124
Chapitre II : Le secteur corellien	53	Le bras de la justice.....	127
Duro.....	56	Dompter le dragon.....	129
Nubia.....	62	Une simple escale.....	132
Aurea.....	66	Par-delà la mer bouillonnante.....	135
Sacorria.....	70	Conique ascension.....	137
Corfai.....	74	La traverse corellienne.....	140



« Pour l'instant, je suis un peu occupé, Gus ! »

J'entendis le Drall produire un claquement de langue contrarié dans le comlink.

« Allez, Tala, c'est important. T'es pas capable de piloter un swoop et de faire autre chose en même temps ? »

— Pas seulement piloter, piloter à fond la caisse, et... » Je baissai la tête en glapissant lorsque de vilaines herbes-rasoirs me griffèrent la tête. « ... c'est moins facile que ça en a l'air ! »

Je tirai dans le bosquet d'herbes-rasoirs et effectuai presque un tête-à-queue dans l'espoir d'éviter les lames de cristal mortelles, avant de passer au-dessus d'une grosse mare de boue fumante et bouillonnante. Je volais en rase-mottes, à moins d'un mètre de la surface du marais, au point que mes répulseurs soulevaient de véritables gerbes de fange. Plus loin devant moi, j'apercevais une tache rouge dans la brume : le swoop de Jostero.

« Tu t'en sors, Tala ? » La voix inquiète de Conevor se fit entendre malgré les grognements de Gus. « Tu peux encore rattraper Jostero ? »

— Je m'en sortirais mieux sans tes questions », répondis-je sèchement.

Un arbre était tombé en travers de l'autre extrémité de la vasière et formait comme une arche engloutie. C'était au-dessus ou en dessous... Je choisis de passer par-dessus. La postcombustion gronda et j'entamai une brusque ascension avant de retomber et de manquer m'écraser dans la boue malgré mes répulseurs. Pendant un instant, je perdais de vue Jostero, puis je le vis faire une belle embardée pour éviter une saillie rocheuse. Il en profita pour jeter un coup d'œil par-dessus son épaule et j'aperçus son sourire carnassier. Je serrai les dents.

« Hé, j'ai juste un peu peur de perdre mon vaisseau, Tala. Je prends tout ça au sérieux », dit Conevor lorsque nous dépassâmes la même saillie. Il s'avérait qu'elle joutait un ravin bordé d'herbes-rasoirs. Je plongeai dedans en virant à droite autant que je le pouvais. Une demi-douzaine de pointes d'herbes-rasoirs éraflèrent mes hélices directionnelles ; l'une d'elles m'entailla même le bras. Pas le temps de m'en soucier — la ravine zigzaguait à la façon d'un Gamorréen ivre mort —, mais la douleur me fit comprendre que ça ne sentait pas bon. Heureusement, j'avais encore la force de crier.

« Écoute-moi bien, espèce de péquenaud ! » Virage à gauche. « C'est pas moi qui me suis dit qu'il serait marrant d'aller s'encanailler au Galion. » Frottements d'herbes-rasoirs. « C'est pas moi qui me suis embrouillée avec une bande de foutus corsaires. » Virage à droite. « Et c'est certainement pas moi qui ai commencé à raconter que mon pilote... » Oups ! Un gros caillou. « ... était le meilleur de ce côté de Kessel, et que j'étais prête à parier n'importe quoi, y compris mon vaisseau, sur une course... »

— Hum ! fit Gus. Même si j'aime beaucoup ta tirade, je pense que vous devriez tous les deux savoir que les gars de l'équipage de Jostero ont eu une petite discussion en interne. Ils ont décidé que même si tu gagnais, Tala, ils tueraient tout le monde et prendraient le vaisseau de Conevor. »

Gros blanc sur les ondes.

« Qu'est-ce qu'on va faire ? » demanda doucement Conevor.

« J'ai un plan, répondit Gus. Mais je vais avoir besoin d'un peu de temps pour le mettre en place. Tala doit continuer la course. Elle peut peut-être même gagner. »

— Entendu, dis-je avec aigreur. Pas de problème. »

Nous approchions de la fin de la course. La ravine se terminait sur une falaise à pic, mais la piste bifurqua au dernier moment, en direction d'un sentier escarpé mais praticable. Jostero était toujours en tête et si je ne le doublais pas avant cette falaise...

C'est alors que je vis le swoop de Jostero s'éjecter hors de la ravine et se diriger vers le sentier. Pas le choix. J'écrasai l'accélérateur et fonçai droit dessus.

Mon swoop jaillit et s'éleva à près d'une demi-douzaine de mètres au-dessus de la surface du marais. Il y avait des massifs d'herbes-rasoir de cinq mètres de haut partout en dessous. Je chutais vite. Je poussai l'engin vers ce qui ressemblait le plus à un coin dégagé en croisant les doigts.

L'impact manqua de pulvériser les répulseurs, plia les hélices et fracassa le carénage. Mais miraculeusement, aucune des longues herbes ne transperça l'appareil... ni moi. Pétaradant, gîtant et crachotant de la fumée, mon swoop se traîna jusqu'à la zone dégagée où Conevor, Gus et le gang de Jostero attendaient.

Lorsque Jostero arriva, je vis la surprise sur son visage. Il était bouche bée. J'enlevais mon casque en tentant de paraître calme. « Ravie que tu sois arrivé au bout, Jos. »

Conevor s'avança. « Eh bien, j'ai comme l'impression qu'on a gagné notre pari, hein ? »

Je voyais la sueur perler sur son front.

Certains des hommes de Jostero commencèrent à glisser leurs mains vers leurs poches. Jostero secoua la tête. « Ouais... à ce propos... »

Le boom d'un airspeeder supersonique étouffa la suite de sa phrase. Un speeder éclairer longue portée aux couleurs de la CorSec survola la vallée à basse altitude et se mit à tourner en cercle autour de la clairière. Une voix amplifiée retentit alors :

« Restez où vous êtes. Vous êtes tous en état d'arrestation ! »

Jostero poussa un juron et fit un signe à son équipage : « Ne restons pas ici ! »

Gus fit un signe en direction de notre speeder.

« Oublie le swoop, Tala. Conevor, on ferait bien de les imiter. »

Je fusillai Gus du regard en sautant dans le siège du pilote.

« La CorSec qui se pointe, c'est le pompon ! »

Le petit humanoïde me gratifia d'un sourire placide.

« Je suis certain que c'est une pure coïncidence s'ils ont reçu un appel au sujet d'une course de swoops clandestine au nord-ouest d'Agriat. Et maintenant, puisque tu as battu un capitaine corsaire à la course, j'imagine que semer les forces de l'ordre ne te posera aucun problème, pas vrai ? »



À LA DÉCOUVERTE DE COREELLIA

Bienvenue sur Coreellia, berceau des vaisseaux les plus rapides de la galaxie et des têtes brûlées qui sont aux manettes. Coreellia a depuis toujours la réputation d'être un repaire de contrebandiers et de scélérats, mais également d'abriter les plus remarquables pilotes à avoir jamais pris les commandes d'un chasseur ou d'une motojet trafiquée.

Bien que cette réputation soit légèrement – et légèrement seulement – exagérée, Coreellia n'en reste pas moins l'endroit parfait pour les individus en mal d'aventure et de sensations fortes. Située parmi les anciens mondes et civilisations du Noyau galactique, cette planète ne croule pas sous le poids des lois et des réglementations. L'esprit d'aventure y est préservé et attire les amateurs de frissons de toute la galaxie. Qu'ils espèrent le trouver dans le Galion, en fondant un réseau de contrebande lucratif avec Sélonia, en achetant un des fantastiques vaisseaux de Nubia, ou en réalisant avec un art consommé le casse du siècle sur Auréa, tout est toujours plus *amusant* sur Coreellia, c'est comme ça.

JEUNES, INSOLENTS ET PLEINS DE FOUGUE

Les habitants des mondes du Noyau sont connus pour leur sérieux, leur excès de zèle bureaucratique et leur esprit réactionnaire, travers typiques des parents sévères et des individus chargés de diriger une galaxie. Pour eux, Coreellia est un cousin indiscipliné qui n'a jamais

appris les règles et les bonnes manières. Les Coreelliens sont doués pour déclencher des bagarres et provoquer de véritables scandales, et personne n'arrivera à les empêcher d'enfreindre les lois intergalactiques. De leur côté, les intéressés savourent leur rôle de fauteurs de troubles de l'espace. Ils estiment même qu'il est de leur devoir, rien que ça, d'obliger les fâcheux des mondes du Noyau à rester sur leurs gardes, ce qui les amuse au plus haut point.

Les Coreelliens prisent leur liberté par-dessus tout, une attitude qui pèse sur les relations que leur planète entretient avec le reste de la galaxie. Il est presque impossible d'en trouver un qui ne vous rabâche pas que sa planète s'est réservé le droit de quitter la République si la tournure des choses lui déplaît. De même, les Coreelliens aiment rappeler aux autres habitants du Noyau que c'est leur monde qui a mis fin à des milliers d'années de guerres intermittentes entre Coruscant et la proche Alsakan, en écrasant la République et la flotte d'Alaskan en quelques mois. Ils racontent avec joie comment le prince-amiral Jonash e Solo se rendit au sénat galactique de Coruscant pour obliger les deux camps à signer une trêve à la pointe de son épée. Ils concluent généralement ce genre de discours par une pause, puis ajoutent : « Mais je suis sûr que votre planète est très agréable aussi. »

Même l'avènement de l'Empire n'a pas étouffé l'esprit d'indépendance farouche des Coreelliens, alors que les destroyers stellaires sont visibles au-dessus de leurs villes et que des stormtroopers veillent à chaque coin de rue. En fait, un nombre sans précédent de Coreelliens s'est aventuré dans la galaxie en quête de fortune et de liberté. Aujourd'hui, partout où il y a des problèmes, vous pouvez être sûr de trouver aussi un Coreellien.





Bien évidemment, ce qui ennuie le plus les autres mondes du Noyau, c'est que pour une planète de scélérats, de mécontents et de vauriens, Corellia est un vrai paradis. Elle offre un mélange idéal de terres arables et d'idylliques régions sauvages, ponctuées des lumières de métropoles gigantesques, pleines d'une vie trépidante. La plupart des mondes du secteur corellien (à l'exception de Duro) sont aussi enchanteurs, et nombre de leurs habitants mènent une existence à faire pâlir de jalousie le reste de la galaxie.

LES MEILLEURS VAISSEAUX DE LA GALAXIE

Quand on entend le mot « Corellia », on pense tout de suite aux « vaisseaux rapides », ce qui est parfaitement logique. La Corporation Technique Corellienne produit les meilleurs cargos et transports légers de la galaxie. Certes, Kuat peut fabriquer des destroyers stellaires et Sienar des chasseurs TIE, mais la CTC s'occupe de tout le reste.

Sur le papier, un cargo léger n'a rien de bien excitant, mais les vaisseaux de la CTC sont considérés comme les « bolides » des appareils civils. Ainsi, un cargo corellien disposera bien souvent d'un meilleur blindage, de moteurs plus puissants et d'un armement plus redoutable que les patrouilleurs qui tentent de l'arraisonner, ce qui convient parfaitement aux contrebandiers, aux trafiquants d'armes et à tous les amateurs de frissons.

Bien évidemment, les Corelliens ne sont pas les seuls fabricants du secteur à produire des vaisseaux spatiaux. Les chantiers de Nubia, moins connus, permettent aux acheteurs dotés d'un peu de jugeote de s'offrir des appareils puissants, de bonne qualité et parfois étranges. Tous ceux qui achètent nubien sont certains de voler dans un vaisseau unique.

DES ENDROITS À VISITER, DES GENS À RENCONTRER

Corellia est une planète à ce point intrigante qu'on en oublierait presque que le secteur abrite des dizaines d'autres mondes. Chacun a ses coutumes et traditions,

mais aussi une histoire et un environnement qui lui sont propres. Toutefois, tous sont liés en ce sens qu'ils partagent une histoire et une idéologie communes.

Le secteur est fascinant pour les explorateurs de tous horizons et offre une telle diversité qu'on peut y mener toutes sortes de campagnes. Les aficionados d'espionnage industriel peuvent se rendre sur Nubia, où de gigantesques corporations se livrent une guerre de l'ombre en matière d'innovation et de technologie, tout en veillant à offrir confort et divertissement à la population. Les amateurs de vaisseaux préféreront peut-être Duro. Cette vieille planète civilisée est rongée par une pollution sans précédent, mais la population vit dans de gigantesques stations orbitales.

Bien évidemment, ceux qui souhaitent s'associer aux bonnes vieilles organisations criminelles ne rateront Auréa sous aucun prétexte. Cette planète abrite certains des meilleurs artistes de la galaxie. Le vol d'œuvres d'art y est très lucratif, mais aussi très dangereux puisqu'il est passible de la peine de mort.

Et il ne s'agit là que d'une poignée des planètes du secteur. Entre les mondes couverts de jungles denses et les régimes militaires dictatoriaux, les joueurs trouveront à peu près tout ce qu'ils voudront dans cette région de la galaxie.

Toutefois, rien ne les oblige à se comporter en simples touristes ; ils peuvent aussi être originaires du coin. Les Corelliens humains sont généralement dotés de réflexes exceptionnels et comptent parmi les meilleurs pilotes de la galaxie, ce qui explique aisément les fanfaronnades de certains, qui s'imaginent constituer une espèce à part. Néanmoins, deux planètes du secteur – Sélonia et Drall – abritent des espèces intelligentes qu'on ne trouve nulle part ailleurs. Les petits génies Drall et les taciturnes guerriers de Sélonia feront des personnages tout à fait uniques. Qu'il s'agisse de bourlingueurs loin de leur patrie ou de bons à rien opérant au cœur de Coronet City, les habitants du secteur corellien ne restent jamais les bras croisés.

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

ÉTOILES DE LA PROVIDENCE se propose de vous faire découvrir le secteur corellien. Qu'il soit joueur ou meneur de jeu, le lecteur y trouvera le guide détaillé de dizaines de planètes du secteur corellien, ainsi que le profil des créatures exotiques et parfois très dangereuses qui y vivent.

Les chapitres I et II offrent en effet aux MJ tout ce dont ils ont besoin pour mener une campagne dans cette région de la galaxie : fondation et historique du secteur, situation actuelle de chaque planète, et bien sûr les PNJ et adversaires qu'on peut y trouver.



Le chapitre III est une mine de renseignements utiles pour les joueurs. Pour commencer, il propose trois nouvelles espèces : les intellectuels Dralls, les austères et dangereux Séloniens, et les humains de souche corellienne (qui diffèrent de ceux du livre de règles). Ce chapitre présente également un assortiment d'armes, d'armures, d'équipement et de vaisseaux originaires de Corellia et des autres planètes du secteur. Les joueurs disposent ainsi de toutes sortes de joujoux pour se mettre dans l'ambiance locale.

Pour finir, **ÉTOILES DE LA PROVIDENCE** propose un chapitre entier de rencontres modulables, conçues pour être intégrées à une aventure en cours. Leur mise en place est très simple et elles sont totalement indépendantes. Les MJ peuvent y recourir pour étoffer leur campagne ou s'en servir pour en débiter une nouvelle.

CHAPITRE I : LE SYSTÈME CORELLIEN

Riche de cinq planètes habitables et de trois espèces douées de conscience, le système corellien présente de nombreux points d'intérêt.

Corellia renferme de belles régions sauvages, des métropoles grouillantes et d'énormes infrastructures orbitales. Drall est plus que rafraîchissante pour ceux qui fuient l'agitation, puisqu'on y prise avant tout l'intelligence et la contemplation. Balayée par les tempêtes, Sélonia est un monde d'océans abyssaux, constellé de tunnels sous-marins. Enfin, Talus et Tralus, les Mondes Doubles, tourment l'un autour de l'autre (et autour de l'énorme station Centerpoint). Ce sont des planètes à la population clairsemée, où le vice est omniprésent, mais qui offrent des perspectives magnifiques.

CHAPITRE II : LE SECTEUR CORELLIEN

Le grand secteur corellien inclut plusieurs autres mondes tout aussi importants dans les affaires galactiques que Corellia.

Duro dispute à Corellia l'antériorité de l'envoi des premières missions d'exploration galactiques. Ses habitants, les Duros, sont des pilotes et des astrogateurs-nés. Nubia présente une façade idyllique qui dissimule un puissant régime corporatiste. Auréa est un monde splendide, une planète qui produit certaines des plus grandes œuvres d'art de la galaxie. Sacorria dissimule son implacable État policier sous des airs calmes, et Froz brûle toujours depuis les repréailles meurtrières de la flotte impériale. Le secteur abrite aussi Corfai, Vagran et des dizaines d'autres planètes.

CHAPITRE III : OPTIONS DE PERSONNAGES

Ce chapitre présente deux nouvelles espèces jouables – les Dralls et les Séloniens – ainsi que les humains de souche corellienne, destinés à tous ceux qui veulent jouer un humain plus spécialisé. Il détaille ensuite de nouvelles armes et armures, ainsi que de l'équipement propre au secteur corellien : de nouveaux pistolets blaster, le glaive sélonien, les matraques aveuglantes drall et le whisky de la Réserve de Whyren. Le chapitre s'achève sur des vaisseaux propres au secteur, dont un assortiment de swoops, de cargos légers et d'appareils pour le moins curieux, tout droit sortis des célèbres chantiers spatiaux de Nubia.

CHAPITRE IV : RENCONTRES MODULABLES

Vous y trouverez au moins un jeu de rencontres modulables pour chaque planète majeure du secteur corellien. Ce chapitre couvre également des sujets comme tricher au sabbac, les courses de swoop, la contrebande et l'exploration.





LE SYSTÈME CORELLIEN

« Plus long est le voyage, plus doux est le retour. »

Proverbe corellien

Le système corellien est sans nul doute l'une des plus importantes entités politiques et économiques de l'histoire de la galaxie. Situé à l'est galactique de Coruscant, il s'agit d'un poumon économique et industriel, qui fournit des vaisseaux, pièces détachées d'appareils et autres produits high-tech à une bonne partie du Noyau. Corellia compte parmi les cultures qui ont ouvert la voie du voyage en hyperspace. Ses habitants ont fondé de longues routes commerciales stables qui relient les systèmes et secteurs disparates de l'est galactique, et comptent parmi les membres fondateurs de la République Galactique.

Le mystère plane sur l'histoire du système corellien. Les chercheurs des plus prestigieuses universités de la galaxie s'interrogent depuis des milliers d'années à ce sujet. Le point le plus étrange est la curieuse uniformité des planètes et la régularité de leur orbite. Beaucoup s'imaginent que cette région ne s'est pas développée comme toutes les autres, mais qu'elle a en fait été bâtie par une race d'êtres divins disparue il y a très longtemps, les Célestes. Nul ne peut en être sûr. Cependant, il s'agit de la théorie la plus communément admise et elle expliquerait la présence dans ce système de cinq mondes habitables, pas moins, ainsi que la gigantesque et très ancienne station Centerpoint.

Il existe cinq planètes habitées qui orbitent autour de Corell – Corellia, Drall, Sélonia, Talus et Tralus – ainsi que deux astres gelés inhabitables en marge du système. Les trois premières abritent des humains, des Dralls et des Séloniens. Talus et Tralus, aussi appelés les Mondes Doubles, orbitent l'un autour de l'autre et exécutent un étrange ballet binaire. Au point de gravité stable équidistant de ces deux planètes se trouve le cylindre scintillant de la station Centerpoint. Ce petit microcosme s'est donné le nom de Fédération des Mondes Doubles : il s'agit d'une entité politique distincte de ses voisins, auxquels elle s'oppose souvent. Crollia et Soronia, les deux mondes les plus lointains, n'ont pas grand-chose en commun avec les planètes de type terrestre, et on les pense originaires du système stellaire, contrairement à celles qui auraient été implantées par les Célestes. Ce sont des planètes mortes, dénuées d'atmosphère et en grande partie dépourvues de ressources naturelles.

Il est important de saisir l'histoire et l'état actuel du système corellien pour comprendre les régions du Noyau dans leur globalité. Le chapitre qui suit aborde cette histoire, détaille chaque monde et les événements qui ont abouti à la situation économique et politique actuelle du système.

CORELLIA

Données d'astrogation : système corellien, secteur corellien, région du Noyau

Mesures orbitales : 329 jours par an / 25 heures par jour

Gouvernement : régime corporatiste

Population : 3 milliards (humains 60 %, Dralls 20 %, Séloniens 20 %)

Langues : basic

Terrain : forêts, collines, plaines

Villes importantes : Coronet City (capitale), Kor Vella, Tyrena

Sites intéressants : le Galion, la maison Corona, les plages Dorées, les Tunnels séloniens

Exportations : alcool, vaisseaux finis, composants de vaisseaux (coques, systèmes d'armement, senseurs, propulseurs, etc.), produits agricoles (denrées alimentaires brutes et transformées, fibres et textiles, combustibles)

Importations : articles de luxe, matières premières, armes personnelles

Routes marchandes : Voie marchande corellienne, Passe corellienne

Conditions particulières : aucune

Contexte : Corellia est la plus grande et la plus peuplée des planètes qui orbitent autour de l'étoile Corell. C'est un monde agréable et tempéré couvert de collines vallonnées, de hautes montagnes, de plaines herbeuses et de vastes mers agitées. Toute la galaxie la connaît pour ses plages charmantes, ses habitants séduisants et ses formidables chantiers de construction spatiale. Considérée comme la « capitale » du système corellien, Corellia – comme son peuple, les intrépides Corelliens – exerce une grande influence sur le reste du système, dont elle est le principal moteur économique.

Actuellement, Corellia est gouvernée par un régime corporatiste. Au fil de son histoire, elle a été dirigée par un empire galactique, une monarchie héréditaire, une monarchie constitutionnelle, et même une république constitutionnelle. Elle a donné naissance à certaines des plus puissantes entreprises industrielles que la galaxie n'ait jamais connues (comme la Corporation Technique Corellienne), et certains des plus abominables pirates, escrocs et contrebandiers à avoir jamais mis les pieds à bord d'un vaisseau.

Corellia est le siège du gouvernement du secteur corellien, et bien d'autres planètes de la région ont été colonisées par les Corelliens d'antan. Sous influence impériale, Corellia contrôle le secteur, mais sous la supervision du grand Moff impérial : d'abord Fliry Vorrû, puis Naomi Dargon.



Les forces de sécurité de Corellia (la CorSec, que certains appellent aussi SecCor), collaborent désormais avec des « agents » impériaux et il n'est pas rare d'apercevoir des flottilles de destroyers stellaires en orbite.

LA PASSE CORELLIENNE

Tracée il y a plus de 25 000 ans par des explorateurs corelliens, la Passe corellienne est la plus longue et la plus lucrative des routes commerciales hyperspatiales de la galaxie. Sa construction et son développement ont participé à faire de Corellia le poumon économique et politique qu'elle est aujourd'hui. La Passe va de Coruscant, dans le Noyau, à Wrea, dans la Bordure extérieure, et s'étend sur des dizaines de milliers d'années-lumière. En chemin, elle traverse les principaux secteurs de la région du Noyau, les Colonies, la région d'Expansion ainsi que les territoires de la Bordure intérieure et médiane, avant de s'achever à la lisière de la galaxie. Ainsi, des dizaines de milliers de mondes sont desservis par cet axe, et nombre des couloirs hyperspatiaux les plus fréquentés et lucratifs, comme le Couloir de Namadii, la Voie hydrienne et la Voie marchande corellienne, sont de simples affluents de cette grande et ancienne route.

GALVANISÉE PAR LE SUCCÈS

Corellia... La principale planète du système stellaire de Corell, lui-même le principal système du secteur qui porte son nom. Cette planète a l'honneur de compter parmi les plus vieux et les plus puissants des mondes du Noyau, avec une population affichant un enthousiasme juvénile et un goût prononcé pour l'aventure.

L'HISTOIRE DE CORELLIA

L'illustre histoire de Corellia est vieille de plusieurs millénaires. Ses origines remonteraient à l'arrivée d'être divins, les « Célestes », qui vinrent dans le système de Corell en y apportant Drall, Sélonia, Talus, Tralus et la station Centerpoint. Les plus anciennes archives parlent de l'asservissement de Corellia par les brutaux Rakata de l'Empire Infini, il y a quelque trente mille ans. Les gens s'épuisaient à la tâche dans les usines rakatanes, jusqu'à s'effondrer physiquement et mentalement. Pendant près de cinq mille ans, les fiers Corelliens besognèrent sous le joug des adeptes du côté obscur, apprenant tout ce qu'ils pouvaient en matière de technologie et d'ingénierie. Finalement, ils parvinrent à se soulever et à se débarrasser de leurs chaînes pendant que l'Empire s'écroulait. Libres pour la première fois de mémoire d'homme, les Corelliens entreprirent la longue et difficile reconstruction de leur planète.

Dans leur fuite, alors qu'ils succombaient à une mystérieuse épidémie, les Rakata laissèrent derrière eux leurs usines, leurs laboratoires et assez d'exemples de leur technologie avancée pour offrir aux Corelliens, intelligents et ingénieux, un développement accéléré. Pendant deux siècles, ces derniers décortiquèrent la technologie rakatane, sachant qu'il leur faudrait chercher le fruit de leur confiance et de leur persévérance parmi les étoiles d'où étaient originaires leurs oppresseurs. Ce fut à cette époque de progrès techniques fulgurants que les Corelliens maîtrisèrent l'art de l'ingénierie spatiale. Leurs scientifiques et concepteurs travaillèrent sans relâche pour saisir les mystères du voyage hyperspatial, en concevant d'abord l'inefficace canon hyperspatial, avant de découvrir l'hyperdrive.

Après avoir découvert le vol dans l'hyperespace, les aventureux Corelliens se répandirent dans la galaxie. Ils établirent le contact avec les étoiles voisines du Noyau, initiant une nouvelle ère de domination galactique. Mille ans après avoir quitté leur planète natale, les explorateurs corelliens avaient cartographié la Passe corellienne et ouvert la Voie marchande du même nom, qui étaient devenus les principaux axes commerciaux du Noyau. Ils découvrirent de nouvelles étoiles, colonisèrent des mondes et voyagèrent dans toute la galaxie. Comme ils cartographiaient de nouveaux systèmes et rencontraient de nouveaux peuples, ils nouèrent rapidement des alliances avec d'autres espèces puissantes de l'espace, comme les Duros et les humains de Coruscant. Ces trois groupes, parmi d'autres, devaient fonder plus tard la légendaire République.

Au fil des millénaires suivants, les Corelliens perfectionnèrent leurs techniques de construction spatiale, ce qui leur valut la réputation de produire des vaisseaux de qualité et polyvalents, capables de rivaliser avec ceux de leurs nouveaux concurrents, comme les Chantiers Navals de Kuat. Du temps de la fondation de la République, la Corporation Technique Corellienne fut créée par un consortium de chantiers spatiaux et de fabricants de technologies, et sa production ne fit qu'accroître la réputation des Corelliens. Leurs produits devinrent extrêmement populaires, qu'il s'agisse des vaisseaux livrés clés en main, ou de leurs composants solides, fiables et particulièrement prisés.

D'autres industries commencèrent à se développer et à prospérer sur Corellia à cette époque, pour la plupart tournées vers la production et la maintenance de vaisseaux spatiaux. D'innombrables puits de mine furent creusés dans la planète, dans le but d'extraire toujours plus de minerai pour satisfaire les besoins insatiables du secteur industriel local. À l'apogée de la République, Corellia avait consolidé sa réputation méritée de centre industriel majeur et comptait parmi les grands acteurs économiques de la galaxie. Toutefois, ce succès avait un prix, et autant dire que l'addition se révéla très lourde.

UN DÉSASTRÉ ÉCOLOGIQUE

Il y a quinze mille ans environ, Corellia fut victime de trois siècles de désastres écologiques provoqués par la pollution galopante et un développement industriel anarchique. Le monde se réchauffa dans des proportions sans précédent, le niveau des mers monta, les déserts s'étendirent, la famine et la maladie décimèrent la faune et les hommes. L'atmosphère fut saturée de fumées toxiques et de pluies acides qui tuèrent la flore endémique, mais également les précieuses cultures. Au cours de cette ère troublée, des millions de personnes perdirent la vie pendant que scientifiques et politiciens s'activaient pour empêcher l'extinction. Finalement, le gouvernement planétaire eut une idée folle et incroyablement risquée, mais qui en valait la peine. Au cours du demi-siècle suivant, grâce aux efforts de tous les hommes, femmes et enfants de la planète, les Corelliens déplacèrent toute leur infrastructure industrielle en orbite, là où elle ne pouvait plus exercer d'influence néfaste.

Cette manœuvre sans précédent fut bénéfique pour la planète et tous ses habitants. Depuis la « grande fonte » (comme l'appellent parfois les livres d'histoire de la planète), l'environnement de Corellia a parfaitement récupéré, exception faite des carrières abandonnées et d'endroits particulièrement radioactifs, qui témoignent d'un lourd passé industriel. Pour les corporations qui ont migré, les progrès liés aux techniques de production orbitales et aux sciences des matériaux permirent de gagner en précision, en efficacité et en rentabilité. Le gouvernement corellien n'imposant pas vraiment de règles (en dehors des lois liées à la sûreté, au commerce

et à la sécurité), les intérêts industriels étaient libres d'augmenter leur production et leurs profits, pour le plus grand bonheur des propriétaires, des actionnaires et des employés.

Aujourd'hui, Corellia est l'un des derniers mondes du Noyau à résister à la domination globale de l'Empire. Farouchement indépendante, dotée de son propre gouvernement et de forces militaires conséquentes, elle jouit autant qu'elle le peut de cette liberté si chèrement acquise. Il lui a cependant fallu consentir à quelques compromis : elle a dû laisser l'Ordre Nouveau installer des garnisons et mener des opérations anti-rebelles sur son sol. Actuellement, après des siècles de monarchie constitutionnelle et de brefs écarts vers d'autres formes de gouvernement, Corellia est une corporatocratie. Représentée par le Diktat fantôme et dirigée par les conseils d'administration de la CTC, de la Compagnie des Mines Corellienne, de Gowix Computers et d'autres corporations importantes, Corellia ne s'intéresse qu'au développement d'un environnement propice aux affaires et au bonheur des nombreux actionnaires du gouvernement.

PEUPLE ET CULTURE

Les Coreelliens sont généralement plus malins, plus chanceux et mieux faits de leur personne que les autres habitants de la galaxie. En tout cas, c'est ce qu'ils croient sur tous les toits. Quelle qu'en soit la raison, ils jouissent indéniablement d'une chance insolente et d'une assurance sans limites. Ils ont une réputation de non-conformistes, et on les dit capables de se tirer des situations les plus inconfortables là où d'autres seraient totalement dépassés. Ces humains fiers, travailleurs et grandiloquents aiment enfreindre les règles et détourner les paradigmes dominants de la société galactique. Ils sont également superstitieux et accordent une grande importance aux charmes et autres talismans, qu'il s'agisse de porter du vert ou de repeindre leurs vaisseaux et véhicules avant une entreprise particulièrement risquée. Ils pensent que rien ne peut les arrêter, se croient immortels et sont capables de jouer le tout pour le tout dans les situations les plus délicates... pour finalement réussir. Malgré l'insouciance qui règne au sein de la société corellienne, la sentimentalité y occupe aussi une place de premier plan.



Les Corelliens aiment leur famille, leurs villes et leur planète plus que la vie elle-même. Quand ils partent à l'étranger, ils emportent généralement des babioles et des souvenirs qui leur rappellent leur foyer. Dans les ports, ils ont tendance à se regrouper dans les cantinas et les tapcafés qui attirent une clientèle purement corellienne. C'est cette contradiction apparente entre la soif de l'inconnu et l'attachement au foyer qui définit ce peuple et le distingue du reste de la galaxie.

Visiter Corellia constitue une expérience très enrichissante. Compte tenu de la réputation de vagabonds, de hors-la-loi et de scélérats associée aux Corelliens, la plupart des habitants de la galaxie imaginent que les fondations de leur société reposent sur les affaires véreuses, le vol et les bacchanales débridées. Même si ce n'est pas tout à fait faux, il convient de préciser que Corellia est un monde urbanisé et sophistiqué, doté de cités étincelantes, fonctionnelles et confortables, de belles plages ainsi que d'attractions touristiques passionnantes. Cela dit, la passion de ses habitants pour la vitesse et le danger a donné naissance à un certain nombre de gangs qui ont défini une sous-culture basée sur les courses de swoop clandestines.

La seule chose que ces gangs extrêmement dangereux détestent encore plus qu'un officier de la CorSec, ce sont les membres des gangs rivaux. Quand ils ne montent pas des swoops encore plus puissants et rapides dans des garages anonymes des quartiers défavorisés, ou ne

parcourent pas à toute vitesse les rues des villes et les marécages, ils s'affrontent pour prendre le contrôle de territoires et de marchés criminels. Ces gangsters sont généralement jeunes, issus de familles pauvres et en colère contre la société. Ils voient leur gang comme un moyen de fuir leur situation et de faire quelque chose de leur vie. Le pouvoir, le prestige et parfois même le danger sont grisants. Souvent, ils sont plus proches de leur gang que de leur famille.

Pour plus d'informations sur les Corelliens, ainsi que les règles de création de personnage, reportez-vous à la page 93 du **Chapitre III : Options de personnages**.

LES DIAMANTS D'ÂME CORELLIENS

L'une des traditions les plus touchantes de la culture corellienne est la production de diamants d'âme. Quand un Corellien décède, son corps est incinéré et sa famille fait transformer ses cendres en diamants synthétiques bleutés. On dit qu'une infirme partie de l'âme du défunt demeure dans la pierre. Du reste, beaucoup produisent une subtile lueur qui semble venir de leur cœur. Les pierres d'âme sont souvent montées sur des bijoux, ou des socles équipés de petits répulseurs qui leur permettent de flotter dans les airs, le plus souvent aux côtés des gemmes de parents défunts.

LIEUX IMPORTANTS

Comme il se doit pour une planète à l'histoire aussi riche, et exerçant une telle influence sur l'économie et la culture de la galaxie, Corellia abrite un grand nombre de sites époustoufflants, excitants et souvent dangereux. En voici quelques-uns.

CORONET CITY

Coronet City est la capitale de Corellia, et sans doute de tout le secteur corellien. Située sur le continent le plus au sud de la planète, sur le rivage du grand océan méridional, c'est une gigantesque métropole moderne et densément peuplée, puisqu'elle attire des millions d'êtres de toute la galaxie. Elle est renommée dans tout le Noyau pour sa remarquable architecture, sa vie nocturne animée, son économie florissante, et ses institutions culturelles et académiques.

Grâce à la proximité de routes hyperspatiales de premier plan et aux nombreux intérêts industriels qui y sont regroupés (dont la célèbre Corporation Technique Corellienne), *Coronet City abrite la population la plus variée du secteur corellien. Dans son périmètre vivent une multitude d'espèces qui travaillent et se divertissent ensemble, le plus souvent dans la paix et l'harmonie. C'est cette diversité qui fait la force de la ville.*

L'économie locale est principalement soutenue par l'industrie spatiale galactique et l'ensemble des sous-traitants en haute technologie qui en vivent. Le poumon du commerce de la ville est le quartier central des affaires. Cette partie regroupe les tours gracieuses et élancées, hautes de centaines d'étages, qui abritent les bureaux de nombreuses corporations. Des sociétés plus modestes se tiennent dans l'ombre des tours de bureaux, proposant toutes sortes de biens et de services aux milliers de travailleurs employés sur place. Les bureaux de la plus grande société d'informations, Coronet Times, s'y trouvent aussi. D'ailleurs, leur toit est hérissé de centaines de transmetteurs subspatiaux et de liaisons montantes Holonet. On trouve également dans ce quartier une industrie du tourisme, ainsi que des services pas toujours légaux, destinés à la multitude d'habitants ou aux innombrables visiteurs qui viennent pour affaires ou par plaisir tous les ans. Depuis sa fondation, la ville se développe dans le but de faciliter le commerce, mais aussi de rendre la vie quotidienne et le travail aussi agréables que possible. Elle dispose d'un système de transports d'une efficacité redoutable, constitué de trains à lévitation magnétique, de métros et de lignes de bus speeder qui fonctionnent à toute heure, emmenant chaque jour des centaines de milliers de passagers vaquer à leurs occupations. En matière de distraction, la cité propose des théâtres, des restaurants, des équipes de sport

professionnelles et semi-professionnelles, des musées, des parcs et des places, le tout situé dans le principal quartier des divertissements : les Hauts de Coronet. Cette zone abrite aussi le parc zoologique de Coronet City et les jardins botaniques, ainsi que le musée des beaux-arts.

Coronet est également une capitale politique. Le grand secteur gouvernemental, fort bien protégé, accueille le Diktat, l'exécutif de Corellia, l'appareil législatif de la planète, et de nombreux blocs de bureaux anonymes et autres bâtiments administratifs qui abritent l'imposante bureaucratie de Corellia. La colline des Ambassades, un quartier chic quadrillé de boulevards bordés d'arbres et parsemé de villas de milliardaires, regroupe les nombreux ambassadeurs hors-monde qui vivent et travaillent dans le secteur gouvernemental, ainsi que des dignitaires importants. Le tout est surveillé par des droïdes de sécurité privés, lourdement armés. La colline comprend aussi l'hôtel des Armes de Coronet, réputé pour être le palace le plus luxueux de tout le secteur. L'établissement reçoit les personnages d'État, ainsi que les plus riches et puissants individus de passage sur Corellia.

LE SECTEUR BLEU

Le secteur Bleu est le quartier le plus miteux de Coronet City, un véritable nid de criminels. L'endroit est immense et abrite des zones commerciales et résidentielles denses. On y trouve une multitude de cantinas, de tapcafés, de salons de tatouage, d'hôtels décrépits, d'établissements mal famés, de casinos véreux et d'entreprises louches. La CorSec a depuis longtemps renoncé à patrouiller dans le secteur, cédant ainsi le contrôle à une poignée de gangs de swoops qui constituent de facto le gouvernement local. Malgré le crime, la corruption et le délabrement urbain, le secteur Bleu reste l'une des destinations les plus populaires de Coronet City pour les habitants comme pour les touristes. C'est là que les riches citoyens et les classes moyennes viennent à la découverte de la « véritable Coronet City » (les moins charitables diront qu'on va s'y encanaïller). Les jeunes mécontents de toutes les couches sociales s'y réunissent aussi pour se livrer à des activités artistiques, semer la pagaille ou chercher les ennuis. C'est là qu'ils se cherchent, avant de regagner leur banlieue sûre avec quelques histoires à raconter, et parfois quelques cicatrices.

La grande popularité du secteur Bleu est surtout due au Gallion, un grand marché à ciel ouvert qui s'étend sur plusieurs kilomètres. Le Gallion est un bazar où se côtoient trafics et entreprises parfaitement légales. On dit souvent que quand un bien ou un service n'est pas disponible ici, il n'existe tout simplement pas. Le marché est bondé jour et nuit. Les gens y font leurs courses, s'y amusent, flânent bouche bée, et marchandent toutes sortes de produits, qui vont des montres de contrefaçon en provenance de Coruscant aux composants illégaux d'appareils militaires.



LA PARTIE D'IXXIS ET DE SU

Le Galion est connu pour ses jeux de hasard, mais un événement se distingue du reste. Brali Ixxis et Prahman Su, deux des plus charmants et peu recommandables scéléérats du secteur, organisent une partie de sabacc quand ils se trouvent en même temps à Coronet City (ce qui arrive plus ou moins régulièrement). On n'a pas tous les jours l'occasion de voir ensemble une Chandra-Fan et un élégant humain, mais tous deux sont amis – et rivaux – depuis qu'ils ont lamentablement raté une opération de contrebande tout près de l'Amas de Cron. La partie se déroule dans différents lieux au cours d'une même semaine, et on n'y participe que sur invitation. Malgré (ou à cause de) cela, elle attire les joueurs les plus prometteurs et les vieux requins du circuit. La seule condition pour participer est d'être invité par Ixxis ou Su, et seuls ceux qui ont eu des ennuis avec les autorités ont cette chance. Par ailleurs, ceux qui se présentent, mais qui ne disposent pas de la mise initiale d'au moins 5 000 crédits sont roués de coups, dépouillés et jetés dans le caniveau.

L'atmosphère, bruyante, mêle musique, rires et cris au parfum des mets exotiques et de la sueur. On y entend parfois des tirs de blaster ou d'armes à percussion d'un autre temps. Les rues sont illuminées par toutes sortes de panneaux holographiques aveuglants, de câbles de lumières multicolores, de phares de véhicules et même de feux de camp. En plus des nombreux étals, magasins et grossistes, le Galion abrite une multitude de restaurants et d'échoppes de rue, de cantinas populaires et de salles de concert pour tous les goûts.

En plus de ses nombreuses attractions et de l'animation permanente du Galion, le secteur Bleu renferme une gigantesque casse appelée « le Trou ». Centre de déchetterie officiel de Coronet City, le Trou est une ancienne décharge située dans un énorme cratère de météorite remontant à la préhistoire. Utilisé depuis la fondation de Coronet, c'est une véritable malle aux trésors pour les mécanos, amateurs de vitesse, ferrailleurs, archéologues, anthropologues et autres explorateurs. Les nombreuses couches d'ordures, de déchets industriels, de ferraille et de coques de vaisseaux en disent autant sur l'histoire de la planète que les livres d'histoire. Le cratère abrite en permanence au moins une équipe de fouille archéologique.

Le Trou a aussi ses habitants, un ramassis de démunis, le plus souvent privés de leurs droits civiques, qui ont dégingolé les échelons de la société pour finir dans un des dangereux bidonvilles qui parsèment la décharge. Ils gagnent leur vie – si l'on peut dire – en fouillant les ordures dans l'espoir d'y trouver des objets de valeur susceptibles d'être revendus ou recyclés contre une poignée de crédits. Attachés à leur territoire et méfiants, ces « ferrailleurs » gardent jalousement leurs découvertes et les visiteurs sont constamment invités à les éviter à tout prix.

MAISON CORONA

Bâtie il y a des milliers d'années, la vieille maison Corona est la résidence historique de l'exécutif de Corellia (actuellement le Diktat Daclif Gallamby). C'est une majestueuse et tentaculaire demeure de quatre étages construite sur un terrain de quatre-vingts hectares, au centre de la ville. On y trouve de nombreuses chambres, salons et cuisines, et même deux grandes salles de bal utilisées pour accueillir les événements d'État et les réceptions diplomatiques. Du bâtiment d'origine, rebâti, repensé et modifié à maintes reprises au fil des siècles, il ne reste plus grand-chose.

Bien qu'elle ait conservé un caractère antique, la maison Corona dispose d'un équipement parfaitement moderne, ainsi que d'une sécurité et de systèmes de communications à la pointe de la technologie. La majorité de l'espace attenant a depuis longtemps été transformé en un parc public, le jardin de la maison Corona, qui est devenu un endroit populaire pour les mariages et autres cérémonies officielles.

SÉLONIA TOWN

Sous le métro et le réseau d'égouts de Coronet s'étendent les labyrinthiques tunnels séloniens. C'est dans cette vaste métropole qu'élisent domicile la plupart des Séloniens qui vivent et travaillent sur Corellia. Souvent appelée la « basse ville », Sélonia Town a été bâtie au fil des millénaires par des immigrants venus travailler sur Corellia au sein des chantiers de la Corporation Technique Corellienne. Occupant des centaines de kilomètres carrés, ce complexe de tunnels et d'imposantes cavernes en terrasse abrite des centaines de milliers de Séloniens, de Dralls et autres créatures douées de conscience qui préfèrent un environnement plus frais et moins exposé que la surface de Coronet, en proie à la cohue.

Généralement considérée comme une simple banlieue de Coronet City, Sélonia Town en est aussi proche que si elle se situait en surface. La majorité de l'infrastructure locale, son alimentation en énergie, son eau, son entretien, sa police, sa sécurité et la gestion de ses ordures sont entre les mains de Coronet City, et financés par divers impôts et taxes. Par ailleurs, le réseau de tunnels est entièrement relié au métro, aux lignes de trains, aux communications et à la grille Holonet de Coronet.

SIÈGE DE LA CTC

Le siège de la Corporation Technique Corellienne n'est finalement qu'une façade. Le gros de l'activité de cette mégacorporation se déroule dans la zone industrielle orbitale, ce qui ne l'empêche pas de disposer d'un gigantesque campus dominant la plage. L'endroit abrite plusieurs dizaines de bâtiments administratifs et de bureaux, pour la plupart strictement réservés aux employés. Toutefois, la CTC organise parfois des visites du campus dans le cadre d'opérations de relations publiques. Les touristes peuvent aussi y visiter le musée corellien de l'exploration spatiale.

MUSÉE CORELLIEN DE L'EXPLORATION SPATIALE

Situé au siège ultramoderne de la Corporation Technique Corellienne, le musée corellien de l'exploration spatiale conte la riche histoire de la conquête de l'espace menée par les Corelliens. On y visite un certain nombre d'expositions pédagogiques interactives qui retracent les programmes spatiaux, de leurs premiers pas au perfectionnement de l'hyperdrive en passant par le canon hyperspatial.

On y trouve aussi un planétarium, une salle de projection et un auditorium proposant des lectures et des films, un gigantesque complexe de hangars renfermant des vaisseaux historiquement importants et des composants technologiques étonnamment bien conservés, un mémorial consacré aux spationautes célèbres et influents, et bien évidemment, l'histoire détaillée de la Corporation Technique Corellienne. En coulisse des expositions publiques, le musée dispose d'ateliers et de zones de « cale sèche » privées destinées à la restauration d'appareils et d'artéfacts anciens, qu'il ouvre occasionnellement aux visiteurs.

LA ZONE INDUSTRIELLE ORBITALE

Il y a des siècles de cela, pour éviter un désastre écologique imminent, le gouvernement de Corellia a déplacé son industrie en orbite. Déployés au-dessus de près de la moitié de la planète comme un gigantesque filet de métal, les usines, fonderies, raffineries et chantiers spatiaux sont visibles depuis la surface et reliés les uns aux autres par des portiques flexibles mesurant des dizaines, voire des centaines de kilomètres de long. Baignée de lumière et grouillant de vaisseaux et transports de toutes classes, la zone industrielle orbitale rivalise avec le formidable anneau industriel de Kuat en termes d'activité et de production.

Cette zone qui accueille aussi les chantiers spatiaux de la CTC est le berceau de certains des plus célèbres vaisseaux de l'histoire galactique. Le siège de la glorieuse et très indépendante marine de Corellia s'y trouve également, sans oublier l'académie. On y croise fréquemment les vaisseaux de patrouille et chasseurs de combat qui escortent les appareils dans ce système souvent anarchique. Toute la zone industrielle est supervisée par les autorités portuaires corelliennes, qui gèrent aussi le spatioport de Corellia, par lequel tous les biens qui entrent et sortent de la planète sont censés passer. Les appareils des douanes de la capitainerie parcourent constamment les couloirs spatiaux des environs de Corellia, arrêtant et arraisonnant des vaisseaux en quête de contrebande.

Dans cette région principalement consacrée à l'activité industrielle, on trouve aussi quelques stations spatiales et petits ports privés qui pouvoient aux besoins des voyageurs et des ouvriers. Tous les divertissements propres aux spatioports sont proposés dans la zone industrielle : débits de boissons, établissements de jeu, hôtesse de charme, combats de boxe, enclos pour les combats de

rancors et autres plaisirs moins avouables. On y trouve quelques stations résidentielles, dont certaines très luxueuses, destinées aux officiers de l'armée et aux représentants de l'exécutif, mais la majorité de la main-d'œuvre vit à la surface de Corellia et se rend au travail en navette ou en appareil transatmosphérique personnel.

KOR VELLA

Située au sommet de la mesa du même nom, cette ville compte parmi les lieux de vacances préférés des Corelliens. La mesa est un immense rocher plat qui jaillit des plaines de Vella. Haute d'un kilomètre, avec ses â-pics abrupts, cette éminence venteuse attire les aventuriers depuis des milliers d'années.

Il y a bien longtemps, avant que les Corelliens ne quittent leur monde et ne développent cette culture que nous connaissons aujourd'hui, des individus courageux de toute la planète sont venus escalader les falaises et chasser les nombreux animaux dangereux qui y vivaient. Une petite communauté religieuse attirée par la solitude et les conditions de vie drastiques fonda un village au sommet du plateau, pour se couper de la culture corellienne qu'elle jugeait décadente et se consacrer au jeûne, à l'étude et à l'introspection. Avec le développement de l'industrie spatiale, les ressources naturelles de la planète furent mises à rude épreuve. D'importants gisements de minerais furent découverts sur le plateau, et quasiment du jour au lendemain, la communauté religieuse austère et endormie laissa la place à une ville champignon bruyante où l'argent coulait à flots, avec son lot de violence et de vice.

Au fil des siècles qui suivirent, Kor Vella devint un centre commercial important, car de plus en plus de Corelliens y venaient dans l'espoir de profiter de l'économie florissante. Aujourd'hui, elle attire des investisseurs et des touristes. Ses lois et son économie sont favorables aux affaires. Par ailleurs, le panorama et les sports comme l'escalade et la chasse y sont aussi populaires.

MENU LOCAL

Caché au fin fond de ruelles sinueuses du quartier de la falaise de Kor Vella, un petit café sert la meilleure cuisine de la ville, et l'on y entend les rumeurs les plus croustillantes. Le café Draknul est le théâtre de nombreuses réunions clandestines entre notables. Des gens parcourent des années-lumière pour y goûter les mets les plus délicats, mais Fianna, la propriétaire et le chef, contrôle de très près la liste de ses clients. Elle ne cuisine que pour les êtres qui, à ses yeux, semblent assez intéressants pour mettre les pieds dans son établissement. Bien qu'elle soit difficilement joignable et peu bavarde, le jeu en vaut la chandelle. Fianna a de nombreux secrets qu'elle veut bien partager... avec ceux qui sont prêts à y mettre le prix. Elle peut offrir aux voyageurs des renseignements sur n'importe quel individu, événement ou site du système corellien.

Bien qu'elle soit plus petite que Coronet City, Kor Vella exerce encore une certaine influence sur l'économie et le gouvernement de la planète. Si on n'y trouve pas les gratte-ciels si chers à sa grande voisine, elle a conservé un charme historique et demeure une métropole cosmopolite prometteuse pour les individus entrepreneurs.

TYRENA

La ville de Tyrena est une grande métropole grouillante qui enjambe l'Auric, sur le continent sud de Corellia. Tyr et Rennah, deux villes bien distinctes, ont fini par se réunir en une seule et même cité au fil des siècles. Bien qu'elle ne soit pas aussi grande et influente que la capitale, Tyrena n'en est pas moins une métropole commerciale prospère, et l'un des plus grands centres commerciaux de la planète grâce à la proximité de Coronet City et à sa situation sur le large Auric, un fleuve au cours paresseux.

Tandis que Coronet constitue le siège de la puissance commerciale et corporatiste de Corellia, Tyrena en est la capitale culturelle et touristique. Agréable à l'œil et bien organisée, elle abrite des millions d'âmes, mais aussi certains des hôtels et stations de plaisance les plus luxueux de tout le secteur. De beaux parcs et places brisent le quadrillage ordonné des rues, et d'élégants ponts voûtés enjambent l'Auric, reliant les différents quartiers de la ville tout en conférant à la région une atmosphère fantastique et exotique. Le plus prestigieux conservatoire de musique de Corellia se situe aussi à Tyrena, de même que l'école des beaux-arts, dont sont sortis certains des plus grands artistes populaires de la galaxie. Le très chic quartier des théâtres, dédié comme son nom l'indique à l'expression artistique, abrite certains des plus beaux théâtres et opéras du Noyau, ainsi que la compagnie de danse de Tyrena et l'orchestre symphonique corellien. Les plus célèbres voyagistes de Corellia y ont également leur siège. Ils proposent des expéditions à destination d'Agrilat, des plages Dorées, de Kor Vella et de nombreux autres endroits, qu'il s'agisse d'organiser une partie de chasse ou de se livrer à l'alpinisme, voire au saut gravitationnel d'altitude.

Mais tout n'y est pas que douceur et volupté. Comme toutes les villes, Tyrena comporte des quartiers difficiles. Le pire est surnommé Nord-Est, vilaine balafre urbaine

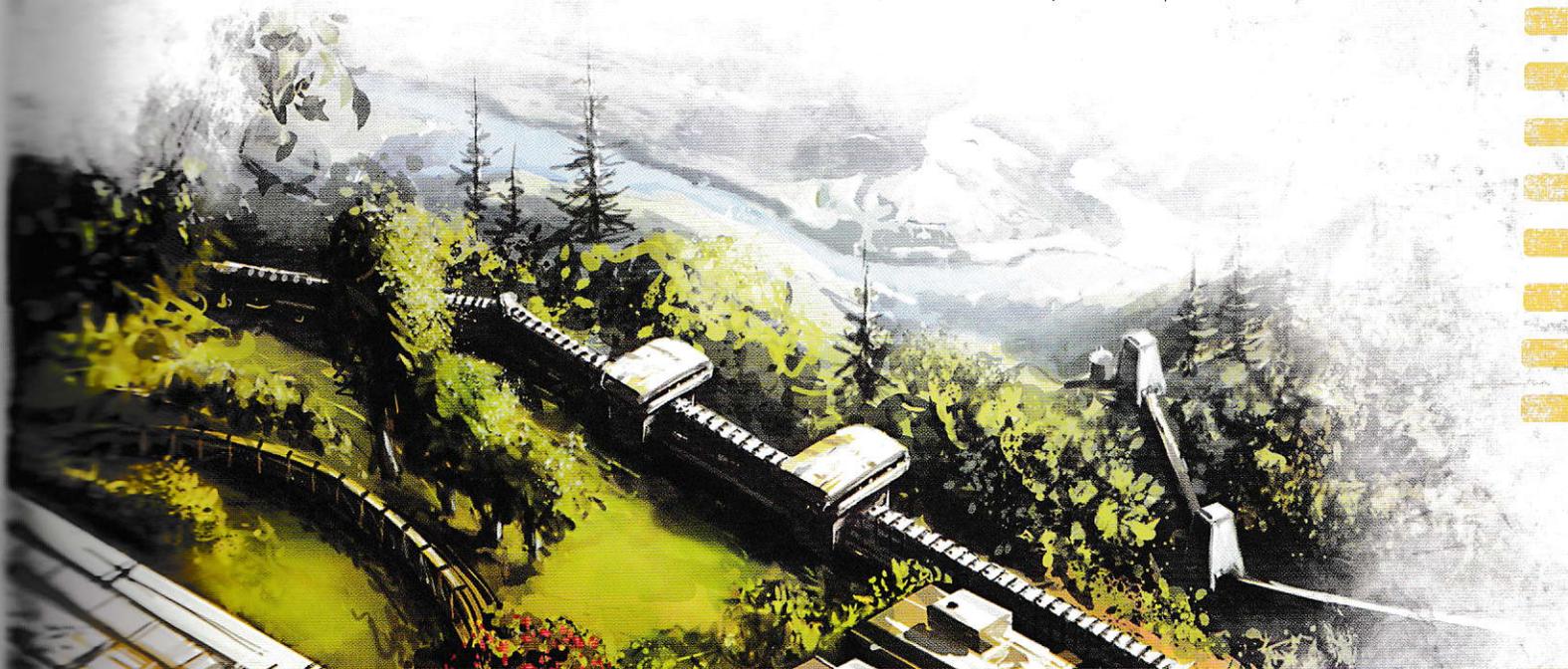
NÉGOCIATIONS CONTRACTUELLES

Ces derniers mois, un certain nombre de techniciens, d'ingénieurs et d'architectes navals importants employés par la Corporation Technique Corellienne ont disparu dans Nord-Est. Comme si cela ne suffisait pas, des données confidentielles, comme des plans directeurs de vaisseaux, des mémos internes, des listes en rapport avec certains projets secrets et autres informations sensibles, ont été volées ou revendues sur le marché noir de Corellia. La CorSec ne sait pas trop ce qui se passe, mais chacun s'accorde à dire qu'il s'agit d'espionnage industriel. Les chasseurs de têtes des Chantiers Navals de Kuat, des recruteurs agressifs qui ont pour ainsi dire carte blanche et des fonds illimités pour débaucher de nouveaux employés, agiraient depuis Tyrena, sans doute dans une cantina ou un tapcafé de Nord-Est, où des salariés de la CTC se réuniraient fréquemment.

où règnent le vice, le crime, le délabrement, le désinvestissement et une sordidité qui dépasse de beaucoup celle qu'on connaît dans le secteur Bleu de Coronet. Dans Nord-Est, tout a un prix, y compris la vie. Le crime est omniprésent, les forces de l'ordre employées par les gangs et la pègre patrouillent ouvertement dans les rues, et l'on peut y obtenir toutes sortes de biens et services, qu'ils soient légaux ou non. Les membres des classes moyennes et supérieures s'y rendent parfois, attirés par les prix bas ou la perspective de s'encanailler. De nombreux établissements pourvoyant aux besoins de ces « touristes de la pauvreté » ont ouvert au fil des ans, et la vue d'un riche notable jouant des coudes avec les pickpockets, les souteneurs et les vauriens d'une cantina miteuse ne suscite même plus de haussements de sourcils.

AGRILAT

Située dans les zones froides du continent nord de Corellia, la région d'Agrilat, aussi connue sous le nom des marais de Cristal, est l'une des plus époustouflantes merveilles de la planète. D'une superficie de près de 10 000





kilomètres carrés, Agrilat est nichée entre la mer septentrionale et l'arête d'Orlik, une longue chaîne de montagnes en dents de scie qui divise le continent en deux. La région est principalement composée de marais côtiers alimentés par les cours d'eau qui descendent des montagnes et les marées de l'océan. On y trouve de grands bayous boueux parsemés çà et là d'îles de terre ferme, ainsi que de vastes plaines marécageuses couvertes d'herbes palustres et d'arbres rabougris, le tout dissimulant de gros prédateurs.

Le trait caractéristique de la région est l'étrange flore autochtone qui lui donne son nom. La plupart des plantes, arbres et herbes de la région d'Agrilat sont un mélange de matière organique et de silice dense et extrêmement dure qui leur confère une apparence cristalline. Des centaines de variétés de plantes de ce genre poussent ici : les meurtrières herbes-rasoirs hautes de plusieurs mètres et capables de tailler en pièces les explorateurs imprudents, les fougères chantantes qui luisent légèrement et absorbent la lumière, et les adorables arbres à rosée, qui produisent de délicieux fruits ressemblant à des rubis et des émeraudes de la taille du poing. C'est un endroit magnifique et redoutable à la fois. En raison de sa beauté et de son écosphère unique, on a fait de la région une réserve naturelle protégée par le Diktat, et l'accès aux marais de Cristal est strictement contrôlé.

Néanmoins, pour le Corellien moyen en quête de divertissement, aucune loi n'est incontournable, et les règles liées aux marais de Cristal ne font pas exception. La région dissimule des circuits de swoop sur lesquels concourent des pilotes de toute la planète, attirés par l'argent, la gloire ou le grand frisson. Totalement illégaux et potentiellement mortels, les circuits de swoop clandestins des marais de Cristal ont tout pour attirer les Corelliens les plus passionnés. Vitesse, audace, drame, chance et risque permanent d'y laisser la vie ou d'être incarcéré : tels sont les ingrédients qui participent à l'atmosphère de ces courses et fascinent jusqu'aux individus les plus posés. Il y a beaucoup à gagner, mais aussi à perdre dans ces compétitions illégales : les vainqueurs rentrent chez eux couverts de prestige et de crédits, bien souvent avec les swoops de leurs adversaires, tandis que les perdants ont de la chance s'ils arrivent à quitter les marais en vie.

Le plus renommé des circuits clandestins, que certains considèrent comme tristement célèbre, est simplement baptisé « circuit des marais d'Agrilat ». Ses célèbres sections – la folie de Kribben, la porte d'Oblivyn et l'arche de Soufre – sont autant de chants de sirène pour les casse-cous corelliens de tous âges, et nombre de signes attestent de sa redoutable difficulté : parois calcinées du canyon, épaves blanchies par le soleil et panonceaux rendant hommage aux amis et proches disparus.

LES PLAGES DORÉES

Considérées comme l'une des plus grandes merveilles naturelles des mondes du Noyau, les époustouflantes plages Dorées constituent l'attraction touristique la plus populaire du secteur corellien. S'étendant sur des centaines de kilomètres de littoral dans l'ouest du continent sud, il s'agit d'un ensemble de plages de sable séparées par des

baies et des affleurements rocheux. Certaines sont vierges et immaculées, car il est difficile de s'y rendre quand on ne dispose pas d'une planche, d'une petite embarcation ou de bonnes compétences en natation. D'autres sont de véritables stations balnéaires hérissées d'hôtels, de cabanes, de villas et d'attractions offrant loisirs et détente pour toutes les espèces et tous les âges. Malgré les différences en termes d'équipement touristique, de marées et de climat, toute la région partage un trait caractéristique : un magnifique sable doré et étincelant.

Mélange d'algues fossilisées, de carapaces de créatures marines, d'organismes microscopiques, et de silice détachée des grands récifs coralliens situés non loin du rivage, le sable des plages Dorées a la consistance d'une poudre et brille en pleine lumière, comme de l'or massif. Les plages du sud ont une couleur et une texture plus « pures ». Ce sont les plages « 24 carats » et les destinations touristiques les plus populaires, que mettent en valeur la plupart des publicités. Les plages du nord, plus proches de l'équateur, sont surnommées les plages d'Or noir, car leur sable scintillant est entremêlé de grandes quantités d'une rutilante silice volcanique noire. Ces plages sont habituellement plus calmes, épargnées par le développement, ou réservées aux stations balnéaires qui accueillent les clients les plus riches et influents.

AUTRES RÉGIONS GÉOGRAPHIQUES

Vous trouverez ici un bref aperçu d'autres régions intéressantes de Corellia.

Les hauts déserts : les hauts déserts se situent dans les régions montagneuses des deux plus grands continents de la planète. Dans ces régions généralement froides, sèches et rocailleuses, les habitants permanents sont rares, ce qui constitue un atout pour les petits criminels ne souhaitant pas se faire remarquer. Les modestes communautés qui s'y trouvent prennent généralement la forme de petits ramassis de préfabriqués disposant de plusieurs vaporateurs.

Les forêts des plaines basses : une grande partie de la surface de Corellia est couverte de forêts tempérées séparées par des prairies. L'arrière-pays est parsemé de communautés agricoles, minuscules hameaux comptant quelques magasins, des maisons communes, des cantinas et une poignée de fermes en périphérie. Une bonne partie de ces installations jouxtent les nombreux lacs dispersés dans les forêts.

Plaines : au pied des chaînes de montagnes, le terrain s'aplanit et s'ouvre sur de grandes prairies. Il s'agit de régions sauvages pour la plupart, mais on y trouve aussi des ranchs immenses. Les magnats de l'élevage de nerfs, comme Torak McCallok et Mastakatorus Darriovof III, dit le « Baron », font de jolis profits en vendant de la viande dans tout le système.

CRÉATURES ET DÉFIS

Comme ses habitants, la flore et la faune de Corellia sont à la fois enchanteresses, redoutables et farouches. Voici quelques exemples de créatures courantes dans les régions les plus sauvages de la planète.



PANTHÈRE DES SABLES [RIVAL]

Les panthères des sables sont de grands félins solitaires qui vivent dans les hauts déserts de Corellia. Elles sont longues et agiles, musclées et couvertes d'une courte fourrure fauve. Leurs griffes secrètent un venin soporifique qui affaiblit leurs proies, et on prétend qu'elles comptent parmi les prédateurs les plus silencieux de la galaxie. Ces créatures rares sont protégées, mais il existe un marché noir très lucratif qui concerne principalement leur venin et leur fourrure. Les braconniers et les contrebandiers impliqués dans ce commerce illégal sont généralement des individus implacables, amoraux et très dangereux, qui n'hésitent pas à tuer quand ils sont accusés ou pris en flagrant délit.



Compétences : Coordination 2, Discrétion 3, Perception 3, Pugilat 2, Survie 2

Talents : Coup mortel 2 (ajoute +20 aux jets de blessure critique contre des adversaires).

Capacités : Venimeux (quiconque subit des dégâts de la panthère des sables doit aussitôt réussir un **test de Résistance Moyen** (◆◆) sous peine de subir 5 points de stress. Tout ☹️ généré par le test de Résistance ajoute ■ à toutes les actions de la cible pour un nombre de rounds égal aux ☹️ générés. Enfin, le meneur du jeu peut dépenser ☹️ pour faire effectuer le même test contre le venin au round suivant, le poison continuant alors de l'affecter), Sens aiguisés (grâce à leur vue et à leur odorat particulièrement développés, les panthères des sables gagnent □ à tous les tests de Perception), Chasseur silencieux (les adversaires subissent ■■ aux tests de Perception et de Vigilance effectués pour détecter une panthère des sables quand elle chasse)

Équipement : crocs et griffes (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 2)

NÉCROBEC [RIVAL]

Étrangement proportionnés, dégingandés et particulièrement laids, les nécrobecs passent souvent pour les créatures les plus improbables de la galaxie. On pourrait les prendre pour le résultat d'une impasse évolutive : ce sont des oiseaux primitifs, incapables de voler, avec des traits reptiliens, un bec noir tranchant, des yeux de fouine, et de longues et puissantes pattes capables de perforer un mur en ferrobéton. Méchants, agressifs et revêches, ils sont difficiles à dresser. D'ailleurs, il est dangereux de travailler avec eux, même lorsqu'ils sont domestiqués. Comme le laisse entendre leur nom, ils se nourrissent de charognes, ce qui rend leur présence désagréable puisqu'ils empestent la mort. Ce régime les immunise contre de nombreux poisons et toxines, et certains parviendraient même à avaler des produits chimiques et déchets industriels sans subir le moindre effet secondaire.

Malgré ces défauts, ces créatures sont des animaux de selle populaires en raison de leur taille et de leur endurance. Une fois dressés et habitués à une selle et à un cavalier, ils font d'excellentes montures, notamment en milieu accidenté et en montagne, où leur sens de l'équilibre naturel et leurs larges pieds font des merveilles. Enfin, après de longues périodes de travail avec un même cavalier, un lien particulier se crée : l'animal protège alors son maître à tout prix, jusqu'à la mort. Au combat, sans autre instruction, ces créatures chargent tête baissée leurs ennemis à une vitesse incroyable, frappant de leurs pattes mortelles et brisant tout ce qui se trouve à portée de leur bec. Il est difficile de les rappeler, au point que si on ne parvient pas à en reprendre le contrôle, les nécrobecs combattent jusqu'à ce qu'ils soient épuisés ou tués.



Compétences : Coordination 2, Pugilat 3, Résistance 3, Survie 2, Vigilance 2

Talents : aucun.

Capacités : Pied sûr (les nécrobecs ne subissent aucun malus quand ils se déplacent en terrain difficile), Charge éclair (une fois par rencontre, un nécrobec peut utiliser sa manœuvre gratuite pour passer de portée moyenne au contact afin d'attaquer une cible. En plus de lui permettre de se rapprocher rapidement de sa proie, la charge ajoute 2 points de dégâts à l'attaque)

Équipement : bec (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 4 ; portée au contact ; Briseur, Sanguinaire 1), pattes puissantes (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 4 ; portée au contact).

MURRA [SBIRE]

Les murras sont de grands mammifères herbivores originaires des prairies herbeuses du continent nord de Corellia. Peu intelligents, mais extrêmement forts, ils sont élevés pour leur viande et leur cuir épais, et font de bonnes bêtes de somme. L'animal a quatre grandes défenses courbes qui dépassent de sa mâchoire inférieure et il porte deux longues cornes qui poussent vers l'arrière. Le murra est doté d'un cuir épais, mais souple, couvert d'une dense épaisseur de poils rêches qui lui donne des airs de buisson épineux. Malgré cette apparence terrifiante, il est docile et obéissant. Sa démarche est lourde, mais il peut parcourir de nombreux kilomètres d'affilée en terrain accidenté. Par ailleurs, un murra peut tirer ou porter des charges colossales. Bien qu'il ne soit pas agressif, il s'effarouche facilement et donnera des coups de pattes et de cornes s'il est effrayé. Il arrive que des troupeaux entiers, terrorisés par des bruits forts ou des orages, s'élancent et causent d'énormes dégâts en piétinant tout sur leur passage.



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

Talents : aucun.

Capacités : Robuste (les murras ajoutent à tous les tests de Résistance), Fort comme un murra (les murras ont un seuil d'encombrement de 25, et la difficulté de leurs tests d'Athlétisme visant à soulever un encombrement excessif est réduite de 1)

Équipement : cornes et sabots (Pugilat ; dégâts 8 ; critique 5 ; portée au contact ; Perforant 3, Renversement).

SPUKAMI [RIVAL]

Les spukami sont des félins originaires de Corellia, parfois qualifiés de « chats domestiques ». Grands et visiblement intelligents, ils ont une longue fourrure bleu-noir soyeuse aux reflets blancs ou jaunes, des yeux dorés perçants, et de longues griffes rétractiles aux pattes antérieures. De la taille d'un enfant humain, ces animaux sont très populaires sur Corellia. Néanmoins, leur nature hautaine, entêtée, capricieuse et destructrice en fait des compagnons avares en manifestations d'affection. Nombre de propriétaires plaisantent en affirmant que ce sont eux les animaux de compagnie, et qu'ils ne sont bons qu'à répondre aux besoins de leurs lunatiques félins. Les spukami ont aussi un sens exacerbé du territoire et attaquent sauvagement tout congénère qui envahit le leur. En définitive, ils se tolèrent tout juste, y compris durant la saison des amours, ce qui pousse les Corelliens à se demander comment l'espèce a pu survivre jusque-là.



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

Talents : Ressort (peut se relever au prix d'une brouille).

Capacités : Sens du territoire (un spukami a un sens exacerbé du territoire et gagne à tous ses tests de Pugilat quand il attaque un intrus sur ce qu'il considère comme son domaine), Bond (un spukami ajoute à tous les tests d'Athlétisme quand il effectue un saut en hauteur ou en longueur), Gabarit 0.

Équipement : crocs et griffes (Pugilat ; dégâts 1 ; critique 6 ; portée au contact).

WRIX [NÉMÉSIS]

Les wrix sont d'immenses créatures sauvages au cuir épais, munies de longues défenses acérées. Particulièrement puissants et violents, ce sont des monstres enragés qui ne pensent qu'à se nourrir de chair fraîche, et qui comptent parmi les rares espèces de la galaxie à tuer par

pur plaisir. Un wrix moyen mesure 1,50 m au garrot. Ces monstres ont une grosse tête hideuse, un museau court, des yeux rouges, des oreilles porcines et une large gueule hérissée de longs crocs. Leur peau glabre est généralement tachetée de brun, de roux et de vert (même si les spécimens mouchetés de noir ou d'or ne sont pas rares), et semble si tendue sur leurs muscles qu'on pourrait la croire prête à se déchirer. Les biologistes corelliens ne savent pas vraiment d'où viennent ces monstres. Ils ne semblent avoir aucune niche écologique sur Corellia et on n'en trouve aucun spécimen parmi les fossiles de la planète. Certains pensent qu'ils sont le fruit d'expériences génétiques et qu'ils ont été conçus dans le seul but de combattre dans les arènes. En tout cas, leur population a grandi au fil des dernières décennies, pour le plus grand malheur des communautés d'agriculteurs et de chercheurs en écologie de Corellia.



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

Talents : Adversité 1 (améliorez 1 dé de difficulté des tests de combat visant cette créature).

Capacités : Hurllement terrifiant (quiconque entend le hurlement d'un wrix doit effectuer un **test de Sang-froid Difficile** (◆◆◆) sous peine d'être désorienté pendant 1 round, plus 1 round par généré. Le maître du jeu peut dépenser tout généré pour étourdir la cible pendant 1 round), Pied sûr (les wrix ne subissent aucun malus quand ils se déplacent en terrain difficile)

Équipement : crocs et griffes (Pugilat ; dégâts 10 ; critique 4 ; portée au contact ; Briseur, Sanguinaire 2)

AGENT DE LA CORSEC [SBIRE]

Les agents de la CorSec constituent la colonne vertébrale des forces de la Sécurité corellienne. Ces hommes et ces femmes s'échinent à maintenir la paix parmi leurs semblables corelliens grincheux et têtus (autant dire qu'il s'agit d'une tâche ingrate). Ils passent leur temps à faire des rondes, patrouillant et surveillant le trafic terrestre et aérien, à rédiger des contraventions, à écouter la population, à arrêter les hors-la-loi, et plus généralement à effectuer un travail de police et de maintien de l'ordre tel qu'on le pratique dans le reste de la galaxie depuis des milliers d'années.



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Coercition, Corps à corps, Distance (armes légères), Perception, Pugilat, Système D

Talents : aucun

Capacités : aucune.

Équipement : pistolet blaster CDEF (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant, Mauvaise qualité), matraque (corps à corps ; dégâts 4 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2), veste renforcée Mk. IV de la CorSec (encaissement + 2), comlink, menottes, insigne.

ENQUÊTEUR DE LA CORSEC [RIVAL]

Mieux entraînés et mieux payés que les simples agents, les enquêteurs de la CorSec se voient confier les crimes et les affaires en cours les plus graves dans les différents commissariats. Ils travaillent en binôme et leur activité consiste à remonter des pistes, à interroger des suspects, à analyser des indices, à effectuer des recherches et à remplir des tonnes de paperasse. Ils disposent souvent d'importants réseaux de contacts au sein de la pègre, des forces de l'ordre, de la société civile et de l'armée.



Compétences : Calme 2, Charme 2, Coercition 3, Connaissance (pègre) 3, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Perception 3, Système D 3, Vigilance 2

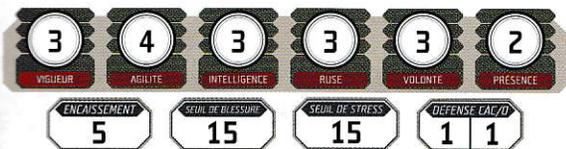
Talents : Adversité 1 (améliorez 1 dé de difficulté des tests de combat visant ce personnage).

Capacités : aucune.

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissants), matraque (corps à corps ; dégâts 4 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2), veste renforcée Mk. IV de la CorSec (encaissement + 2), comlink, datapad, insigne.

AGENT DU GROUPE D'INTERVENTION TACTIQUE DE LA CORSEC [NÉMÉSIS]

Ce groupe d'intervention est une unité d'élite constituée à partir des meilleurs éléments de la CorSec. Pilotes, commandos et enquêteurs, les membres du GIT reçoivent une formation en tactique militaire et policière. On leur confie les missions les plus périlleuses : infiltrer la pègre, pourchasser les pirates qui hantent les champs d'astéroïdes reculés du secteur corellien, etc. Contrairement à beaucoup d'agents de la CorSec, ils opèrent dans tout le système, et travaillent en étroite collaboration avec les forces de police du reste des Cinq Frères, ainsi qu'avec celles de la station Centerpoint.



Compétences : Athlétisme 3, Calme 3, Coercition 3, Corps à corps 2, Discrétion 2, Distance (armes légères) 2, Distance (armes lourdes) 2, Perception 3, Pilotage (espace) 2, Pilotage (planétaire) 2, Sang-froid 2, Système D 3, Vigilance 4

Talents : Adversité 2 (améliorez 2 dés de difficulté des tests de combat visant ce personnage), Conduite stratégique 1 (les véhicules et vaisseaux conduits par ce personnage voient leur valeur de défense de toutes les zones augmenter de 1 point), Pilote-né (une fois par session de jeu, peut relancer un test d'Artillerie ou de Pilotage [espace])

Capacités : aucune.

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), vibrolame (corps à corps ; dégâts + 1 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), combinaison de vol améliorée (défense 1, encaissement + 1), comlink, menottes, insigne.



DRALL

Données d'astrogation : système corellien, secteur corellien, région du Noyau

Mesures orbitales : 392 jours par an / 21 heures standard par jour

Gouvernement : confédération de clans

Population : 8 millions (Dralls 96 %, Humains 3 %, autres 1 %)

Langues : drall, basic

Terrain : collines, prairies, forêts, rivières, mers intérieures

Villes importantes : Mastigophorous

Sites intéressants : mer Bouillonnante, Jardins lumineux, cavernes Dralls, Meccha

Exportations : bijoux, produits pharmaceutiques, denrées alimentaires

Importations : textile, minerais, tourisme

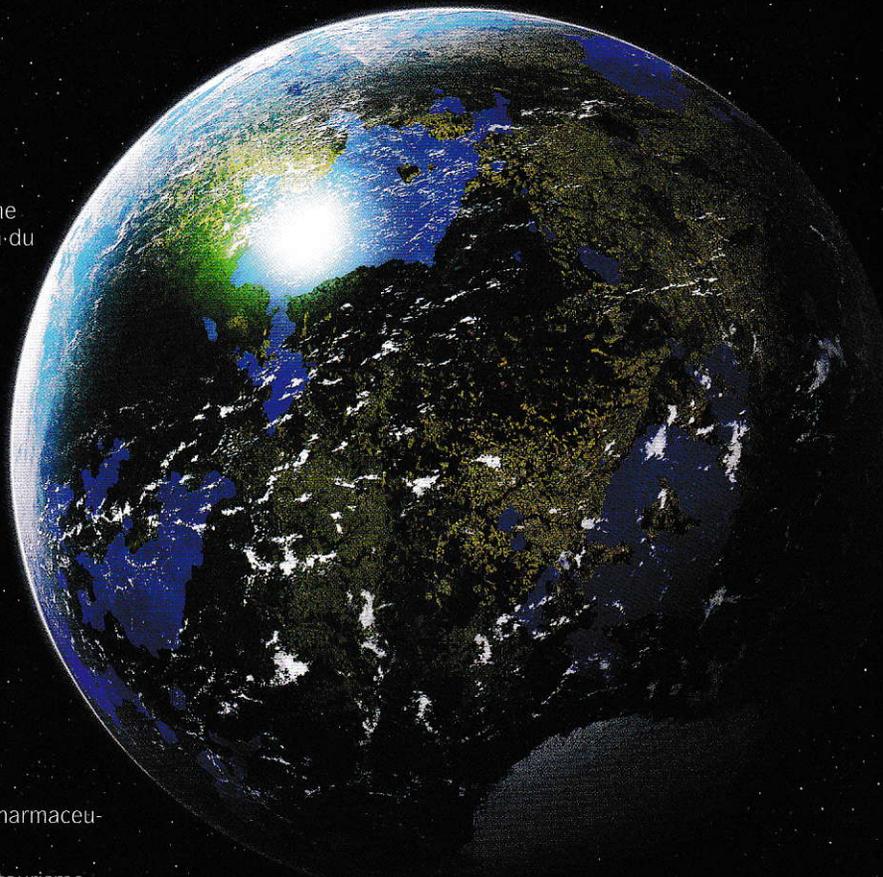
Routes marchandes : Voie marchande corellienne, Passe corellienne

Conditions particulières : gravité plus faible que la normale, atmosphère offrant peu de protection contre les UV et autres types de radiations de l'étoile Corell. Vu la façon dont la lumière passe au travers de l'atmosphère, tout ce qui se trouve en surface semble visuellement plus marqué, avec un niveau de contraste plus élevé et des couleurs plus vives. Les visiteurs gagnent ■ aux tests de Perception liés à la vue quand ils se trouvent en dehors d'une cité sous dôme, mais subissent □ aux tests d'Agilité et de Pugilat en raison de la chaleur et du soleil quand ils restent trop longtemps dehors.

Contexte : seconde des cinq planètes habitables qui tournent autour de Corell, Drall est un monde agréable, tempéré et plutôt pacifique qui abrite un peuple érudit. Légèrement plus grosse que sa sœur Corellia, Drall est couverte de gigantesques continents parsemés de grands lacs et de petites mers d'eau saumâtre, dont la profondeur a de quoi surprendre.

La planète offre un relief de collines vallonnées couvertes de forêts denses et de prairies luxuriantes. Bien qu'elle ne dispose d'aucun océan, ses lacs et mers intérieures sont reliés par un réseau complexe de cours d'eau navigables alimentés par une multitude de sources et de ruisseaux, qui offrent assez d'eau pour nourrir la flore et la faune, et permettre aux créatures douées de conscience de se déplacer.

Dans l'ensemble, Drall est une planète chaude, plus encore que Corellia (qui se situe pourtant plus près de leur étoile), tout cela à cause de la composition de



l'atmosphère locale. Mais le plus gros problème, c'est la lumière, qui se concentre en la traversant à cause d'un effet de « loupe ». Autrefois, la plupart des Dralls construisaient leur foyer juste en dessous de la surface de la planète. Si cette tradition perdure, les cités dralls modernes disposent de dômes qui les protègent de la lumière du soleil.

UNE HISTOIRE ININTERROMPUE

L'une des fiertés de Drall, c'est de ne pas avoir besoin de s'offrir les services d'archéologues, car cette espèce n'a jamais connu de préhistoire. En gros, chaque fois qu'il est arrivé quelque chose aux Dralls, l'un d'eux a écrit quelque chose à ce sujet et a préservé l'information pour les générations suivantes.

Bien qu'il s'agisse clairement d'une exagération (les Dralls n'en savent pas plus que les autres sur l'étrange formation du système corellien, par exemple), les Dralls disposent tout de même de 35 000 ans d'archives historiques ininterrompues. Néanmoins, ces archives ne s'intéressent presque qu'à Drall et à ses habitants. Ce qui les rend totalement inutiles pour ceux qui voudraient savoir ce qui se passait à un moment donné dans le reste de la galaxie.

L'INTELLIGENCE AVANT TOUT

Drall est un monde qui gagnerait à être mieux connu. Condamnée à rester dans l'ombre de Corellia, la planète n'en reste pas moins importante dans le secteur corellien grâce à l'intelligence de ses autochtones.

L'HISTOIRE DE DRALL

Malgré le niveau d'érudition de son peuple et son obsession des archives, les véritables origines de Drall ont été oubliées. Comme pour le reste de sa fratrie planétaire, les savants galactiques imaginent qu'à un moment de la préhistoire, Drall s'est retrouvée dans l'orbite de Corell sous l'action d'une force inconnue. Son orbite étonnamment régulière et le fait qu'elle compte parmi les cinq planètes du système à abriter la vie semblent étayer cette théorie. Comme ses frères, Drall a été livrée à elle-même une fois placée dans l'orbite de Corell. Au fil du temps, les Dralls ont développé une conscience et commencé à former une société complexe. Bien qu'elle soit aujourd'hui idyllique et pacifique, la planète a une histoire aussi marquée par les conflits et la violence que d'autres.

Il y a quelque 30 000 ans, Drall (comme le reste du système corellien) a été prise dans le filet de l'Empire infini, qui grandissait rapidement. A cette époque, les Dralls étaient déjà un peuple relativement avancé, qui sortait de ses terriers pour tenter l'aventure galactique. Quand les cruels Rakata fondirent sur cette la planète de penseurs pacifiques, ils y découvrirent une population intelligente et laborieuse, douée de solides connaissances scientifiques et technologiques. Aussitôt, les Dralls furent mis au travail dans les usines et laboratoires des Rakata, pour y dessiner et y produire d'innombrables machines de guerre impériales aux côtés de dizaines d'autres espèces, douées elles aussi de connaissances techniques et issues de l'ensemble des possessions galactiques des adeptes du côté obscur.

Quand l'Empire infini commença à s'écrouler, rongé de l'intérieur par les révoltes d'esclaves et une violente guerre civile, les Dralls se soulevèrent. Ils brisèrent leurs chaînes lors d'une brève, mais sanglante insurrection qui se solda par la mort de tous les Rakata présents sur leur sol. Une fois les Rakata éliminés et l'Empire détruit, ils s'en retournèrent étudier leur propre peuple et les mystères de la galaxie.

Au fil des millénaires qui suivirent, ils subirent des calamités plus ou moins importantes propres à toutes les planètes. Il y eut de terribles tremblements de terre, des éruptions volcaniques, des épidémies et des famines. Différents modèles de sociétés et régimes furent adoptés puis abandonnés, contrôlant diverses régions ou portions de population. Il y eut des ères d'illumination et de purge, des schismes et des conflits de factions entre érudits, sans oublier le lot habituel de prophètes et de charlatans. Ce fut durant cet âge que les premiers explorateurs et commerçants hors-monde firent leur apparition. Ils furent nombreux à venir par la

Voie marchande corellienne, apportant des biens exotiques qu'ils échangeaient contre les produits dralls. Les Dralls bâtirent alors leurs premières villes sous dôme. Ils concurent ces métropoles tentaculaires sous du transparent photosensible, afin de mettre les étrangers à l'aise et de se protéger eux-mêmes des dangereux rayons de Corell.

Plus que ses ressources naturelles et ses biens manufacturés, ce fut la beauté de ce monde qui attira avant tout les étrangers. Des voyageurs vinrent du système corellien, et parfois de plus loin, pour admirer les fabuleux panoramas de collines vallonnées. Ils vinrent se baigner dans les eaux des nombreux lacs et s'émerveiller devant la mer Bouillonnante. Les stations balnéaires et thermales poussèrent comme des champignons près des lacs et des mers, accompagnées de tous les commerces et services destinés à satisfaire les besoins des étrangers. Par ailleurs, une généreuse culture culinaire se développa, mêlant aux techniques de cuisine dralls les plats chers aux étrangers. Les restaurants et la cuisine locale se taillèrent vite une excellente réputation dans le Noyau.

Ce fut une ère de paix prospère pour Drall, avec un flot permanent de touristes et de richesses, qui donna aux autochtones davantage le temps d'étudier et de développer leur société. Le seul point noir de cette époque bénie fut une alliance inconsidérée avec Sélonia et Corellia, lors d'une tentative ratée de conquête de Talus et de Tralus, il y a cinq siècles. Depuis, les Dralls se sont détournés de la guerre, lui préférant nettement l'éducation personnelle et l'érudition.

Aujourd'hui, Drall reste une destination touristique populaire, quoiqu'un peu surannée. Pendant des siècles, elle a été considérée comme un lieu de villégiature incontournable, mais avec l'ouverture de nouvelles routes hyperspatiales, ainsi que la colonisation et le développement de la Bordure extérieure, sa popularité s'est mise à décliner. Face à une concurrence acharnée de nouveaux mondes, nombre des stations balnéaires de la planète ont fermé et ont disparu des mémoires.

Bien qu'elles soient toujours aussi élégantes et offrent d'excellents services, comparables à ceux de Corellia et de Coruscant, celles qui restent sont considérées comme un peu désuètes par la bonne société du Noyau. Les centres de villégiature dralls offrent une douceur de vivre et un confort légèrement rétro que certains trouvent délicieux et d'autres bizarre. Malgré tout, Drall reste un lieu de vacances populaire auprès d'une certaine frange de la population du Noyau, qui préfère son ambiance feutrée à celle des stations plus modernes.

PEUPLE ET CULTURE

Comme le laisse entendre son nom, Drall abrite avant tout des Dralls, qui en ont tracé les grandes lignes culturelles. C'est eux qui ont construit les réseaux de tunnels

tentaculaires criblant le sous-sol de la planète et les éclatantes cités sous dôme. Le calme et l'hospitalité de ces villes, ainsi que la réputation de centre d'érudition et de destination touristique populaire de ce monde, reflètent les convictions intimes du petit peuple.

La culture drall tourne autour de la notion de clan, de puissantes cellules familiales matriarcales menées par une femelle âgée ayant le titre de duchesse. Les clans sont généralement rigides, très hiérarchisés et contrôlés depuis le sommet, les lois étant directement issues de la bouche de la duchesse et censées être appliquées sur-le-champ.

Dans l'ensemble, les Dralls sont pacifiques et studieux. Ils portent rarement des armes et préfèrent se sortir des mauvais pas en discutant plutôt qu'en se battant. Ce sont aussi des discoureurs invétérés, au point que le conte et la transmission de secrets sont de véritables passe-temps culturels. Entre leurs jacasseries et tous les renseignements qu'ils recueillent, ils font d'excellents informateurs, et certains gagnent même leur vie ainsi.

Pour plus d'informations sur les Dralls, ainsi que les règles de création de personnage de cette espèce, reportez-vous à la page 90 du **Chapitre III : Options de personnages**.

LIEUX IMPORTANTS

Contrairement à Corellia, sa voisine trépidante, Drall est un monde pacifique et bucolique, où les villes sont rares et les merveilles artificielles encore plus. Cela ne signifie pas pour autant que la planète manque d'attraits, loin de là. En plus de ses nombreuses merveilles naturelles, de ses magnifiques paysages et de sa faune et sa flore, toutes deux extraordinaires, Drall offre aux visiteurs un certain nombre de villégiatures d'un niveau de luxe parfaitement respectable, ainsi que certaines des bibliothèques les plus complètes de toute la galaxie. Voici quelques-uns des endroits que les étrangers trouveront probablement le plus à leur goût.

MASTIGOPHOROUS

Située sur le rivage de la mer Bouillonnante, Mastigophorous est l'une des plus grandes villes sous dôme de Drall, mais aussi le centre culturel, social et politique de toute la planète. Décrite par les voyageurs comme « la plus grande des petites villes du système corellien », Mastigophorous mêle avec succès l'ambiance animée et la diversité de population que l'on trouve à Coronet City ou Tyrena au sentiment de communauté et d'engagement civique d'une bourgade rurale beaucoup plus modeste. Protégée du regard ardent de Corell par un dôme opalescent de transparacier mesurant plusieurs dizaines de kilomètres de large, Mastigophorous abrite des dizaines de milliers de Dralls, et autant d'êtres conscients venus des quatre coins de la galaxie.

De l'extérieur, la ville ressemble à un gigantesque dôme argenté haut de près de 500 mètres qui couvre plusieurs centaines de kilomètres carrés. Il s'agit là d'une véritable prouesse d'ingénierie. Toutefois, le dôme dissimule simplement la véritable personnalité de la ville. Ses rues, boulevards, routes surélevées, passerelles et lignes de trains à lévitation magnétique constituent un échec complexe de ferrobéton, de transparacier, de grânite et de marbre sélonien, ponctué ici et là de parcs parfaitement entretenus et de places publiques réservées à différents usages. La ville abrite aussi une diversité proprement vertigineuse de styles architecturaux, des élégants immeubles des Grandes Archives à la Chambre des

clans aux parois lisses, en passant par les demeures et pâtés de maisons plats bâtis pour pourvoir aux besoins des humains, Dévaroniens, Quarrens et autres créatures. Mastigophorous, la plus cosmopolite des villes dralls, a beaucoup à offrir en tant que capitale planétaire aux nantis ayant un goût prononcé pour l'aventure.

LES GRANDES ARCHIVES

Méticuleux et obsédés par le savoir, les Dralls auraient tout enregistré de l'histoire galactique depuis l'aube des temps. Bien qu'il s'agisse de toute évidence d'une hyperbole, cette affirmation gagne en crédibilité quand on contemple les Grandes Archives de Mastigophorous. Situées non loin de l'académie de la ville, les Grandes Archives se situent dans un ensemble très compact de bâtiments regroupant de nombreux pâtés d'immeubles. Bien que d'apparence simple et modeste, les édifices semblent être le fruit d'ouvriers compétents. Ils ont le charme des bâtiments administratifs anonymes de Coruscant. Le sommet des tours de transparacier rectangulaires, d'un noir de jais, frôle le dôme lui-même, tandis que les sous-sols s'enfoncent de plusieurs centaines de mètres sous la surface.

Dans le campus des Archives se trouvent de nombreuses allées bordées d'arbres, ainsi que des parcs bien entretenus, parfaits pour l'étude et la réflexion. Des passerelles relient les tours à différents étages, comme une toile d'araignée de plastacier et de ferrobéton. La conception des immeubles et la disposition des places et des parcs qui les séparent servent à isoler le campus des bruits et de l'agitation de la ville. Le complexe est donc bâti de manière à éliminer toute distraction extérieure.

Entre les murs des nombreux bâtiments des Grandes Archives reposent des mines de renseignements sur l'histoire de la galaxie : de gigantesques ordinateurs centraux intelligents, capables de passer au crible les milliards de banques de données en une microseconde, des bibliothèques entières d'ouvrages reliés renfermant des données copiées sur de fines feuilles de plasfilm, des cavernes climatisées situées dans les entrailles de la planète et protégées de fragiles parchemins en fibres



végétales traitées ou en peaux tannées. Les archives renferment l'histoire de la galaxie et de ses peuples jusqu'à l'aube de la République, ou du moins, c'est ce que prétendent les Dralls.

Bien que les Grandes Archives contiennent une quantité fabuleuse d'informations sur un nombre vertigineux de sujets, les savants dralls qui rassemblent et étudient ces données sont de simples mortels, si bien qu'on n'y trouve pas tout le savoir galactique. En plus de la collaboration et des recherches menées conjointement avec l'académie de la ville, les érudits qui travaillent ici engagent souvent des chercheurs, scientifiques, professeurs et explorateurs indépendants pour s'enfoncer dans la galaxie et en ramener les connaissances qu'ils ne peuvent (ou n'osent) aller chercher eux-mêmes.

LA CHAMBRE DES CLANS

La Chambre des clans regroupe le cœur des services gouvernementaux, le palais de justice et l'assemblée du conseil des clans. Totalement déplacée parmi les immeubles élégants du centre-ville, la Chambre des clans est un bâtiment ramassé de deux étages, au toit plat et aux flancs lisses, situé au cœur d'un pâté d'immeubles protégé jour et nuit par des patrouilles de Cavalliers. Son architecture est primitive, faisant la part belle aux angles aigus, aux éléments structurels apparents et aux fenêtres enfoncées, incrustées de vitraux de plastacier multicolore représentant des scènes de l'histoire drall.

De l'extérieur, le bâtiment massif semble fait d'une pierre locale brute taillée par des outils manuels. L'entrée publique, quelconque, est empruntée par

les habitants venus assister aux délibérations gouvernementales ou se faire entendre par les responsables des grands clans dralls.

Quoique d'apparence ancienne, la Chambre des clans est en fait la réplique d'un bâtiment antique, un hall de réunion destiné aux grands clans qui se trouvait sous terre, à l'aube de la préhistoire drall. Derrière la façade primitive de l'immeuble se cache un centre administratif moderne. Celui-ci comprend de nombreux bureaux et salles de conférence dotés d'une connectivité HoloNet complète, un grand auditorium où le public peut assister aux réunions des clans, sans oublier un petit musée dédié à l'histoire des principaux clans. Un système de sécurité perfectionné, confié à des droïdes, veille en permanence sur la Chambre et ses habitants au moyen d'un réseau de surveillance audio et vidéo. Les patrouilles d'agents de sécurité dralls et droïdes sont également fréquentes. La Chambre est reliée aux bâtiments gouvernementaux voisins par des tunnels sécurisés qui permettent aux employés et aux fonctionnaires de passage de circuler en toute sérénité.

Conçu sur le modèle d'une vieille chambre de clan, l'intérieur a été pensé avant tout pour le confort des petits Dralls. Sous des plafonds relativement bas pour beaucoup d'autres espèces, le décor et la luminosité sont sobres et apaisants. Beaucoup des salles de réunion sont prévues pour les espèces hors-monde. Certaines disposent même de sources de lumière réglables pour l'agrément de leurs occupants. Le bâtiment accueille beaucoup d'individus et il est généralement bondé de visiteurs, de groupes scolaires et de requérants. Toutefois, les membres du public qui savent comment fonctionne la Chambre sont peu nombreux, et ceux qui connaissent l'existence des tunnels qui la relie aux bâtiments voisins encore plus rares.



VIEILLE VILLE

La vieille ville est le plus ancien quartier de Mastigophorous et se situait au cœur de la ville naissante quand le dôme fut érigé, il y a des siècles. Elle abrite nombre des nantis et des puissants de la cité, ainsi qu'une quantité importante de restaurants gastronomiques, théâtres, musées et galeries d'art. Bien qu'elle ne soit pas aussi sophistiquée ou branchée que les hautes rues étincelantes de Corellia, son charme et son cachet enchantent beaucoup plus de visiteurs que les quartiers raffinés, urbains et tape-à-l'œil d'autres planètes.

Un parc immense domine le centre du quartier. Il s'étend sur plusieurs centaines d'hectares et présente des kilomètres de sentiers ; de vieux bosquets d'arbres endémiques gigantesques ; de nombreux lacs, mares et cours d'eau ; des pavillons et amphithéâtres publics ; ainsi qu'un musée d'art et un autre dédié à l'histoire de la planète et de son peuple.

L'ACADÉMIE DE MASTIGOPHOROUS

Principal centre d'éducation et de recherche de Drall (sinon du secteur corellien tout entier), l'académie est le cœur palpitant de l'érudition drall dans le système. Son campus rivalise avec celui des Grandes Archives, en taille sinon en termes d'homogénéité architecturale. Les multiples salles de lecture, laboratoires, installations de recherche, gymnases, bibliothèques, musées et dortoirs de l'académie reflètent les styles et sensibilités de nombreuses espèces du Noyau, ce qui donne au campus une ambiance agréable, mais légèrement déconcertante, un peu comme la ville elle-même.

D'éminents spécialistes de toutes les disciplines, de la philosophie aux arts linguistiques en passant par l'ingénierie hyperspatiale, donnent des conférences dans cette vénérable institution. Le corps étudiant est principalement drall, mais l'académie accepte les individus de toutes les espèces et planètes, tant qu'ils sont en mesure de régler les frais de scolarité et de supporter le rythme effréné imposé par la faculté. Nombre de scientifiques et d'ingénieurs renommés sont fiers d'être passés par les bancs de cette université, et l'on trouve des diplômés de l'académie dans toute la galaxie.

Le campus se situe entre les collines basses des faubourgs du dôme, collé au mur intérieur. Il mesure plusieurs dizaines de kilomètres carrés et renferme un véritable labyrinthe de vieilles salles de lecture creusées dans la roche, de laboratoires de recherche modernes, de complexes destinés aux étudiants et de zones communes. De larges boulevards, des espaces verts et des cours spacieuses relient les bâtiments.

LES JARDINS LUMINEUX

Perchés sur les collines pittoresques surplombant la mer Bouillonnante, les Jardins lumineux comptent parmi les principales destinations touristiques du Noyau. Une station balnéaire offrant tous les services possibles et une station thermale de luxe attirent les nantis et les célébrités de la galaxie. Les Jardins proposent un large éventail de soins apaisants : massages, source chaude,

EXPÉDITIONS DANS LA BORDURE

Les Dralls sont plutôt conservateurs ; ils partent rarement à l'aventure et ne quittent généralement pas le système où ils ont vu le jour. Cela n'empêche pas l'académie de Mastigophorous de rester un centre intellectuel de premier ordre en accumulant activement toujours plus de connaissances. Ceux qui ont un vaisseau et le goût de l'aventure se verront confier des missions bien rémunérées dans la Bordure extérieure.

Ces expéditions, parfois dangereuses, peuvent prendre la forme d'études zoologiques sur des mondes reculés ou d'explorations de ruines oubliées ayant appartenu à des cultures antérieures à la République. Aussi, l'académie préfère employer les explorateurs capables de se débrouiller seuls, mais elle les paie encore mieux s'il s'agit d'érudits. Il arrive même qu'un Drall excentrique, adepte des sensations fortes, se joigne à certaines missions.

eaux minérales et bains de boue, sauna humide ou sec. De nombreux soins anciens, traditionnels ou holistiques de toute la galaxie sont fournis pour détendre, soigner ou lutter contre le vieillissement. Les meilleurs masseurs, personnels hospitaliers et pratiquants d'arts vulnérables passent leurs journées à pourvoir aux besoins et caprices de politiciens, de capitaines d'industrie et de célébrités qui parcourent tout le Noyau pour se baigner ou se revigorer aux Jardins.

Vu leur popularité et la nature de leur clientèle, les Jardins lumineux sont aussi un endroit où l'on fait des affaires. Des traités entre planètes sont rédigés à l'ombre de vérandas, lorsque le soir offre un peu de fraîcheur, pendant que les juristes sirotent des whiskys corelliens enivrants et du vin bleu glacé de Josen. Dans d'épais nuages de vapeurs parfumées, des contrats de centaines de milliards de crédits sont conclus entre de puissants PDG vêtus de simples serviettes nouées à la taille.

En plus des manœuvres politiques et des affaires entre corporations, un flot incessant d'informations passe par les Jardins lumineux. La propriétaire, une jeune et intelligente Dralla du nom de Drusa, collecte tous les renseignements qui tombent dans l'oreille de son personnel, particulièrement attentif. Drusa elle-même a une réputation d'informatrice discrète et rusée, qui connaît la valeur d'une rumeur ou d'une bribe de renseignement et saura la revendre au juste prix.

LA MER BOUILLONNANTE

Située au sud-est de Mastigophorous et nichée dans une région de collines vallonnées et de prairies, la mer Bouillonnante compte parmi les plus célèbres merveilles naturelles de Drall. Elle a fortement contribué à sa longue tradition touristique. Cette mer est une longue et étroite étendue d'eau qui bénéficie de saisons tempérées et de marées modérées. Jadis, la beauté et les

ressources de la région attirèrent les premiers colons dralls sur ses rives. Ensuite, quand le système corellien brisa les chaînes de l'Empire infini, les visiteurs hors-monde découvrirent le lieu, son écosystème unique, sa beauté et sa diversité, et ils en parlèrent sur leur planète d'origine. Ces récits attirèrent d'autres visiteurs, ce qui poussa les autochtones à construire de nouveaux lieux de villégiatures, stations thermales et attractions afin de pourvoir aux besoins de leurs hôtes. Des siècles plus tard, les rives de la mer Bouillonnante sont bordées de stations balnéaires confortables, luxueuses ou populaires, de la simple hutte pour indigène à la station thermale complète où les moindres souhaits des clients sont exaucés.

La mer elle-même mesure près de mille kilomètres de long sur quatre-cents de large. Elle est alimentée par de nombreux cours d'eau qui la régénèrent, le trop-plein disparaissant par simple évaporation. Avec trois-cents mètres de profondeur par endroits, elle abrite toutes sortes d'animaux aquatiques, du lent et solitaire poisson-pointes aux hordes de méduses rouges diaphanes, en passant par les énormes et doux mammifères qu'on a baptisés « sirènes dralls », et qui seraient doués d'un semblant de conscience. En plus de la vie sauvage locale, la mer Bouillonnante abrite une flore endémique, dont les algues prolifiques qui donnent son nom à la région.

Durant les saisons froides et humides – l'automne, l'hiver et le printemps –, d'épaisses algues d'un noir de jais connues sous le nom d'herbes bouillonnantes recouvrent une bonne partie de la mer. Elles forment de vastes tapis de plusieurs dizaines de kilomètres carrés, assez épais pour supporter un Drall moyen. À mesure que l'algue pousse, de nombreux animaux sortent d'hibernation pour s'en nourrir, profitant de sa valeur nutritive très élevée. Les autochtones la récoltent également, car elle est délicieuse, nourrissante et facile à cuisiner : les plats qui l'incorporent sont de véritables mets fins dans la cuisine drall. Avec l'arrivée de l'été, la lumière crue et la remontée des températures tuent les herbes bouillonnantes, qui coulent. En pourrissant, le matelas d'algues provoque remous et vapeur. La mer bouillonne quelques semaines, et c'est là que la haute saison débute pour les stations balnéaires, les touristes parcourant des centaines ou des milliers d'années-lumière pour assister au spectacle.

MECCHA

Meccha est une bourgade agricole située à quelques centaines de kilomètres de Mastigophorous, non loin de l'équateur. Dépourvue de vaste dôme unique contrairement à la plupart des villes dralls, cette cité est un complexe d'une douzaine de dômes de petite taille renfermant différentes zones commerciales, résidentielles et industrielles reliées par une série de passerelles, de lignes de tram et de tunnels souterrains. La ville est entourée de milliers de kilomètres carrés de vergers, de champs, de ranchs et de pâturages, qui produisent une grande partie des denrées consommées

par la planète. Meccha a été fondée dans une région chaude et humide pour tirer parti du sol très fertile et du climat, parfaits pour une agriculture intensive. Si le climat est effectivement adapté aux cultures, les Dralls à la fourrure épaisse qui travaillent dans les champs et s'occupent des troupeaux en souffrent énormément. Pour se prémunir de la chaleur et de l'humidité, les habitants restent à l'abri des dômes climatisés durant la journée, pendant que des droïdes ouvriers se chargent des tâches essentielles, qu'il s'agisse d'arroser ou de nourrir le bétail. Quand le soleil se couche, les fermiers, les ranchers et les ouvriers partent au travail pour profiter de la nuit fraîche et odorante.

AUTRES RÉGIONS GÉOGRAPHIQUES

Voici un aperçu d'autres régions connues de Drall.

Les marais glacés polaires : les calottes polaires grossissent lors du court hiver, avant de fondre durant le long été. De vastes marécages glacés se forment autour des régions polaires en raison de l'arrivée d'eau permanente. Ces marais sont frais et humides l'été, et se transforment en bourbiers couverts de neige l'hiver. La plupart des Dralls les évitent, d'autant que certains seraient infestés de dianogas.

Les mangroves de barmooth : les barmooth, arbres semi-aquatiques, poussent généralement en gigantesques bosquets sur le littoral des grandes mers de Drall. Ils possèdent d'énormes réseaux de racines, semblables à des cathédrales, qui les stabilisent et leur permettent de supporter l'eau douce et l'eau salée. Ils constituent donc de véritables dédales de passages étroits, ponctués de troncs et de masses de racines impénétrables. Les plus grandes mangroves s'étendent sur des centaines de kilomètres et inspirent nombre des histoires de fantômes du folklore local.

GARNISON DE CAVAILIERS DE MECCHA

À quelques dizaines de kilomètres au nord de Meccha s'élève un plateau artificiel de plusieurs centaines de mètres d'altitude, bâti jadis par les occupants rakatans. Il abrite aujourd'hui une forte garnison de Cavaliers, des coursiers et gardiens de la paix qui patrouillent le ciel de Drall à dos d'ibbot. Le plateau est recouvert par les grandes aires des ibbots, les arsenaux, les casernes, les entrepôts et les terrains d'entraînement qui accueillent les gardiens et leurs montures capricieuses. Les Dralls en garnison sur le plateau parlent souvent d'artefacts rakatans retrouvés lors de travaux ou de manœuvres. Tous les Cavaliers qui servent dans cette unité connaissent « quelqu'un qui connaît quelqu'un » qui a trouvé une puissante relique technologique ancienne ou une statue fabuleuse faite de métal précieux, mais étrangement, personne n'a jamais vu de telles trouvailles de ses yeux.

CRÉATURES ET DÉFIS

Si Drall abrite un large éventail de créatures, elle est surtout connue pour sa faune aviaire colorée, très variée et parfois dangereuse.

IBBOT DE FEU [SBIRE]

Comptant parmi les races d'ibbots les plus courantes, l'ibbot de feu est un rapace de taille moyenne, au tempérament plutôt doux, qui vit sur les rives de la mer Bouillonnante. Il mesure un peu plus d'un mètre de long, pour une envergure de 2,50 m environ. Son plumage est cuivré ou de la couleur du laiton, et moucheté de carmin, d'orange et de blanc. De temps en temps, un spécimen développe un plumage bleu-noir iridescent, tacheté de cuivre ou de carmin. Ces rares individus font des animaux de compagnie très recherchés. Le régime alimentaire des membres de cette espèce est constitué de petits poissons et d'insectes de la région de la mer Bouillonnante, mais aussi de la fameuse herbe qui y pousse. D'ailleurs, c'est cette habitude qu'ils ont prise de manger cette algue qui leur donne leur nom, et non leurs couleurs. Quand il se sent menacé, l'ibbot de feu crache un puissant jet de bile acide et d'eau brûlante découlant de la digestion des algues. Ce liquide visqueux très irritant peut provoquer une désorientation et une cécité temporaire.



Compétences (en groupe uniquement) : Perception, Pugilat, Vigilance

Talents : aucun.

Capacités : Créature volante (les ibbots sont d'excellentes créatures volantes ; cf. page 202 du livre de règles pour plus de détails), Vue perçante (l'ibbot réduit de 1 dé la difficulté de ses tests de Perception et de Vigilance).

Équipement : bec pointu et serres tranchantes (Pugilat ; dégâts 3 ; critique 5 ; portée au contact ; Perforant 1), bile brûlante (Pugilat ; dégâts 2 ; critique 5 ; portée au contact ; Incendiaire 2, Désorientation 3, Cadence lente 1).

GRAND IBBOT [RIVAL]

Le grand ibbot, le plus imposant spécimen de la faune aviaire de Drall, est un oiseau majestueux, imposant et féroce doté d'une intelligence animale élevée.

Cette créature gigantesque mesure 3 à 4 m de long, pour une envergure de plus de 10 m. Son plumage est semblable à celui de l'ibbot de feu, principalement couleur cuivre ou laiton avec des taches noires et d'autres brunes, ainsi que des plumes blanches ou crème sur l'abdomen et sous les ailes. Il a aussi un vilain bec en dents de scie capable de trancher presque tous les matériaux comme s'il s'agissait de simple tissu pourri, mais également de puissantes serres en mesure de pourfendre un gundark. Il se nourrit principalement de poisson et d'autres créatures aquatiques, et apprécie tout particulièrement les poissons-pointes, qu'il pêche dans les lacs et les mers en volant en rase-mottes au-dessus de la surface de l'eau. Bien qu'ils préfèrent le poisson, les spécimens sauvages peuvent parfois s'attaquer au bétail (voire aux animaux domestiques).

En raison de leur taille et de leur relative intelligence, les grands ibbots sont facilement domestiqués. Ils ne se dérobent pas au dressage et peuvent suivre des instructions complexes en plusieurs étapes. Les Cavaliers, la police d'État de Drall, qui se charge aussi de services de coursiers, montent ces grands animaux et en détiennent le plus grand nombre. Certains voyageurs proposent aussi des visites de l'arrière-pays à dos de grand ibbot, mais ils sont rares, car il peut s'avérer dangereux pour des novices de monter sur ces rapaces géants, intelligents et parfois têtus.



Compétences : Perception 4, Pugilat 2, Survie 3, Vigilance 3

Talents : Adversité 1 (améliorez 1 dé de difficulté des tests de combat visant cette créature), Coup handicapant (peut augmenter de 1 dé la difficulté de son propre test de combat afin d'infliger un coup handicapant ; la cible subit alors 1 point de stress chaque fois qu'elle se déplace pour le reste de la rencontre).

Capacités : Gabarit 3, Créature volante (les ibbots sont d'excellentes créatures volantes ; cf. page 202 du livre de règles pour plus de détails), Vue perçante (l'ibbot réduit de 1 dé la difficulté de ses tests de Perception et de Vigilance)

Équipement : bec pointu et serres tranchantes (Pugilat ; dégâts 10 ; critique 4 ; portée au contact ; Briseur, Perforant 3), piqué (Pugilat ; dégâts 12 ; critique 3 ; portée au contact ; Choc 2, Renversement, Déploiement 1, Sanginaire 2).

CAVAILIERS [RIVAL]

Les Cavaliers de Drall sont une organisation quasi gouvernementale constituée de jeunes Dralls audacieux qui patrouillent dans le ciel à dos de grands ibbots, des oiseaux énormes et majestueux. Issus des rangs des jeunes gens les plus intrépides de chaque clan, ils sont investis de nombreux pouvoirs et leur juridiction s'étend sur toute la planète, comme l'a décrété la Confédération des clans. Cette organisation constitue une force de police planétaire et rend aussi des services de coursiers. Généralement déployés en binômes, ces Dralls sont chargés de maintenir la paix dans les terres sauvages qui séparent les villes et ils les surveillent en permanence, s'assurant que les biens et les personnes circulent en toute sécurité.

2	1	4	2	3	2
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE CAC/D			
3	10	0 0			

Compétences : Athlétisme 2, Calme 2, Coordination 3, Corps à corps 3, Distance (armes lourdes) 3, Perception 3, Survie 3, Vigilance 2

Talents : En selle ! (peut enfourcher une créature ou mettre pied à terre au prix d'une brouille), Force surhumaine 2 (ajoute +2 points de dégâts aux tests de Corps à corps et de Pugilat réussis).

Capacités : aucune.

Équipement : matraque aveuglante (Corps à corps ; dégâts 6 ; critique - ; portée au contact ; Désorientation 3, Dégâts étourdissants), carabine blaster légère (Distance [armes lourdes] ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant, utilisée à une main), électrojumelles, monture (grand ibbot), uniforme lourd (encaissement +1), datapad.



SÉLONIA

Données d'astrogation : système corellien, secteur corellien, région du Noyau

Mesures orbitales : 355 jours standards par an / 26 heures standards par jour

Gouvernement : confédération de tanières

Population : 16 millions (Séloniens 99 %, autres 1 %)

Langues : sélonien, basic

Terrain : océan, chaînes d'îles, archipels, chaînes de montagnes volcaniques

Villes importantes : tanière de L'pwacc, tanière de Scasmirs, tanière de Tir'mal

Sites intéressants : les pics des Nuages, les berges de Shevo, chantiers orbitaux

Exportations : denrées alimentaires (principalement aquatiques), matières premières, minéraux, marbre sélonien, vaisseaux et composants de vaisseaux

Importations : biens de haute technologie

Routes marchandes : Voie marchande corellienne, Passe corellienne

Conditions particulières : aucune

Contexte : cinquième planète du système Corellien, Sélonia est un monde océanique riche en ressources naturelles, qui abrite le farouche peuple insulaire des séloniens. La surface de cette planète est majoritairement recouverte de mers froides, profondes et agitées, parsemées çà et là de petites îles, d'archipels et d'atolls, surtout près de l'équateur.

Les terres sont donc rares, limitées à une série d'îles de petite taille et à de microscopiques continents. Nombre de ces terres sont des îles volcaniques, souvent en activité. Ces masses de roches immenses jaillissent de l'océan et peuvent atteindre une altitude surprenante. Toutefois, elles sont inhospitalières : sur Sélonia, seules les formes de vie les plus simplées se sont développées sur la terre ferme. Les autres vivent dans les océans ou sous la surface du sol.

Les Séloniens forment une ancienne race de mustéli-dés humanoïdes semi-aquatiques. Ils vivent au fond des mers, dans un réseau de tunnels et de cavernes taillé dans le sous-sol de la planète au fil de dizaines de milliers d'années. C'est dans cette oecuménopole que les Séloniens vivent, se détendent et travaillent, produisant des biens technologiques de grande qualité destinés à l'exportation et récoltant de la nourriture et des ressources dans les océans.



LES TANIÈRES

La caractéristique naturelle la plus fascinante de ce monde n'est pas son océan gigantesque, mais plutôt le réseau de tunnels que l'on trouve en dessous.

Les « tanières », comme les appellent eux-mêmes les Séloniens, sont un vaste réseau de cavernes et de tunnels qui crible toute la planète. Bien que les autochtones y aient construit de vastes métropoles, reliées par des tunnels et des axes de circulation, la plupart sont naturelles. Le spectacle qu'elles offrent est extraordinaire, à l'image de cathédrales obscures s'élevant au plus profond de la terre. Certaines cavernes ont un plafond voûté aux stalactites luisantes et un sol hérissé de forêts de stalagmites. D'autres sont de simples passages étroits ou des cheminées s'enfonçant dans les entrailles de la terre. Enfin, beaucoup sont envahies par les océans. Même les Séloniens n'ont exploré qu'une fraction des cavernes de leur monde.

À L'ABRI DES REGARDS

Cinquième planète habitable (et la plus éloignée de Corell), Sélonia est la grande oubliée de l'histoire de Corellia. Cela s'explique par la population indigène de ce monde, les Séloniens, et par leurs efforts de tous les instants pour rester à l'écart du reste de l'univers.

L'HISTOIRE DE SÉLONIA

Jusqu'à une période récente, la galaxie ne savait rien, ou presque, de Sélonia et de ses habitants. C'est au cours des derniers millénaires que ses habitants, insulaires et méfiants, ont ouvert leurs tanières et offert leur confiance à leurs voisins. Aujourd'hui encore, ceux qui ont croisé la route d'un Sélonien sont peu nombreux, et ceux qui se sont rendus sur leur planète balayée par les tempêtes, encore plus rares.

Comme les autres mondes habités du système, l'histoire de Sélonia débute avec l'invasion des Rakata et l'annexion de la planète au sein de l'Empire infini. Tandis que les Dralls et les Corelliens souffraient pendant des milliers d'années sous le joug des occupants, les Séloniens étaient épargnés : il leur avait suffi de se réfugier dans leurs tunnels et de les sceller derrière eux. Quand les Rakata arrivèrent, ils ne trouvèrent qu'un monde désert et venteux, couvert de mers gris acier. Ils examinèrent superficiellement les océans en quête de ressources exploitables, mais partirent rapidement pour prêter plus d'attention aux autres mondes habités.

Durant toute l'occupation du système corellien, les Séloniens sont restés à l'abri de leurs tanières, sous les océans, sans subir d'exactions. Finalement, après l'effondrement de l'Empire infini et le début de l'exploration stellaire par les autres planètes orbitant autour de Corell, Sélonia fut vite découverte. Elle fut méticuleusement cartographiée par des experts corelliens, tandis que sa faune et sa flore étaient soigneusement répertoriées par les savants dralls.

Même alors, les autochtones restèrent dans leurs tanières sans être le moins du monde dérangés par les explorateurs qui parcouraient la surface. De temps à autre, des groupes de guerriers séloniens effectuaient une patrouille sur la planète et rendaient compte des problèmes éventuels. C'est ainsi, près de mille ans après la chute de l'Empire infini et l'avènement de la République, qu'ils établirent finalement un premier contact avec leurs voisins.

PREMIER CONTACT

Les décennies qui suivirent le premier contact commencèrent mal. Méfiants et xénophobes, les Séloniens ne voulaient pas entendre parler du reste du système corellien. Ils préféraient rester entre eux et laisser leurs voisins livrés à eux-mêmes. Il y eut des faux pas et des incompréhensions, des percées diplomatiques et des incidents interplanétaires, ainsi que des bains de sang dans tous les camps.

Finalement, grâce à une diplomatie constante, mais d'une lenteur épouvantable, les Séloniens furent intégrés, au moins officiellement, à la société du système corellien. Quelques aventuriers, principalement de jeunes ambitieux dotés d'une curiosité sans limites, émigrèrent sur Corellia et Drall, où ils découvrirent les merveilles d'une société moderne. Bien que la culture et la technologie séloniennes fussent relativement avancées (pour un peuple aussi isolé), ils ne possédaient rien de comparable aux merveilleux complexes industriels orbitaux de Corellia ni aux banques de données de Drall. Les jeunes explorateurs firent part de leurs découvertes et de leurs expériences chez eux, et les Séloniens parvinrent à un consensus : ils avaient bien raison de s'isoler dans leurs confortables tanières.

Malgré cela, au cours des millénaires suivants, les Séloniens s'intégrèrent peu à peu à la société corellienne. Ils saisirent vite les bases de la science et de la technologie galactiques, et trouvèrent le moyen de les adapter à leur culture. Ils développèrent aussi une affinité pour la construction de vaisseaux et la production de composants électroniques de précision. Enfin, certaines tanières conclurent un accord avec la Corporation Technique Corellienne pour bâtir des chantiers en orbite autour de leur planète. Les Séloniens vécurent en paix avec leurs voisins pendant des générations, entreprenant de timides explorations à l'orée du système ou plus loin dans l'espace interstellaire. Après une alliance malavisée avec Corellia et Drall, qui avait pour but d'envahir Talus et Tralus, il y a plus de cinq cents ans, Sélonia se replia sur elle-même. La défaite cuisante face aux mondes jumeaux et le mépris que leur avaient témoigné leurs soi-disant alliés réveillèrent la vieille méfiance des Séloniens vis-à-vis des étrangers.

Pendant des siècles, les Séloniens restèrent sous terre, coupant les ponts avec Corellia et Drall, exception faite de quelques accords commerciaux et de la construction de vaisseaux pour le compte de la CTC. Ils allèrent même jusqu'à rompre tout contact avec les expatriés vivant sur les autres planètes corelliennes, les privant de soutien et les isolant de leur famille et de leurs amis. La situation se détend depuis quelques décennies seulement, et une nouvelle génération d'explorateurs est partie à l'assaut du système corellien, en quête de nouveaux horizons ou pour se faire un nom dans la galaxie.

PEUPLE ET CULTURE

Les Séloniens ne sont pas très faciles d'approche. Naturellement méfiants à l'égard des étrangers, extrêmement honorables et honnêtes à l'excès, ils passent pour de tristes sires arrogants, dont le seul but est de gâcher le plaisir des autres espèces. Bien qu'il soit généralement infondé (et franchement injuste), le stéréotype du Sélonien obstiné qui ne comprend pas une bonne plaisanterie a la vie dure.



En fait, la plupart des Séloniens rencontrés loin de chez eux sont assez agréables. Ils sont généreux, amicaux et généralement charitables, prêts à tendre la main à un ami ou à un étranger dans le besoin. Mais sous leurs airs amicaux se cache une méfiance des étrangers profondément enracinée, que traduit bien un vieux dicton de Sélonia : « La tanière et les proches d'abord, tous les autres après. » Au fond de leur cœur, les Séloniens ne s'intéressent qu'aux sujets ayant un impact direct sur leur espèce. Leur générosité et leur charité s'évanouissent à la minute où ils voient une menace potentielle planer sur leur peuple ou leur monde natal, et malheur aux hors-monde qui font mine de vouloir user de violence contre un Sélonien ou sa tanière.

La culture sélonienne est unique. Les xénoanthropologues des grandes universités du Noyau se rendent sur cette planète dans l'espoir d'être autorisés à entrer dans les tanières afin d'y étudier leurs habitants à loisir. Le consensus joue un rôle très important dans la culture sélonienne, si bien que tout est fait pour l'atteindre et que les Séloniens sont capables de débattre pendant des jours, voire des semaines dans ce but. Leur structure familiale s'articule autour d'une femelle fertile, la reine, qui est la souveraine suprême d'une tanière, au même titre que la duchesse chez les clans dralls. Très strict, leur système de castes est basé sur le sexe et la fertilité : autant dire que la mobilité sociale est quasi nulle dans cette société rigide.

Pour plus d'informations sur les Séloniens, et pour créer un personnage de cette espèce, reportez-vous à la page 91 du **Chapitre III : Options de personnages**.

LIEUX IMPORTANTS

Contrairement à ses voisins, Sélonia n'a pas grand-chose à offrir aux voyageurs interstellaires, à moins que ces derniers n'aient l'eau salée, les fruits de mer et les ouragans. En dehors des majestueux et imposants pics des Nuages, seul un biologiste marin ou un xénoanthropologue se sentira à sa place sur la planète. Les lieux les plus fascinants se trouvent sous les flots, dans les réseaux de tanières, ou en orbite, sur les chantiers navals.

LES PICS DES NUAGES

Comptant parmi les rares destinations touristiques de ce monde terre et recouvert d'îles, les pics des Nuages forment une chaîne de montagnes volcaniques qui domine l'hémisphère nord de Sélonia. Mesurant près de 2 000

kilomètres de long, cette chaîne regroupe plus d'une centaine de pics qui s'élèvent du fond marin jusqu'à des altitudes situées entre 8 000 et 15 000 mètres. Bien que beaucoup soient endormis, on y trouve aussi quelques volcans actifs. La fumée et les cendres des caldeiras se mêlent aux nuages et créent une brume perpétuelle qui cache les plus hauts sommets. Une faille sous-marine majeure associée aux cheminées volcaniques explique la présence en mer de vapeur et de bouillonnements. Enfin, la zone est sujette à des tremblements de terre, des tsunamis et des avalanches.

Bien que d'un accès difficile et périlleux, les pics des Nuages attirent des milliers de visiteurs chaque année, principalement issus de Corellia, de Talus et de Tralus. Ils viennent escalader les montagnes, chasser les énormes

rapaces qui nichent parmi les rochers escarpés, ou tout simplement défier les éléments. Si la plupart y survivent, rares sont ceux qui repartent indemnes. Les flancs des montagnes sont jonchés des restes de nombreux aventuriers qui ont un peu trop compté sur leur bonne étoile.

CHANTIERS ORBITAUX

Rivalisant avec les installations corelliennes de la CTC en termes de qualité et de volume de production, les chantiers orbitaux de Sélonia concentrent l'essentiel de l'industrie lourde de la planète aquatique. L'endroit est un complexe tentaculaire de plusieurs centaines de kilomètres carrés de cales sèches, de hangars, de tours de lancement, d'entrepôts orbitaux, de modules d'habitation et de laboratoires de test, le tout en orbite basse. Les chantiers tournent vingt-six heures sur vingt-six : remorqueurs et navettes passent en tous sens, livrant du matériel quand ils ne déplacent pas un vaisseau, une coque inachevée ou des marchandises. Des vedettes de patrouille très maniables veillent pendant que des vaisseaux en provenance de Corellia déposent des matières premières, des ingénieurs et tout le matériel nécessaire au bon fonctionnement de l'industrie spatiale locale.

Bien que les Séloniens aient une réputation de techniciens et de bâtisseurs de talent, ils sont pour ainsi dire incapables de concevoir des vaisseaux spatiaux : leur curieux mode de pensée s'avère imperméable aux connaissances de mathématiques et d'ingénierie nécessaires. D'ailleurs, les seuls appareils dont ils ont dessiné les plans au cours de leur histoire ont été de cuisants échecs.

Le plus célèbre des appareils séloniens est le vaisseau cône, qui porte bien son nom. Ces grossiers vaisseaux de patrouille intrasystème, au rayon d'action court, ne sont rien de plus que de gros cônes tronqués, doté d'instruments rudimentaires et propulsés par des fusées archaïques. Ils peuvent accueillir deux Séloniens (sous réserve qu'ils ne soient pas claustrophobes), disposent d'une capacité d'emport réduite, et se révèlent aussi dangereux pour leur équipage que pour les autres vaisseaux situés à proximité. Il ne reste plus beaucoup de ces reliques du passé. La plupart se sont écrasées,

ont explosé au décollage ou ont été recyclées. Celles qui restent sont exposées pour leur valeur historique, mais aussi pour servir de mise en garde : leur présence rappelle à tous les Séloniens qui les contemplant qu'il est dangereux de voyager parmi les étoiles, que cela n'a rien de très sélonien, et qu'il vaut mieux laisser ce genre d'activités à ceux qui les comprennent.

LES TANIÈRES SÉLONIENNES

Le vaste réseau des tanières est un ensemble de tunnels et de cavernes qui serpente sur des dizaines de milliers de kilomètres sous la surface de Sélonia. Cette grande oecuménopole souterraine, qui abrite des millions de Séloniens et une poignée de hors-monde privilégiés, offre tout le confort de cités comme Coronet, à l'exception d'un ciel dégagé.

En apparence primitives pour les étrangers, les tanières sont en réalité très modernes, dotées de systèmes de communications perfectionnés et de réseaux de transport efficaces. Des milliers de zones industrielles et commerciales produisent toutes sortes de biens destinés à l'exportation. Les services municipaux, comme le traitement des eaux, l'alimentation électrique et le recyclage des déchets, feraient pâlir d'envie des villes moins bien loties de tout le système. On y trouve des parcs et des jardins de champignons lumineux, des arènes, des stades, des universités, des théâtres, des tapcafés, des musées et des cantinas, comme dans n'importe quelle autre métropole de la galaxie. Les Séloniens qui vivent et travaillent tous la mer n'ont pas besoin de grand-chose. Rares sont les hors-monde qui obtiennent la permission d'entrer dans les tanières, et ceux-là ont intérêt à bien se conduire, sous peine de ne jamais en ressortir.

AUTRES RÉGIONS GÉOGRAPHIQUES

Voici un bref aperçu d'autres régions de Sélonia.

Les îles : beaucoup d'îles de Sélonia sont restées à l'état sauvage. Rochers nus dans les régions polaires ou prairies verdoyantes près de l'équateur, rares sont les îles dont la végétation dépasse le stade d'herbe ou de buissons. Les tempêtes qui sévissent sur cette planète

TRAFIC EN EAU PROFONDE

Un la nature insulaire de leur monde, il n'est pas toujours facile de commercer avec les Séloniens. Aujourd'hui encore, les tanières appliquent des tarifs douaniers élevés à toutes sortes de bien importés. Toutefois, il suffit de dire à quelqu'un qu'il ne peut pas avoir quelque chose pour qu'il veuille à tout prix se le procurer.

Sur Sélonia, la contrebande est plus compliquée qu'ailleurs : la majorité de la planète est aquatique, et presque toute sa civilisation est souterraine. De ce fait, les autorités n'ont aucun mal à contrôler les entrées des villes. D'où l'existence de docks en eau profonde.

Pour travailler sur Sélonia, un contrebandier entreprenant devra équiper son vaisseau pour qu'il résiste à la pression océanique et installer un mode de propulsion aquatique sur la coque. Pour approcher des docks, il devra suivre une trajectoire balistique en direction de la surface, tirer sur le manche à la dernière seconde pour réduire sa vitesse, et plonger dans l'océan. Dans les tranchées océaniques les plus sombres, des tanières de second plan construisent des cales sèches assez grandes pour recevoir des cargos légers. C'est là que les contrebandiers peuvent décharger leurs marchandises avant de regagner la surface.



ne laissent pas grand-chose derrière elles, ce qui signifie que la flore n'a jamais eu droit aux décennies d'accalmie nécessaires pour permettre aux arbres de pousser. De même, la plupart des animaux terrestres sont de petits mammifères, lézards et oiseaux, les formes de vie supérieures ayant évolué dans les océans et sous terre.

Entrées des tanières : il ne s'agit pas de régions à proprement parler, mais certaines entrées des tanières ont vu de petites communautés se développer en surface au cours des dernières décennies. Ces « villages » abritent des étrangers et les Séloniens qui sont en relation avec eux. On n'y trouve généralement que des préfabriqués, ce qui en dit long sur l'attitude des Séloniens.

CRÉATURES ET DÉFIS

La flore et la faune de Sélonia souffrent d'un cruel manque de biodiversité. Seule une poignée d'espèces vit dans les vastes océans et beaucoup d'animaux et de plantes partagent de nombreux traits génétiques. Le dédale des tanières séloniennes est encore plus pauvre, puisqu'on y trouve seulement des vers des tunnels affamés et une demi-douzaine de types de champignons qui ont élu domicile dans les cavernes. De nombreux biologistes pensent que la pénurie d'espèces endémiques est à mettre sur le compte du voyage de la planète, depuis son étoile natale à l'orbite de Corell. D'autres imaginent qu'une caractéristique propre à cette planète limite le nombre d'espèces tout en assurant une certaine homogénéité.

VER DES TUNNELS [RIVAL]

Ces créatures sont d'énormes vers aveugles et voraces que les Séloniens élèvent pour leur viande, mais aussi pour servir de bêtes de somme. Pouvant atteindre une dizaine de mètres et un poids de plusieurs centaines de kilos, ils ont un long corps gris et tacheté dénué de membres, doux et luisant, couronné d'une large gueule ronde et dégoulinante de bave. Particulièrement stupides, ce sont des créatures instinctives qui ne vivent que pour manger, grandir et se reproduire. Leur régime est constitué de pierres et d'un champignon lumineux originaire des tunnels séloniens. Leur gueule, hérissée de crocs en dents de scie, n'est pas sans rappeler celle des mynocks. Elle renferme de puissants détecteurs sensoriels capables de faire la différence entre les plus légères odeurs sur de grandes distances. Par ailleurs, elle sécrète un puissant acide qui a la consistance du ferrobéton humide et adhère à toutes les surfaces. Pour peu qu'on lui en laisse le temps, cet acide poisseux peut dissoudre presque tous les matériaux.

Livrés à eux-mêmes, les vers vagabondent dans les complexes de tanières, avalant champignons, débris et déchets. Ils nettoient les tunnels et en creusent de nouveaux dans leur quête de nourriture, allant parfois même jusqu'à retrouver des tanières depuis longtemps oubliées. Il est difficile de les faire réagir, mais une fois enragés, ils crachent leur salive acide et frappent à l'aide de leur queue jusqu'à ce que la menace ait disparu.





Compétences : Survie 2

Talents : aucun

Capacités : Gabarit 3, Fouissage (grâce à leur puissante mâchoire et à leur salive acide à action rapide, les vers des tunnels peuvent se déplacer dans la roche comme s'ils évoluaient en terrain difficile)

Équipement : mâchoire en dents de scie (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 4 ; portée au contact ; Briseur, Incendiaire 4, Sanguinaire 2), queue écrasante (Pugilat ; dégâts 10 ; critique 4 ; portée au contact ; Choc 3, Déploiement 1, Renversement)

TERYX [SBIRE]

Les teryx sont de petits reptiles volants à plumes très courants qui nichent dans la région des pics des Nuages. Très agiles, ces animaux de la taille du poing ont un long bec pointu et un magnifique plumage multicolore, qui scintille à la lumière de Corell quand ils filent au-dessus des petites prairies montagneuses. Ils se nourrissent d'insectes et des fluides corporels de petits rongeurs, leur injectant un venin engourdissant avec leur bec avant de boire leur sang. Seuls, ils ne sont pas franchement dangereux, mais ils se regroupent souvent en nuées avant de fondre sur leurs victimes. Ils font donc partie des célèbres dangers des pics des Nuages.



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

Talents : aucun

Capacités : Créature volante (les teryx volent parfaitement ; cf. page 202 du livre de règles pour plus de détails), Gabarit 0

Équipement : bec (Pugilat ; dégâts 2 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 2, Étourdissement 3, Perforant 3)

SALERODREX [NÉMÉSIS]

Le salerodrex est une énorme machine à tuer aux yeux noirs. Implacable, c'est le prédateur dominant des océans de Sélonia. Ces créatures fuselées, dont la forme évoque vaguement une torpille, ont une peau bleutée lisse, parfois mouchetée de gris ou de noir le long de la colonne vertébrale, et d'imposantes épines sur le dos. Leur large gueule est hérissée d'une triple rangée de dents acérées qui repoussent sans cesse, et qui sont capables de transpercer la coque d'un navire ou de couper en deux un humain adulte. Ils bénéficient d'une ouïe et de sens olfactifs particulièrement développés, et peuvent repérer le vrombissement d'un moteur ou sentir du sang dans l'eau à des dizaines de kilomètres. En quête permanente de nourriture, ces monstres s'attaquent à tout ce qui passe à portée de leur mâchoire, mais ils semblent préférer les créatures à sang chaud vivantes.



Compétences : Athlétisme 4, Perception 4, Pugilat 4, Survie 3

Talents : Adversité 1 (améliorez 1 dé de difficulté des tests de combat visant cette créature).

Capacités : Créature aquatique (le salerodrex ne subit aucun malus quand il se déplace dans l'eau. Il peut respirer sous l'eau, mais ne peut en aucun cas évoluer ou survivre sur terre), Gabarit 3

Équipement : crocs (Pugilat ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 4, Sanguinaire 4)



TRALUS

Données d'astrogation : système corellien, secteur corellien, région du Noyau

Mesures orbitales : 392 jours standards par an / 24 heures standards par jour

Gouvernement : Fédération des Mondes Doubles

Population : 2,4 millions (Humains 72 %, Séloniens 13 %, Dralls 9 %, autres 6 %)

Langues : basic, sélonien, drall

Terrain : montagnes, steppes, lacs, océans

Villes importantes : Rellidir

Sites intéressants : mer de Jarad

Exportations : denrées alimentaires, minerais et minéraux raffinés, matières premières

Importations : biens de haute technologie, médicaments et équipement médical

Routes marchandes : Voie marchande corellienne, Passe corellienne

Conditions particulières : aucune

LES JUMELLES

Les planètes Tralus et Talus ont toujours été liées, pour le meilleur et pour le pire. Elles sont presque toujours dirigées par un même gouvernement, ont des coutumes similaires et collaborent pour présenter leurs affaires et doléances dans le secteur et sur la scène galactique. Cette alliance a été consolidée par de nombreux événements, dont leur invasion manquée par Sélonia, Drall et Corellia il y a cinq siècles.

TALUS

Données d'astrogation : système corellien, secteur corellien, région du Noyau

Mesures orbitales : 392 jours standards par an / 24 heures standards par jour

Gouvernement : Fédération des Mondes Doubles

Population : 3,2 millions (Humains 60 %, Dralls 25 %, Séloniens 10 %, autres 5 %)

Langues : basic, sélonien, drall

Terrain : forêts, montagnes, mers, vasières

Villes importantes : Dearic, Nashal, Qaestar Town

Sites intéressants : chaîne de Kyste, Mèphyt

Exportations : denrées alimentaires, minerais et minéraux raffinés, matières premières

Importations : biens de haute technologie, médicaments et équipement médical

Routes marchandes : Voie marchande corellienne, Passe corellienne

Conditions particulières : aucune

LIÉES PAR LE DESTIN

L'existence de Talus et de Tralus, leur position orbitale unique et leur relation symbiotique avec la mystérieuse station Centerpoint sont peut-être la meilleure preuve de la nature artificielle du système corellien. Connues sous le nom des Mondes Doubles, Talus et Tralus sont de petites planètes qui tournent autour de la station Centerpoint, telles deux lunes énormes. Cet ensemble de trois corps célestes occupe la troisième orbite autour de Corell, entre Drall et Sélonia. Du fait de cet agencement, et du voisinage de la station Centerpoint, les deux planètes sont soumises à des marées et à des forces tectoniques nettement supérieures à celles des autres planètes du système. Elles sont connues pour leurs marées rapides et capricieuses, leurs longues et violentes tempêtes capables de frapper tout un continent, et leurs tremblements de terre dévastateurs. Les Mondes Doubles ont un climat, un relief, une écologie et une biodiversité assez proches. Leur identité se confond à tel point qu'on en parle souvent comme d'une seule et même entité.

HISTOIRE DE TALUS ET TRALUS

L'histoire écrite de Talus et de Tralus débute avec l'arrivée des Rakata et la conquête des Mondes Doubles par l'Empire infini. Les preuves géologiques et les fossiles trouvés sur les deux planètes montrent qu'il y a 30 000 ans, ni l'une ni l'autre n'abritaient d'autochtones doués de conscience. Ces mondes étant inhabités et recelant de nombreuses ressources, les Rakata y bâtirent d'énormes complexes agricoles et industriels pour en extraire les richesses et pourvoir aux besoins de l'Empire.

Durant le long règne des Rakata, des populations humaines et dralls, principalement des criminels, des prisonniers politiques, des rebelles et autres indésirables, furent transférés sur les Jumelles pour travailler dans les mines, fermes et usines rakatanes. Après la chute de l'Empire infini, les peuples de Talus et de Tralus furent livrés à eux-mêmes. Loin de leurs mondes natals, sachant à peine faire fonctionner les vieilles machines, leur situation était encore pire que du temps de l'esclavage. Pendant près de deux siècles, les populations des deux planètes menèrent une guerre perdue d'avance contre la nature, le désordre et l'effondrement de la société. Finalement, quand tous avaient perdu espoir, les premiers vaisseaux de Corellia et de Drall apparurent, en quête de nouvelles terres à conquérir et de nouvelles richesses à exploiter.

Au fil des vingt-cinq millénaires qui suivirent, les Mondes Doubles connurent des hauts et des bas. Des gouvernements vacillèrent et s'effondrèrent, des guerres éclatèrent, internes ou livrées contre les autres mondes habités du système, et les deux planètes devinrent le dépotoir des misérables et des indésirables de Drall et de Corellia. À cette époque, de petits groupes de Séloniens autonomes émigrèrent vers les Mondes Doubles,

installant leurs tanières en surface, totalement affranchis de leur monde natal, quand ils n'étaient pas en conflit direct avec lui. Talus et Tralus, et la station Centerpoint dans une moindre mesure, gagnèrent une triste réputation de repaires de brigands, de fous et de sauvages.

L'INDÉPENDANCE

Finalement, après des millénaires d'insultes et d'abus aussi bien réels qu'imaginaires, Talus et Tralus proclamèrent leur indépendance par rapport à l'autorité centrale de Corellia, et décrétèrent leur souveraineté en formant leur propre gouvernement : la Fédération des Mondes Doubles. Furieux, les Corelliens obtinrent l'aide de Drall et de Sélonia pour ramener les Jumelles dans leur giron. Ce fut un échec cuisant. Une violente guerre éclata, et après un long conflit sanglant, la Fédération repoussa les forces alliées pour devenir enfin une entité politique parfaitement indépendante.

Aujourd'hui, quelque cinq siècles plus tard, la Fédération des Mondes Doubles, surnommée la Fed-Dub, entretient des relations cordiales, mais parfois tendues, avec ses voisins et l'Empire. Malgré des débuts plutôt prometteurs, quelques siècles ont suffi pour que la Fed-Dub, à l'origine une république soucieuse du bien-être de ses citoyens, se transforme lentement en une ploutocratie désireuse de protéger les intérêts des riches et des puissants uniquement. Dans ces conditions, difficile de donner l'illusion d'une société évoluée, progressiste et heureuse à ses voisins et au reste de la galaxie.

Talus, la plus développée et peuplée des deux planètes, est le siège de la Fed-Dub. C'est ici que ses dirigeants mènent à bien des projets de construction pharaoniques pour améliorer le bien-être des citoyens. Il s'agit également de prouver au reste du système qu'ils sont à la tête d'un peuple puissant et progressiste, que la scène galactique doit prendre au sérieux. Tralus, un monde plus petit, rude et rural, n'a pas de villes comparables à celles de sa jumelle. Les gens y vivent dans de petites bourgades, des villes minières ou l'énorme tanière sélonienne située sous les mers équatoriales.

PEUPLE ET CULTURE

La culture étrangement homogène de la Fédération des Mondes Doubles mêle le meilleur et le pire de ce qu'on peut trouver sur Corellia, Sélonia et Drall. La longue cohabitation des trois espèces dominantes, leurs luttes communes et leur complexe d'infériorité généralisé n'ont fait que raffiner leurs personnalités, accentuant les traits négatifs et positifs de leurs cultures respectives.

Les Corelliens de la Fed-Dub sont plus imprévisibles, instables et indignes de confiance que leurs semblables de Corellia. Mus par des passions plus intenses, ils manifestent une ambition supérieure, ainsi qu'un mépris des règles et des lois qui frise l'anarchie. Ils incarnent le stéréotype du scélérat Corellien à la langue bien pendue

et au regard enjôleur, à la grande honte de Corellia. La culture des courses de swoops est encore plus ancrée dans la Fed-Dub qu'ailleurs, sans doute parce qu'il y a moins de lois et plus d'espace. Si les gangs de Corellia sont des accros à l'adrénaline stupides et dangereux, ceux de Talus et de Tralus sont complètement givrés et obéissent à la maxime : « Vis à fond la caisse, meurs jeune et laisse derrière toi un beau cadavre. »

Les quelques Séloniens qui ont émigré sur les Mondes Doubles sont encore plus renfermés et xénophobes que ceux de leur planète d'origine. Considérés comme des hérétiques et mis au ban de la société sélonienne, les habitants des tanières talusiennes et tralusiennes semblent avoir régressé à une ère plus violente de l'histoire sélonienne, antérieure à l'épanouissement de l'espèce dans la société galactique. Les tanières de la Fed-Dub, grossières et primitives, ne laissent guère de place au confort moderne.

Les Séloniens qui s'y installent se moquent bien du monde moderne et vivent comme leurs ancêtres primitifs il y a des milliers d'années, subsistant des produits

de la terre et se terrant dans leurs tunnels. Bien qu'ils commercent avec l'extérieur, surtout pour ceux issus des dernières générations, il est rare de voir un Sélonien du coin hors de sa tanière.

Les Dralls de Talus et Tralus, eux, conservent leur bonhomie et leur dignité coutumières. Ils sont plus proches de leurs semblables que les autres citoyens de la Fed-Dub. Cela dit, ils ont eux aussi disposé de milliers d'années pour développer certaines excentricités. Leur tradition d'érudition n'a rien perdu de sa vigueur, mais elle frise l'obsession, comme s'ils tentaient désespérément de trouver la réponse à une question avant que ne se soit écoulé tout le contenu du sablier cosmique. Ils ont tendance à rester à l'écart des humains et des Séloniens de la Fédération. Certains vont même jusqu'à nier qu'ils en font partie, et expliquent à ceux qui leur posent la question qu'ils sont juste là pour étudier les sociétés aberrantes nées en l'absence d'encadrement de la part de leurs mondes natals respectifs. Les autres membres de la Fédération les considèrent d'un mauvais œil à cause de cette attitude. Autant dire qu'il y a un froid entre les Dralls de la Fed-Dub et leurs camarades humains.

LIEUX IMPORTANTS

C grâce à leur curieuse relation, les Mondes Doubles sont considérés comme une seule et même entité quand on parle de leurs peuples, cités et gouvernement. Tous deux abritent des merveilles naturelles et artificielles, qu'il s'agisse de montagnes à couper le souffle, de jungles verdoyantes ou de grandes cités étincelantes de ferrobéton et de transparacier. Voici quelques-uns des lieux les plus intéressants des Mondes Doubles.

DEARIC

Capitale de Talus et principal spatioport de la planète, Dearic est une ville aussi corrompue et dangereuse que belle. On compare souvent cette vaste métropole animée à Coronet City. Elle offre un paysage dense de gratte-ciels, de grands parcs luxuriants, de faubourgs ordonnés et de quartiers commerciaux. On y trouve des institutions culturelles et éducatives respectées, une économie florissante et une population de citoyens productifs et heureux dont le gouvernement cherche à combler les besoins.

C'est en tout cas la ligne officielle du ministère de l'Information de la Fed-Dub. Le fait est qu'une grande partie de l'élégance et du raffinement de Dearic est une façade soigneusement orchestrée. Sous ce vernis séduisant se cache en effet un cœur noir de corruption, de vice et de désespoir.

S'il existe en effet des citoyens heureux, productifs, et surtout prospères, les moins bien lotis sont parqués dans des faubourgs pleins de toxicomanes, de déments, de pauvres et autres indésirables que les autorités de la Fed-Dub abhorrent. Les conditions de vie dans ces

quartiers délaissés rivalisent avec celles des pires quartiers du secteur Bleu de Corellia, sans les bons côtés. Aucun touriste ou notable ne fréquente les bouges et monts de piété de ces quartiers commerciaux improvisés. Les malheureux habitants n'ont droit à rien, ni à l'aide du gouvernement ni à la protection des gangs ou des criminels. On les abreuve d'un flot incessant de mensonges et de reproches pour qu'ils restent à leur place. Tant qu'ils se tiennent tranquilles et gardent la tête basse, les autorités leur fichent la paix. Néanmoins, ces secteurs ont une longue tradition de sédition et de manifestations, associée à une série tout aussi longue de répression et de brutalités policières, car les autorités corrompues font tout ce qui est en leur pouvoir pour maintenir cet horrible statu quo.

L'ARÊTE DES KYSTES

L'arête des Kystes est une longue chaîne de montagnes quasi infranchissables qui coupe en deux le grand continent sud de Talus. Ces vieilles montagnes déchiquetées abritent un certain nombre de créatures autochtones mortelles. Elles sont sujettes à de violents tremblements de terre et de terribles orages. Ici et là, on y trouve de petites vallées abritées où se sont développés des villages humains et des stations de recherche dralls, mais elles sont rares. La région accueille peu de créatures douées de conscience. De vastes forêts poussent à flanc de montagne, balafrees par des glissements de terrain et couvertes de brume et de nuages.

Les entrailles des montagnes cachent un imposant réseau de tunnels, anciens lits de rivières de lave remontant à l'aube des temps. La majorité de la population

L'ÉCHOPPE DU DRALL

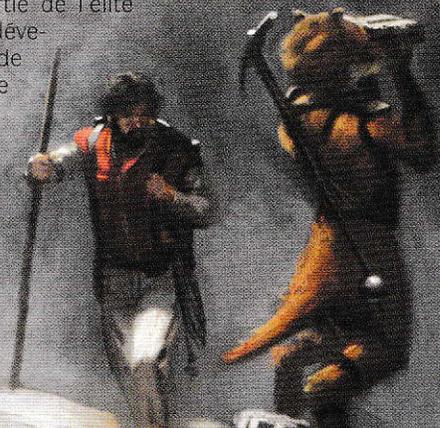
Aux confins de Dearic existe un bidonville appelé la Pointe du Large. Situé sur les berges de l'Icormek, c'est un endroit humide et déplaisant, où règne la pourriture et où vivent ceux qui n'ont même plus le courage d'aller ailleurs. Néanmoins, ceux qui souhaitent acheter des objets difficiles à trouver s'y rendent, car il abrite une des meilleures échoppes de contrebande du secteur. Le propriétaire, un vieux Drall (que tout le monde appelle simplement « le Drall ») a parcouru une bonne partie de la galaxie et s'est fait de nombreux amis. Il serait en mesure de trouver n'importe quoi, pourvu qu'on lui en laisse le temps et qu'on lui donne ce qu'il demande. Son commerce reste discret, car il craint de subir des représailles de la Fed-Dub. Il est donc difficile à trouver. Il lui arrive de recourir à des leurres et autres ruses pour mettre à l'épreuve ceux qui cherchent à le contacter et se protéger des autorités.

Sélonienne de Talus vit dans ce dédale sombre. Plus ou moins organisés en confédération de tanières, les Séloniens qui ont élu domicile sous les montagnes sont des xénophobes radicaux qui fuient la compagnie des étrangers, mais également celle de leurs compatriotes restés sur Sélonia. Ils n'ont pas beaucoup de contacts avec le monde extérieur, et les étrangers assez bêtes pour s'introduire chez eux sans y avoir été invités connaissent généralement un sort funeste.

NASHAL

Bâtie sur les berges du pittoresque Méphyt, dans le grand nord de Talus, Nashal est présentée par les officiels de la Fed-Dub comme le modèle d'une ville de la Fédération. Fondée il y a des milliers d'années dans le sillage de la chute de l'Empire infini, la ville était une sorte de terrain neutre où les différentes tribus d'humains et de Dralls venaient commercer, se retrouver et régler leurs différends.

Aujourd'hui, Nashal est une charmante ville construite en bord de fleuve, qui compte près d'un demi-million d'habitants. Foyer d'une grande partie de l'élite culturelle de Talus, elle se consacre au développement et à la préservation de l'art, de la musique et de l'écriture talusiennes de souche. Elle a aussi gagné une réputation de terrain neutre dans toute la galaxie, si bien qu'au fil des siècles, de nombreux peuples de tout le Noyau sont venus y conclure des traités de paix et autres négociations. Grâce à son rôle de centre culturel et diplomatique, Nashal est la ville la plus cosmopolite de Talus, au point que ses rues et parcs résonnent de centaines de langues différentes.



MER DE JARAD

La mer de Jarad est une petite mer intérieure peu profonde et sujette à de violentes tempêtes, située dans l'hémisphère nord de Tralus. Les modestes communautés humaines et séloniennes qui ont poussé sur son rivage rappellent un âge reculé, où tout allait moins vite. Ces bourgades de pêcheurs et d'aquaculteurs semblent endormies et abritent généralement moins de 2 000 âmes. Il s'agit essentiellement de vauriens, d'individualistes, d'exilés, d'adeptes de la survie dans la nature et d'êtres intelligents de toutes sortes qui ont perdu pied dans cette société et n'avaient nulle part où aller et rien à perdre.

Les habitants de ces villes vivent chichement de la pêche, chassant les énormes et dangereux styanax quand ils n'élèvent pas des crustacés, mollusques et algues comestibles dans des conditions très précaires. La pêche se pratique à l'ancienne, dans de grands canoës à fond plat propulsés par des rameurs munis de harpons qui n'ont guère changé au fil des siècles. De temps en temps, un chasseur audacieux ou fortuné se rend dans cette région oubliée pour chasser le styanax, louant alors les services de guides et d'assistants autochtones.

Sur la mer de Jarad, la vie est difficile : l'équilibre économique est fragile et sujet aux fluctuations du vent et des marées. Le climat est capricieux : les tempêtes peuvent se lever d'un coup pour disperser les navires de pêche et noyer les malheureux travailleurs, avant de disparaître aussi vite qu'elles étaient arrivées. Les changements de température, qui influent sur la salinité et la composition chimique de l'eau, peuvent pousser les bancs de poissons vers le centre de la mer, où il est difficile de les atteindre, ou les tuer par milliers, rendant encore un peu plus difficiles des conditions de vie déjà exécrables. Bien que la vie y soit pénible et souvent mortelle, tout n'est pas noir dans la région. À leurs rares heures perdues, les gens jouent de la musique ou écrivent des poèmes sur la mer et ses habitants. L'art qui consiste à graver des symboles, et même des textes, sur des os de styanax, est assez répandu, et de nombreux pêcheurs gagnent leur vie en vendant le fruit de leur artisanat dans les bazars de villes lointaines à la basse saison.

RELLIDIR

Avec près de cent-mille habitants, Rellidir est la plus grande ville de Tralus et le siège du gouvernement local. C'est une ville ouverte, aérée, nichée dans une vallée près de la mer équatoriale, avec de larges rues bordées d'arbres et de solides bâtiments pleins de cachet. Calme et terne, Rellidir ne partage pas le tapage et le vice de sa sœur Dearic, mais elle n'en a pas non plus la richesse. Les habitants de Rellidir sont principalement des travailleurs de la classe moyenne qui gagnent leur vie en exploitant des mines, en s'échinant dans des raffineries ou en travaillant aux champs et aux pâturages des nombreuses fermes industrielles de Tralus.

QAESTAR TOWN

Avec son quart de million d'habitants, Qaestar Town est la plus grande ville de Talus, et aussi des Mondes Doubles. On dit souvent d'elle qu'elle affiche le visage que dissimule Dearic derrière ses dorures et la propagande de la Fed-Dub. C'est une ville portuaire laide et sale située dans l'ombre de l'imposante crête de Qaestar, au sommet de laquelle se dresse le plus grand et dangereux spatioport de la planète (sinon du système). Fréquentée par des pirates, des contrebandiers et autres indésirables, la cité est le genre d'endroit où les explorateurs finissent quand ils n'ont plus de crédits ou lorsqu'ils ont commis une erreur de trop. C'est une ville dure, aux citoyens mesquins, méfiants et froids, qui voient les visiteurs comme des proies ou des prédateurs. Toujours prêts à croire le pire au sujet d'une personne ou d'une situation, les habitants moroses de Qaestar Town sont toujours sur le qui-vive. Ils prennent vite la mouche et jouent constamment les martyrs et les mécontents.

Le plus gros problème de Qaestar Town réside certainement dans le manque d'intégrité du gouvernement. Les autorités de la Fed-Dub y sont particulièrement corrompues. Soudoyés par les pirates qui sévissent dans le port et la mafia qui règne sur la ville, les fonctionnaires font mine de servir l'ordre, mais ferment en réalité les yeux sur les affaires louches.

Si l'arrangement convient parfaitement aux politiciens et aux barons du crime, les simples citoyens sont pris au piège, écrasés par les taxes et l'extorsion, sans personne vers qui se tourner. La plupart des visiteurs prétendent que si la ville était nettoyée, les gens seraient plus amicaux, mais les âmes les moins charitables affirment que les habitants ont la cité qu'ils méritent et qu'aucun changement ne les rendra jamais heureux.

LA PASSE DE JARAD

Traverser la mer de Jarad constitue un défi de taille, y compris pour les pilotes chevronnés. Ceux qui sont dans la confiance peuvent participer à une dangereuse course dans des airspeeders volant en rase-mottes au-dessus de la mer. Nombre de jeunes tralusiens considèrent cette course comme un rite de passage qui leur permet de faire leurs preuves. Ceux qui survivent regagnent leur communauté dans l'honneur. Bien que la course s'adresse principalement à la population locale, des étrangers s'y sont essayés. Le circuit est divisé en trois sections survolant la mer et formant un triangle. Cet itinéraire augmente fortement les chances d'être pris dans une tempête et chaque année, une poignée de malheureux sont tués lors de la course, des étrangers pour la plupart. Ceux qui ont grandi près de la mer de Jarad sont habitués à ses sautes d'humeur et sentent mieux venir la tempête que les étrangers. Spectateurs et participants ont droit à des heures de divertissement et de suspense, et les occasions de parier ne manquent pas.



LA PRÉSENCE IMPÉRIALE

Qaestar Town abrite une petite garnison impériale constituée de quelques escouades de stormtroopers, de leurs officiers et d'un inspecteur des douanes très stressé. Prétendument assignée à la ville pour aider les douanes du port de Qaestar, la garnison est également là pour maintenir le crime et la corruption à un niveau gérable, tout en faisant en sorte que les fonctionnaires de la Fed-Dub restent dans le giron impérial. Autant dire qu'il s'agit d'une mission impossible. Sous-financée par Coruscant, ignorée par les fonctionnaires locaux et sous-armée par rapport aux criminels qui tiennent la ville, la garnison impériale est quasiment en état de siège, incapable de prendre les choses en main à Qaestar Town.

Le spatioport lui-même se dresse au-dessus de la ville, dans les hauteurs, sur la crête de Qaestar. Un vilain ramassis de hangars, de bouges, d'entrepôts et de tanières malfamées le relie à la cité située en contrebas, le tout desservi par des lignes de trains à lévitation magnétique et un escalier sinueux taillé dans la paroi. Les marches serpentent sur deux kilomètres, jusqu'au cœur du quartier gouvernemental. Le port est réputé dans tout le système : ce n'est qu'un coupe-gorge, un repaire de gangs et de contrebandiers qui facturent leurs services au prix fort.

Les vaisseaux qu'on y amène ont autant de chances de se faire désosser et confisquer que d'être révisés et ravitaillés. Malgré sa réputation bien méritée, le port est populaire parmi les contrebandiers et marchands les plus louches : à Qaestar, l'argent ouvre bien des portes : une bonne réputation et un compte en banque conséquent permettent de faire passer à peu près n'importe quoi entre les mailles des filets de la douane.

AUTRES RÉGIONS GÉOGRAPHIQUES

Voici un bref aperçu d'autres régions de Talus et de Tralus.

Les vasières : les vasières de Talus sont connues des géologues du système corellien en raison de leur superficie. Certaines s'étendent sur plusieurs milliers de kilomètres et forment de véritables mers peu profondes chargées de limon. Bien qu'elles soient parsemées d'îlots couverts de végétation marécageuse, la plupart sont de simples étendues de boue fumante, constamment alimentées par de violentes averses. Elles sont tellement vastes qu'on y trouve des écosystèmes entiers, la panthère des vases occupant le sommet de la chaîne alimentaire.

Les steppes : les steppes de Tralus sont des prairies froides et vallonnées, lessivées par la pluie l'été et couvertes de neige durant les longs hivers. Malgré des vents violents, elles comptent parmi les endroits attrayants de Tralus, car les communautés d'éleveurs ne sont généralement pas touchées par la corruption qui règne dans le reste de la Fed-Dub.



CRÉATURES ET DÉFIS

Talus et Tralus abritent toutes sortes de plantes et d'animaux. Les riches terres arables et les profondes mers équatoriales de Tralus produisent toutes sortes de créatures domesticables élevées pour leur viande, leur peau, etc. La flore et la faune de Talus sont tout à fait stupéfiantes. De nombreuses espèces sont frappées d'une curieuse instabilité génétique qui les rend vulnérables aux mutations.

DALYRAKE [RIVAL]

Les dalyrakes sont des arachnides amphibies qui vivent dans les lacs et les mers de Talus et de Tralus. Ils mesurent près d'un mètre de haut pour un mètre cinquante de long. Leur corps est formé de deux parties ovales plates et ils possèdent trois paires de pattes articulées pourvues de dangereuses griffes, ainsi que deux grosses pinces. Le céphalothorax porte les ganglions primaires, les yeux et les mandibules, ainsi que de longs tentacules surmontés de glandes bioluminescentes. L'abdomen, plus long, renferme le puissant cœur de la créature et il est pourvu d'un méchant dard. Étranges et beaux à leur façon, les dalyrakes évoluent avec une grâce presque aérienne.

Malgré leur allure effrayante et leur faible intelligence, les dalyrakes sont facilement domesticables, au point qu'on en trouve dans de nombreux foyers et entreprises du système corellien. Guère affectueux, ils sont cependant parfaits pour chasser les nuisibles. Qu'ils soient domestiqués ou sauvages, ce sont des prédateurs patients. En règle générale, ils se cachent sous l'eau, dans les fougères, les broussailles ou les débris, puis attirent leurs proies en agitant leurs tentacules. Quand leur victime s'approche, ils lui sautent dessus et lui injectent un venin soporifique au moyen de leur dard.



Compétences : Coordination 2, Discrétion 4, Perception 3, Pugilat 3, Survie 2, Tromperie 3

Talents : aucun

Capacités : Bond de la mort (quand il est neutralisé, le dalyrake effectue une attaque de Pugilat hors de son tour de jeu contre un adversaire avec lequel il est au contact. Ce test bénéficie de )

Équipement : griffes, pinces et mandibules (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact), dard venimeux (Pugilat ; dégâts 3 ; critique 3 ; portée au contact ; Désorientation 3, Déploiement 1, Perforant 3)

GUF DROLG [RIVAL]

Énormes, stupides et méchants, les guf drologs sont probablement les créatures les plus gênantes et détestées de Talus. De la taille d'un gros camion speeder (mais moins intelligents), ce sont d'imposants quadrupèdes reptiliens herbivores qui vivent dans les grandes plaines

talusiennes. Ils sont couverts d'un épais cuir couleur rouille aux larges plis qui les protège des éléments et des prédateurs.

Des troupeaux de milliers de guf drologs sont en mouvement permanent, migrant au fil des saisons et dévorant tout ce qui leur passe sous le museau. Les grandes migrations infligent des dégâts considérables aux économies et aux écosystèmes locaux, car ces animaux dévorent les cultures, détruisent les clôtures et les bâtiments, piétinent le bétail et dévastent les sols avec leurs excréments acides. Bien qu'ils soient difficiles à chasser et carrément haïs, ils ont une certaine valeur, ne serait-ce que pour leur viande et leur cuir. Leur chair est étonnamment délicieuse, et leur cuir souple et épais aisément utilisable : il se teint facilement et permet de produire aussi bien des vêtements renforcés que des chaussures de luxe.



Compétences : Pugilat 2, Résistance 3, Survie 3

Talents : Adversité 1 (améliorez 1 dé de difficulté des tests de combat visant cette créature)

Capacités : Gabarit 2

Équipement : corne (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 3, Déploiement 1, Sanguinaire 1), piétinement (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 3, Imprécis 1)

PANTHÈRE DES VASES [NÉMÉSIS]

Les panthères des vases sont des prédateurs carnivores qui vivent dans les jungles fumantes et les marais fétides de Talus. Longues de deux mètres et mesurant un mètre au garrot, ce sont des félins musclés et efflanqués, couverts d'une fourrure dense et imperméable, tachetée de brun et de gris. Elles sont pourvues d'un cou épais, d'une grosse tête léonine munie de petites oreilles, d'yeux jaunes et d'une puissante mâchoire hérissée de crocs pointus. Leurs pattes larges sont pourvues de griffes non rétractiles dont elles se servent pour chasser et grimper, et d'épais coussinets qui étouffent leurs bruits de pas. Elles ont aussi une grosse crête osseuse qui commence entre les oreilles et court jusqu'au milieu du dos, protégeant leur cou, leurs épaules et leur colonne vertébrale.

Dans les jungles et marais où elles élisent domicile, les panthères des vases ont peu d'ennemis naturels et sont généralement les plus gros prédateurs de leur catégorie. Ce sont des chasseresses très rusées, quasiment indétectables dans leur milieu d'origine. Quand elles traquent une proie, elles profitent de l'environnement et de leur camouflage naturel, reviennent sur leurs pas et utilisent toutes sortes de tactiques visant à confondre et harceler leur proie. L'une de leurs ruses les plus courantes consiste à se rouler dans la boue fraîche pour masquer leur odeur et leur chaleur corporelle, une technique qui les rend quasiment indétectables.

Les panthères des vases sont des animaux sociables qui vivent et se déplacent en petits groupes. Les femelles chassent tandis que les mâles protègent les petits des prédateurs. Bien qu'elles s'en prennent rarement aux êtres doués de conscience, ceux qui les cherchent feraient mieux de ne pas oublier qu'elles chassent rarement seules.



Compétences : Coordination 3, Discrétion 4, Pugilat 3, Résistance 3, Survie 3, Vigilance 4

Talents : Adversité 1 (améliorez 1 dé de difficulté des tests de combat visant cette créature), Antitoxine 2 (ajoutez à tous les tests visant à résister ou à se remettre des effets de poisons, venins et autres toxines, et réduisez la durée de leurs effets de 2 rounds), Coup mortel 2 (ajoute +20 aux jets de blessure critique contre des adversaires)

Capacités : Camouflage naturel (les tests de Perception visant à détecter une panthère des vases subissent ; cela affecte aussi les scanners et les macrojumelles usant de senseurs thermiques ou d'amplificateurs de lumière), Chasseur de la jungle (les panthères des vases ne subissent aucun malus quand elles se déplacent en terrain difficile dans une jungle dense, une forêt dense ou un environnement marécageux)

Équipement : crocs et griffes (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 4 ; portée au contact ; Perforant 1), bond (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2, Renversement, Déploiement 1)

STYANAX [NÉMÉSIS]

Originaires des mers et des océans de Tralus, les styanax comptent parmi les prédateurs aquatiques connus les plus sauvages du système corellien. Ces carnivores reptiliens ont un long corps musclé, couvert d'épaisses écailles vertes qui émettent des reflets chatoyants lorsqu'ils nagent. Une crête de piquants court le long de leur colonne vertébrale et ils disposent d'une puissante queue préhensile pourvue d'un dangereux dard venimeux.

Fort heureusement, ce sont des chasseurs solitaires. Doués d'un sens exacerbé du territoire, ils ne tolèrent la présence de congénères que lors de la courte et brutale saison des amours. Agressifs et audacieux, ils ne sont pas très subtils au combat. Ils chargent droit sur leur cible pour tenter de lui injecter un venin soporifique. Une fois sa proie neutralisée, le styanax la coince entre ses mâchoires et la secoue jusqu'à la mort.



Compétences : Pugilat 4, Résistance 3, Survie 3

Talents : Adversité 1 (améliorez 1 dé de difficulté des tests de combat visant cette créature), Coup handicapant (peut volontairement augmenter de 1 dé la difficulté d'un test de combat pour infliger un coup handicapant ; la cible subit alors 1 point de stress chaque fois qu'elle se déplace pour le reste de la rencontre)

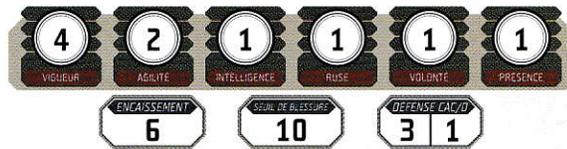
Capacités : Gabarit 3, Créature aquatique (le styanax ne subit aucun malus de mouvement dans les environnements aquatiques)

Équipement : gueule hérissée de crocs (Pugilat ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée au contact ; Sanguinaire 3), dard venimeux (Pugilat ; dégâts 3 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 3, Étourdissement 4)

RÔDEUR DES PROFONDEURS [RIVAL]

Les rôdeurs des profondeurs sont de hideux vers originaires des tunnels sombres et sinueux de l'arête des Kystes. Une de leurs extrémités est pourvue d'une gueule béante dénuée de dents. Elle est flanquée d'une paire de longs tentacules préhensiles qui se terminent par des sphères de chitine hérissées de pointes. Ces tentacules constituent l'arme principale du monstre. Ils lui permettent d'étrangler ses proies et de fourrer de la nourriture dans son gosier béant.

Les rôdeurs des profondeurs rampent dans les sombres entrailles des montagnes, où ils dévorent charognes et ordures. Ils se nourrissent aussi d'autres créatures souterraines, y compris les Séloniens de la région et les quelques spéléologues qui s'y aventurent. Ils sont totalement sourds et aveugles, pour la bonne raison qu'ils n'ont ni yeux ni oreilles. Ils chassent en détectant la chaleur et les vibrations grâce aux nombreux groupes de récepteurs sensoriels dont ils sont recouverts. Au combat, ils frappent au moyen de leurs tentacules pour agripper et étrangler leurs proies. Une fois prise au piège, la victime est écrasée et tuée avant d'être avalée par le monstre.



Compétences : Perception 4, Pugilat 3, Résistance 4, Survie 3

Talents : aucun

Capacités : Constricteur (les adversaires affectés par l'attribut Enchevêtrement commencent aussitôt à subir les effets de la suffocation, cf. page 214 du livre de règles), Terrifiant (un individu qui voit un rôdeur des profondeurs pour la première fois doit réussir un **test de peur Difficile** () conformément aux règles de peur de la page 298 du livre de règles)

Équipement : membres chitineux (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 5 ; portée au contact ; Enchevêtrement 2, Étourdissement 3).

STATION CENTERPOINT

Données d'astrogation : système corellien, secteur corellien, région du Noyau

Mesures orbitales : 392 jours par an / 12 heures par jour

Gouvernement : Secrétariat exécutif de la Fédération des Mondes Doubles

Population : 540 000 (Humains 85 %, Dralls 8 %, Séloniens 5 %, autres 2 %) et 100 à 250 000 touristes (Humains 55 %, autres 45 %)

Langues : basic, drall, sélonien

Terrain : urbain, fermes artificielles, parcs

Villes importantes : Hollowtown, Null Town

Sites intéressants : SecTech, les Coques

Exportations : haute technologie, tourisme

Importations : articles de luxe, technologie

Routes marchandes : Voie marchande corellienne, Passe corellienne

Conditions particulières : aucune

Contexte : située au point de convergence gravifique de Talus et de Tralus, la station Centerpoint abrite plus d'un demi-million de citoyens de la Fédération des Mondes Doubles. La station a la forme d'un cylindre long de 350 kilomètres, au centre duquel figure une sphère de 100 kilomètres de diamètre. Elle génère une gravité artificielle en tournant autour de son axe, son jour sidéral étant de 12 heures. Vu sa forme de toupie, tous les ponts sont concaves, et orientés de façon à ce que le « haut » soit toujours en direction de l'axe.

L'intérieur de la station est divisé en quatre régions. Hollowtown, le centre touristique de Centerpoint, comprend le cœur ouvert de la section sphérique. Les Coques sont constituées d'environ deux-cents grandes sphères bâties autour de Hollowtown et des deux-mille ponts qui les entourent. Le pôle Nord, qui pointe vers Corell, est appelé le Secteur Technologie (ou SecTech) ; il abrite la plupart des projets de manufacture et de recherche scientifique de la station. Enfin, le pôle Sud est la zone la moins explorée. On y trouve un milieu criminel modeste, mais florissant.



La station aurait plus d'un million d'années, ce qui en ferait l'une des plus vieilles constructions artificielles connues de la galaxie. Bien qu'elle suscite de nombreux débats parmi les savants du système, nul ne sait vraiment qui l'a créée, ni pourquoi. Ses habitants s'intéressent davantage à leur vie quotidienne qu'aux origines de leur foyer. La plupart des autochtones tiennent leur situation pour acquise et laissent l'exploration et les questions compliquées aux nouveaux venus.

LA ROTATION DE CENTERPOINT

La simulation de la gravité fait partie intégrante de la conquête spatiale depuis des milliers d'années. Centerpoint est l'une des rares constructions de la galaxie qui s'appuient sur une technologie de gravité artificielle bien plus ancienne : la force centrifuge. Toute la station tourne sur elle-même pour générer une gravité artificielle.

Une telle construction spatiale présente une multitude de défis et un simple amarrage devient un exercice de pilotage beaucoup plus palpitant que d'ordinaire. La plupart des pilotes comptent d'ailleurs sur l'aide des rayons tracteurs de la station pour parvenir à le mener à bien. La gravité produite par la rotation provoque des nausées et un sentiment de claustrophobie chez les nouveaux venus. C'est d'autant plus vrai à Hollowtown, dans les turbo-élévateurs et dans les régions polaires. Le meilleur moyen de repérer les touristes, c'est d'observer leur réaction à Hollowtown : les accès de panique momentanés de ceux qui croient voir le reste de la sphère « s'effondrer » sont monnaie courante.

RELIQUES DU PASSÉ

La station Centerpoint est si vaste qu'elle rivalise avec certains mondes habités. Il est donc parfaitement logique qu'elle soit divisée en plusieurs régions, aussi variées que ses différents types de populations. Entre l'élite de Hollowtown et les sans-abris de Null Town, toute une palette de catégories sociales est représentée à bord. Néanmoins, la taille de la station, comparée à sa maigre population, a conduit à une véritable ségrégation géographique.

S'il est possible d'y errer pendant des années sans jamais passer deux fois au même endroit, il est relativement facile de se rendre d'un lieu à un autre. Une série de turbo-élévateurs parcourt l'axe de la station et les parois de la sphère centrale. Sur les passages longitudinaux et équatoriaux, ces ascenseurs peuvent atteindre une vitesse de 750 km/h et transporter jusqu'à huit personnes entre les principales régions en moins de 10 minutes.

HOLLOWTOWN

Hollowtown est le nom que l'on donne aux fermes, ranchs, domaines, villas de vacances, lacs et parcs qui occupent la sphère de 60 kilomètres située au milieu de la station. À 30 kilomètres au-dessus du centre exact de la station se trouve le Brilleur, une petite étoile artificielle qui offre lumière et chaleur à Hollowtown. La sphère abrite assez de terres arables pour nourrir toute la station et les lacs sont assez grands pour accueillir des yachts, et même provoquer des précipitations.

Les monts coniques nord et sud sont centrés sur l'axe polaire, ce qui crée une gravité 0 au niveau du sommet central de 7,5 kilomètres, et une gravité très faible près du sommet des six autres montagnes, deux fois moins hautes, qui l'entourent. Depuis le sommet, on peut observer un panorama à couper le souffle. Beaucoup affirment que « c'est comme regarder une planète de l'intérieur ». La plupart des commodités et attractions touristiques sont réunies près des Coniques nord, alors que les montagnes sud sont entourées de fermes et de ranchs.

Seule la moitié de la population de Centerpoint vit à Hollowtown. La plupart des habitants sont des fermiers, des éleveurs de nerfs et de naugas, ou des nantis et leurs domestiques. Certains employés du secteur touristique disposent d'appartements dans les complexes hôteliers, mais la plupart font la navette depuis les Coques. Près de vingt-cinq millions de touristes visitent Hollowtown chaque année, et cinquante à deux-cent-cinquante-mille d'entre eux occupent chaque jour les hôtels.

LES COQUES

Hollowtown est nichée au centre de près de deux cents sphères qui ne sont que partiellement explorées. Néanmoins, il existe plus d'une dizaine de communautés de

près de 10 000 habitants dans le nord des Coques, entre la zone d'arrimage nord et Hollowtown. Connues sous le nom de villes-coques, la plupart furent aménagées pour accueillir le personnel et les familles des employés de la SecTech, du Secrétariat ou de l'industrie du tourisme. Les villes-coques sont des préfabriqués modulaires, mais peuvent également tirer parti de structures existantes. La plupart se situent tout près d'un accès aux turbo-élévateurs, et jamais bien loin de la zone de Hollowtown qu'elles supportent.

ZONES D'ARRIMAGE NORD ET SUD

Si les écouteilles et les petits tubes d'arrimage sont légion sur la station, il existe deux grands complexes de hangars, chacun au niveau d'un pôle de la sphère centrale. Ils prennent la forme de trente aires disposées en anneau sur près de deux kilomètres de large, un kilomètre de haut et trois kilomètres de profondeur, ce qui leur permet de gérer tous les vaisseaux, à l'exception des plus grands. Les portes des hangars ne protègent pas du vide et les aires ne sont pas pressurisées.

Pour éviter la pressurisation permanente d'un volume aussi important, les mystérieux créateurs de la station ont mis en place une technologie avancée fonctionnant sur le principe de rayons tracteurs pour créer des couloirs atmosphériques. Ces couloirs relient les écouteilles des vaisseaux (ou des vaisseaux entiers, quand ils sont de petite taille) aux sas de la station, dans les hangars. Les aires nord sont contrôlées par le Secrétariat exécutif, qui gère le trafic spatial et la sécurité, mais un certain nombre d'entre elles sont louées à des corporations disposant d'installations de recherche et de développement à bord. Officiellement, les aires sud ne sont pas utilisées, mais des éléments criminels se les seraient appropriées.

GRAVITÉ FLUCTUANTE

Les personnages présents à Hollowtown ou dans la zone des Coques, près de l'axe polaire, bénéficient d'une gravité faible, alors que ceux qui se situent dans les régions extérieures des Coques subissent des malus en raison de la gravité élevée (cf. page 214 du livre de règles). La plupart des zones habitées des régions polaires sont équipées de générateurs de champs de gravité, mais celles qui en sont dépourvues ont une gravité très faible (ou égale à 0).



SECTEUR TECHNOLOGIE (SECTECH)

SecTech est le nom donné au pôle Nord, occupé par divers intérêts de production high-tech. Près de vingt-cinq fabricants importants, comme Corellian MasterNav, Corellstand, Corellidyne, CorelliSpace et la Corporation Technique Corellienne disposent de gros ateliers et de hangars qu'ils louent pour travailler sur leurs prototypes à l'abri des regards indiscrets. Une multitude de corporations plus modestes y ont aussi des installations. Le niveau de sécurité est très élevé dans ce secteur, et les responsabilités partagées entre la sécurité de Centerpoint et des sociétés privées, qui travaillent en étroite collaboration pour combattre l'espionnage industriel. Beaucoup d'employés de SecTech vivent aussi sur place, mais ceux qui ont une famille élisent plutôt domicile dans les Coques. SecTech abrite aussi le secteur administratif et la plupart des expéditions archéologiques organisées à l'initiative d'un musée ou d'une université. Près d'un tiers de la population de Centerpoint travaille à SecTech.

NULL TOWN

Surnommé la petite Socorro, le repaire de voleurs, de contrebandiers et de dealers d'épice situé près de la zone d'arrimage sud s'appelle en réalité Null Town à cause de la gravité extrêmement faible de la région polaire. Null Town est si proche de l'axe de rotation du pôle Sud que les habitants sont obligés d'investir dans des générateurs de gravité sous peine de souffrir d'atrophie musculaire. La gravité à l'extérieur des bâtiments équivaut à seulement 5% de la gravité standard, si bien qu'il est difficile de se déplacer sans un réacteur dorsal ou des bottes magnétiques. Les fuyards et les sans-abris sont connus pour bidouiller des électro-aimants, quand ils ne portent tout simplement pas des fixations métalliques.

La petite Socorro est entièrement contrôlée par le baron Kaldo, dont l'organisation est impliquée dans les pires ventes illégales et actes criminels de la station. Bien que le baron dispose d'installations impressionnantes ici, seuls des agents et sous-traitants triés sur le volet savent que l'organisation lui appartient. Kaldo confie l'intendance et les comptes à Gustip, son majordome drall. La sécurité de la station est consciente que le crime organisé s'accroît depuis plusieurs décennies, mais les plaisirs illégaux proposés aux habitants de Null Town sont populaires auprès des touristes, et la pression politique exercée par le Secrétariat a lié les mains de la sécurité, du moins tant que la violence ne touche ni Hollowtown ni SecTech.

LES HABITANTS DE CENTERPOINT

Centerpoint est dirigé par le Secrétariat exécutif, lui-même nommé par la Fédération des Mondes Doubles. Il gère la station pour le compte de la Fed-Dub et

joue un rôle actif dans la plupart des activités locales. L'action du Secrétariat est répartie entre les départements de l'Administration et des Opérations. L'Administration se charge de tout ce qui fait rentrer des fonds, comme les impôts, les taxes, les accords locatifs des professionnels et des particuliers, et la validation de divers permis, licences et visas. Les Opérations gèrent la plupart des postes de dépense, comme la sécurité, la construction, la maintenance, les transports, le contrôle du trafic orbital et les activités liées aux hangars, ainsi que le bureau de renseignement. Tout compris, la Fed-Dub emploie à peu près douze mille personnes sur la station, dont la moitié font partie de la sécurité de Centerpoint.

Vu la taille de la station, il n'y a pas assez de personnel de sécurité pour cartographier les lieux, et encore moins pour y effectuer des patrouilles. La sécurité s'attache avant tout à veiller sur les cultures, l'industrie touristique et SecTech. Une présence symbolique est assurée aux Coques, mais les habitants du reste de la station sont livrés à eux-mêmes. Pour combler le vide, une pègre puissante est apparue au pôle Sud. Les habitants de Null Town proposent toutes sortes de divertissements illégaux aux touristes de Hollowtown et aux autres habitants peu scrupuleux de la station.

BARON KALDO [NÉMÉSIS]

Comptant parmi l'élite milliardaire de Hollowtown, Benton Kaldo est issu d'une famille qui remonte à la noblesse corellienne. Sa fortune vient de ses aïeux, qui ont réalisé de prodigieux investissements corporatifs, mais il cache sa véritable nature. Depuis son gigantesque domaine vinicole de Hollowtown, le baron Kaldo contrôle la plupart des activités criminelles de Centerpoint. Son organisation verse principalement dans l'épice et l'espionnage corporatif, mais il lui arrive de faire quelques profits en investissant dans les courses de swoops et de modules qui se déroulent dans les couloirs de turbo-élévateurs actifs.

Les cheveux sombres et le nez aquilin, le baron Kaldo a une cinquantaine d'années et se considère comme un aristocrate. Il est toujours tiré à quatre épingles et impeccablement coiffé. Ses hordes de serviteurs le tiennent à l'écart de la plèbe, qu'il trouve répugnante. Malgré cet élitisme qui n'échappe à personne, il gère parfaitement son organisation et a le goût du risque. Il se fait souvent passer pour un acheteur ou un vendeur rival lors des affaires menées par Gustip. Les deux hommes se servent alors d'une sorte de code verbal qui permet à Kaldo de mener les négociations et de remporter la mise au nez et à la barbe de tout le monde.



Compétences : Calme 3, Charme 3, Coercition 4, Connaissance (pègre) 3, Négociation 3, Perception 4, Sang-froid 3, Système D 4, Tromperie 3, Vigilance 2

Talents : Adversité 2 (améliorez 2 dés de difficulté des tests de combat visant ce personnage), Bénéfice du doute 2 (retirez ■■ aux tests de Coercition et de Tromperie), Charmeur-né (une fois par session de jeu, peut relancer un test de Charme ou de Tromperie), Négociateur-né (une fois par session de jeu, peut relancer un test de Négociation ou de Calme)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), vêtements renforcés cachés de bonne qualité (défense 1, encaissement +2), comlink

GUSTIP [RIVAL]

Le baron Kaldo compte énormément sur Gustip, son méticuleux majordome drall, pour gérer les affaires quotidiennes de son empire criminel. Gustip se comporte comme un aristocrate et ne sort jamais sans sa canne au pommeau plaqué-aurodium. Quand il n'est pas sur les propriétés de Hollowtown ou de Null Town appartenant à Kaldo, il est accompagné par un groupe de gros bras séloniens.



Compétences : Calme 2, Connaissance (éducation) 3, Connaissance (mondes du Noyau) 3, Connaissance (pègre) 3, Négociation 2, Perception 1, Système D 2

Talents : Trait de génie (une fois par session de jeu, peut effectuer un test de compétence en utilisant son Intelligence)

Capacités : aucune

Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), vêtements de bonne qualité avec protections cachées (défense 1, encaissement +2), canne au pommeau d'aurodium, datapad crypté, comlink

BRUTE SÉLONIENNE [SBIRE]

Les Séloniens de la tanière de Kimotte sont les gorilles de l'empire criminel du baron Kaldo. Ils sont entraînés pour mener leurs missions en silence et sans pitié. Ces tumeurs se déplacent toujours par trois.



Compétences (en groupe uniquement) : Corps à corps, Discrétion, Perception, Pugilat, Vigilance

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : glaive sélonien (Corps à corps ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée au contact ; Encombrant 2, Perforant 2, Briseur), queue écrasante (Pugilat ; dégâts +4 ; critique 5 ;



SÉCURITÉ DE CENTERPOINT ET AUTRES PERSONNELS

Pour représenter les PNJ typiques de la station Centerpoint, reportez-vous aux adversaires du livre de règles, pages 391-415. L'Officier de sécurité de spatioport et l'Agent de sécurité de spatioport conviennent très bien pour les forces de sécurité de Centerpoint.

Le capitaine de sécurité de l'Auto-rité du secteur Corporatif et le VicePrex sont parfaits pour la sécurité privée et les autorités de SecTech. Utilisez le Voyou des rues et le Pirate pour les rebuts de Null Town.

portée au contact ; Désorientation 2, Renversement, utilise l'Agilité comme caractéristique pour employer cette arme), armure matelassée (encaissement +2).

SERA RIGGERS [NÉMÉSIS]

Sera est un officier intermédiaire du Secrétariat et joue souvent le rôle d'officier d'astreinte. Elle est alors responsable des opérations quotidiennes du fonctionnement de la station. Bien décidée à faire de Centerpoint un endroit sûr pour les touristes, elle est obsédée par le crime, qu'elle veut éradiquer, au grand désarroi de ses supérieurs qui évoluent au sein de cercles politiques. Elle n'est pas opposée à l'emploi d'indépendants pour trouver des preuves.



Compétences : Calme 3, Commandement 3, Distance (armes légères) 2, Négociation 2, Perception 4, Système D 3, Vigilance 2

Talents : Adversité 1 (améliorez 1 dé de difficulté des tests de combat visant ce personnage), Perspicace 1 (améliorez 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition et Tromperie visant ce personnage)

Capacités : Chef de spatioport (le personnel du spatioport ajoute \square à ses tests de Perception et de Vigilance en présence de Sera Riggers)

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), uniforme (encaissement +1), datapad, comlink.

POL ORRICH [RIVAL]

Sergent de la sécurité de Centerpoint, Pol Orrich a été arrosé par Kaldo depuis le début de sa carrière, ou presque. Accro au jeu, il doit souvent rendre des services pour payer ses dettes. Orrich n'hésite pas à se servir de son uniforme pour user de menaces et d'intimidation. D'ailleurs, les autres officiers l'appellent Orrich la Brute.

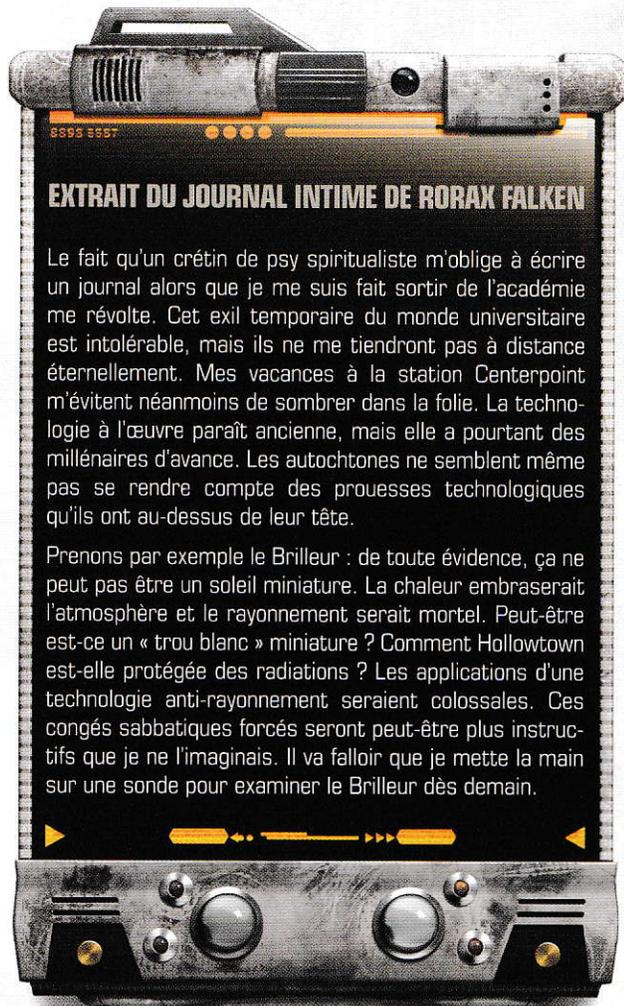


Compétences : Coercition 3, Distance (armes lourdes) 2, Pugilat 3, Résistance 2, Système D 2, Vigilance 2

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), armure matelassée (encaissement +2), comlink, jeu de sabacc, stimpack, ceinture multi-usages.



AUTRES PLANÈTES ET CARACTÉRISTIQUES

En plus des célèbres « Cinq Frères », le système corellien affiche toutes sortes de singularités astrographiques, dont des stations spatiales, des champs d'astéroïdes et même d'autres planètes.

CROLLIA

Désert rocailleux orbitant loin de Corell, Crollia est inhabitée à cause de son atmosphère empoisonnée et quasiment opaque. Toutefois, elle présente un intérêt certain pour l'industrie de Corellia. C'est sur cette planète que l'on a trouvé du crodium pour la première fois. Ce métal très dur, utilisé par les premiers vaisseaux qui voyageaient via canon hyperspatial, est rarement employé aujourd'hui. La plupart des mines de ce minerai se situaient dans la Gueule de Crollia, un énorme canyon né de plaques tectoniques divergentes, mais presque toutes sont épuisées depuis longtemps.

Néanmoins, la Compagnie des Mines Corellienne exploite des minerais et métaux en abondance. Elle dispose d'une flotte de plusieurs centaines de chars extracteurs pilotés par des dizaines de droïdes de supervision doués de sens. Les équipes signent généralement pour six mois de travail, qu'il s'agisse de chercher de nouvelles veines ou de travailler dans les mines existantes. La CMC préfère les équipes exclusivement séloniennes, et des études prouvent que les ouvriers résistent mieux à la pression psychologique s'ils travaillent entre membre du même clan. Des transports viennent chaque semaine récupérer les caisses de matières premières à destination des entrepôts de la CMC, qui a signé des contrats d'approvisionnement lucratifs avec divers chantiers de la CTC, si bien qu'une grande partie du métal alimente l'industrie très vorace de Corellia.

SORONIA

Soronia, la planète la plus éloignée de Corell, est un rocher glacé et inhabité. Dans son atmosphère aux nuances de bleu et de violet, l'air contient de grandes quantités de cyanogène et de méthane. Compte tenu de ce facteur et de l'éloignement de son étoile, la plupart des êtres vivants y gèleraient en quelques instants.

La nuit, quand Corell disparaît sous l'horizon, les températures chutent encore plus. Nombre des gaz lourds gèlent instantanément pour former de fragiles arbres de glace. Ces forêts éthérées et obsédantes ont été popularisées par une publicité pour un parfum à la mode sur Corellia, ce qui a poussé de riches touristes à louer des vaisseaux privés pour visiter ce monde reculé. Les seuls autres individus qui s'intéressent à Soronia sont les scientifiques qui y envoient des sondes, dans l'espoir de capturer des radiations cosmiques susceptibles de les éclairer sur les origines du système corellien.

Bien qu'on n'y trouve aucune communauté fixe, quelques hors-la-loi profitent des forêts de cristal et des chaînes de montagnes de la planète pour échapper à la CorSec. Malheureusement, la plupart des scélérats ne sont pas préparés au froid, qui gèle rapidement leurs moteurs. Il n'est pas rare que les systèmes à propulsion ionique et les répulseurs givrent quelques heures à peine après avoir été coupés. Après le coucher du soleil, les composants peuvent geler en quelques minutes.

AMAS D'ASTÉROÏDES DE KIRIS

Cet amas situé au large de Sélonia est constitué d'une dizaine d'astéroïdes de grande taille. Même les explorateurs chevronnés n'en ont souvent jamais entendu parler. L'amas fut découvert par la Compagnie des Mines Corellienne, mais retomba vite dans l'oubli lorsque des études démontrèrent qu'il ne renfermait pas de métaux précieux.

CHAMP D'ASTÉROÏDE DE L'OMBRE DU PIRATE

Située dans une nébuleuse envahie d'astéroïdes, juste au-dessus du plan orbital du système, l'Ombre du pirate terrifie les enfants corelliens qui ne sont pas sages depuis l'aube de la civilisation. Les astéroïdes ont depuis longtemps été exploités jusqu'au dernier gramme de minerai, puis abandonnés par les constructeurs corelliens, criblés de vieilles installations et de puits de mine scellés qui servent aujourd'hui de planques aux hors-la-loi fuyant la CorSec.

LA LANTERNE NOIRE

Dérivant à l'orée de l'Ombre du pirate, la Lanterne noire est un astéroïde creusé d'un réseau tentaculaire de tunnels et de salles. Ce dédale est occupé par des centaines de criminels qui comptent parmi les pires de Corellia : les flibustiers de Silestro. Le séduisant et meurtrier capitaine Jostero mène des raids sur les voies commerciales du système tout entier, soutenu par le Soleil Noir.

LE VIDE

Le Vide est une poche d'espace dégagé au sein du champ d'astéroïdes, que se disputent les pirates de la Dague cachée et le cartel des Hutts. On ne sait pas grand-chose des raisons de cette guerre violente, mais l'endroit constitue un excellent point de ralliement et les pirates y emmènent généralement leurs prises. Dans le calme du Vide, ils peuvent désosser ou modifier les vaisseaux, trier les passagers et vider les soutes sans être ennuyés par la CorSec.

STATION RELAIS DU SYSTÈME INTÉRIEUR DE GUS TRETA

Baptisé d'après la petite lune corellienne dont il fait le tour cinq fois par jour, ce site compte parmi les nombreux relais ouverts aux voyageurs du système. Longue de 300 m, la station permet de refaire le plein, d'effectuer des réparations, de se réapprovisionner, de chercher un emploi et d'acheter ou de vendre des marchandises. Elle abrite une population permanente de quatre mille personnes, à laquelle il faut ajouter deux mille résidents de passage. On trouve parfois jusqu'à quatre mille clients à bord. De nombreux voyageurs s'arrêtent à la cantina de Bell pour échanger des histoires et profiter de la bière épicée la moins chère du système.

Il y a plusieurs siècles de cela, le croiseur pirate *L'Héritier de Xim* livra bataille aux forces de la CorSec et ses moteurs furent détruits. L'épave fut pillée par d'entrepreneurs Corelliens qui remorquèrent les 250 mètres du croiseur jusqu'à une orbite elliptique autour de la lune la plus éloignée de Corellia, avant d'en faire un marché et un dépôt de carburant. Au fil des ans, ce qui était devenu une station fut vendu, envahi, libéré, perdu au jeu et revendu. Le complexe fut finalement acheté par un Hutt du nom de Gormo Vosadii Grasso.

L'ŒIL RUBICOND

Un vieil observatoire extragalactique, l'Œil rubicond est situé sous le plan orbital du système corellien, là où aucun obstacle ne peut le gêner. Il a récemment été envahi par le Soleil Noir, qui a repoussé de nombreuses attaques de la CorSec au moyen de chasseurs redoutables. Nul ne sait ce qui a pu motiver le geste des criminels, mais les experts des réseaux d'informations avancent que l'organisation pourrait s'y livrer à toutes sortes d'opérations : pillage, fortification pour s'installer définitivement sur place, ou fabrication d'une super arme exotique braquée sur Coronet pour se livrer à un odieux chantage. Bien que cette dernière hypothèse soit hautement improbable, chacun sait que la CorSec est prête à payer très généreusement ceux qui seront assez fous pour aller se frotter au Soleil Noir et le chasser de la station.





Capacités : Maladroit (Les Hutts ont une force énorme, mais leur masse limite gravement leur souplesse et leur adresse. Ajoutez ■■■ à leurs tests de Coordination, Corps à corps et Pugilat), Pesant (Les Hutts ne peuvent jamais exécuter plus d'une manœuvre par tour)

Équipement : datapad, comlink

ARGYL « POPS » MERRA [RIVAL]

« Il s'appelle Argyl et il est aussi vieux que la boue. » Cette plaisanterie faisait déjà le tour de la station lorsque Gormo est arrivé, mais malgré son âge, Argyl est toujours aussi habile avec un hydrocompresseur, considéré comme l'un des meilleurs techniciens hors-la-loi du système. Beaucoup affirment qu'il n'existe pas un seul vaisseau de contrebande dans la région sur lequel il n'ait pas posé ses mains. Sa spécialité est la modification des codes de transpondeurs.



Compétences : Informatique 4, Mécanique 5, Négociation 2

Talents : aucun

Capacités : aucun

Équipement : trousse à outils, datapad, trousse de réparation d'urgence, détecteur de poche

LIDDY RAVORA [RIVAL]

Au départ,, Liddy était serveuse à la cantina de Bell, un repaire de baroudeurs chevronnés. Mais elle finit par découvrir la valeur de l'information et devint infomarchande amatrice. Elle accumula une petite fortune en échangeant des secrets et racheta la cantina il y a dix ans. Les voyageurs de l'espace lui font confiance, d'autant qu'elle en a aidé beaucoup à trouver du travail. Néanmoins, elle est avant tout fidèle à celui qui la paie le mieux, Gormo le Hutt.



Compétences : Charme 2, Négociation 2, Perception 3, Tromperie 2

Talents : aucun.

Capacités : aucun.

Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), datapad crypté, comlink.

Gormo travailla avec Hoersch-Kessel Drive, qui avait bâti *L'Héritier*, pour ajouter des modules sur la station, dont le diamètre fit plus que tripler. Il y a quatre ans, elle a failli être détruite, lorsque les pirates de l'Étoile d'os s'en sont enfuis en plein ravitaillement de carburant. L'incendie aurait pu tout ravager sans le courage des propriétaires du dépôt, qui donnèrent leur vie pour détacher le container de carburant de la station. Le ravitaillement est désormais géré dans une installation secondaire, de l'autre côté de la station, mais la reconstruction est presque achevée.

GORMO VOSADII GRASSO [NÉMÉSIS]

Gormo est le propriétaire du relais de Gus Treta, une affaire qu'il dirige en toute légalité, et beaucoup l'estiment digne de confiance pour un Hutt. En réalité, il se moque bien de la station et ne s'intéresse qu'aux bénéfices et aux renseignements qu'il en tire. Il y a de cela plusieurs décennies, Gormo a subi un grave déshonneur au sein de son clan à la suite d'une opération de contrebande d'épices qui a mal tourné. Depuis, il fait tout ce qu'il peut pour regagner sa réputation.



Compétences : Calme 4, Charme 2, Coercition 3, Connaissance (Bordure extérieure) 3, Connaissance (pègre) 3, Négociation 4, Résistance 3, Sang-froid 4, Tromperie 2

Talents : Détermination 2 (quand il subit du stress, il en reçoit 2 points de moins, pour un minimum de 1)





LE SECTEUR CORELLIEN

« Tout le danger et l'aventure de la Bordure extérieure,
mais ici, dans le Noyau. »

– Gustip

Nombreux sont les citoyens galactiques qui confondent couramment « Système corellien » et « Secteur corellien ». Le système de Corellia n'en est qu'un parmi les trente que compte le secteur. Au sein de ce dernier, on trouve toute une variété d'astres : des mondes miniers presque déserts harcelés par des soleils accablants, des planètes recouvertes de jungles quasi inexplorées, des œcuménopoles pleines à craquer ou encore des mondes jonchés de déchets toxiques.

Le Secteur corellien, l'un des plus vieux ensembles de systèmes de l'histoire, se revendique fièrement comme le foyer de la civilisation intergalactique. En même temps, la plupart de ses habitants refusent de voir leurs particularismes culturels se fondre dans le plus grand ensemble que représente l'Empire. Et ce dernier sait bien que les braises du mécontentement couvent au sein du secteur.

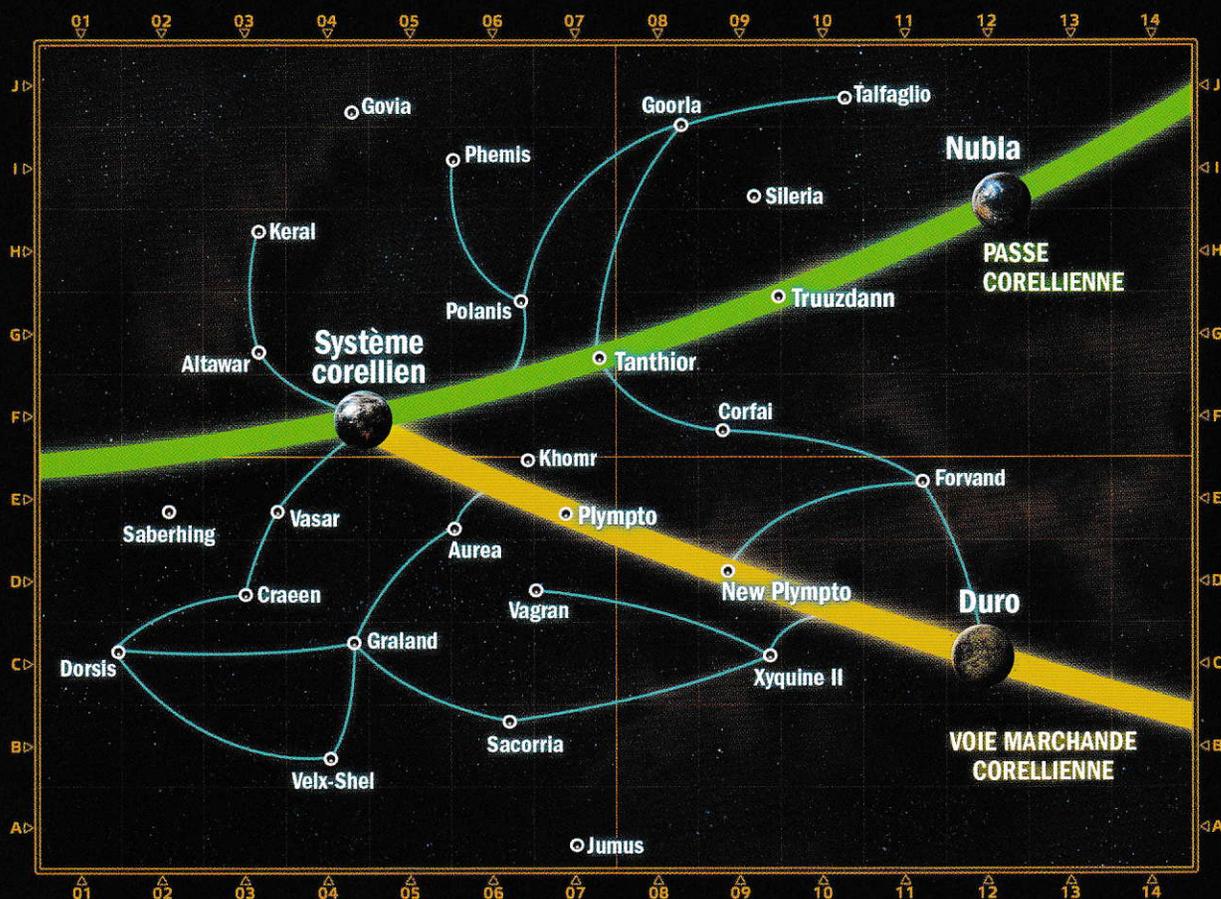
Avant que l'hyperdrive ne leur permette d'explorer la galaxie, les Corelliens ont d'abord disposé de leur propre pré carré galactique. D'audacieux explorateurs ont rapidement ouvert de nouvelles routes hyperspatiales depuis Duro et Corellia jusqu'à Corfai, Nubia, et d'autres mondes alentour, à la recherche incessante de nouveaux horizons à découvrir et de défis à surmonter. Les Duros et les Corelliens se sont découverts des affinités, et ont mis en place les voies qu'emprunteraient à l'avenir leurs descendants.

Le maintien de leur diversité est une préoccupation majeure pour les diverses sociétés de la région. Néanmoins, elles sont unies par un esprit d'indépendance et une passion commune pour le voyage. Aujourd'hui, alors que des systèmes isolés luttent pour préserver leur singulier héritage culturel, l'ensemble du Secteur corellien reste fermement uni afin de conserver son influence sur les affaires galactiques.

NAVIGUER DANS LE SECTEUR

Au-delà des planètes centrales et points d'intérêt importants du système corellien, il ne faut pas omettre les nombreuses autres planètes du secteur : le monde-usine pollué de Duro ; la cosmopolite Nubia et son précieux équilibre écologique ; Aurea et son sanctuaire de l'artisanat ; l'agri-monde hautement discipliné de Sacorria ; et bien d'autres. En tout, le Secteur corellien est composé de trente systèmes. Beaucoup abritent des planètes peuplées de longue date, situées aux principaux carrefours commerciaux qui confèrent au secteur sa force et son influence extraordinaires.

Les divers systèmes du secteur font partie des plus avancés et industrialisés de l'espace connu. L'industrialisation extrême de Duro, par exemple, a échappé si longtemps à tout contrôle que sa surface en est devenue inhabitable.



Ce secteur et son positionnement dans la galaxie ont grandement contribué à son développement technologique et scientifique. La Passe corellienne compte parmi les plus grandes et les plus importantes routes hyperspatiales de la galaxie. Elle relie Coruscant, située au cœur du Noyau, à la Bordure extérieure, où elle croise la Voie des contrebandiers. La découverte, la cartographie, et la maintenance de cette route (et de la Voie marchande corellienne, l'un des ses immenses embranchements) donnent au secteur un pouvoir et une influence économiques énormes.

Le Secteur corellien se targue d'abriter les sièges de nombreuses corporations technico-industrielles, ce qui comprend bureaux, labos, usines, plates-formes logistiques et autres complexes disséminés dans toute la région. On compte parmi eux ceux de Corellia Digital et Corellydyne Holographics, deux fleurons de la fabrication de cartes-mémoire ainsi que de projecteurs et plateaux holographiques ; celui de CorChimCo (Corporation Chimique Corellienne), une filiale de Chiewab Amalgamated Pharmaceuticals Company, le géant des biotechnologies ; ceux d'Industrial Automation, l'un des deux plus gros fabricants de droïdes de la galaxie ; et ceux de Corellian Technologies, qui fabrique des systèmes d'armement et de défense personnelle de pointe, en se spécialisant dans les générateurs de champ antiblasters. On trouve également ceux de Joben Crate Company, l'une des valeurs sûres en matière de containers spatiaux, et de Corellian Masternav Inc., connue pour produire les cartes d'astrogation les plus précises de la galaxie.

Cependant, trois compagnies du secteur ont sans conteste imposé leur marque sur la société galactique. Nubia Star Drives Inc. est respectée dans toute la galaxie pour ses hyperdrives et ses pièces de vaisseaux. La société conçoit des engins sur mesure pour les personnalités riches et influentes. Les activités de la Compagnie des Mines Corellienne sont d'envergure galactique et fournissent à bien d'autres mégacorporations les matières premières nécessaires à leur succès. Pour finir, la Corporation Technique Corellienne (ou CTC) est la figure de proue industrielle du secteur.

Cette dernière compagnie représente sans doute l'une des sources principales de la richesse et de la réputation du Secteur corellien tout entier. La plupart des experts considèrent que CTC, l'une des trois plus grosses entreprises de construction de vaisseaux de la galaxie (les deux autres étant Kuat Drive Yards et Sienar Fleet Systems), a de loin construit le plus grand nombre de vaisseaux dans l'histoire de la civilisation galactique. On peut y voir l'effet de la priorité accordée au marché civil sur les contrats militaires, bien que ces derniers aient indéniablement donné naissance à une poignée d'excellents navires de guerre pour la République, et aujourd'hui pour l'Empire. Les cargos de la Corporation Technique Corellienne sont plus que précieux pour tout marchand opérant dans le commerce longue distance, essentiellement en raison de la fiabilité de leurs systèmes centraux dans les situations difficiles.

L'immensité du Secteur corellien et ses subtilités rendent le flux d'informations aussi vital que le commerce, ce qui pousse les deux plus grandes compagnies

d'information – le Service d'Informations Corellien (CNS) et le Bulletin Continu du Secteur Corellien (BCSC) – sur le devant de la scène, où ils s'avèrent très influents. Tous les systèmes, factions, corporations, politiciens, et causes éprouvent le besoin d'entrer dans les petits papiers de l'une ou l'autre de ces compagnies, voire les deux. Les services diplomatiques et les agences de renseignement des gouvernements extérieurs au Secteur corellien tendent régulièrement l'oreille vers ces deux sources pour se tenir informés des événements importants survenant dans les secteurs majeurs de la galaxie. Bien entendu, avec la mainmise grandissante de l'Empire sur tous les pans de l'information, il est devenu difficile pour elles de faire leur travail avec l'intégrité qui les caractérisait.

RELATIONS AVEC LE RESTE DE LA GALAXIE

Le Secteur corellien a souvent été en proie aux troubles internes et externes, et ce, dès les origines de la République. Plusieurs de ses systèmes eurent beau contribuer fièrement à fonder cette dernière, ils exigèrent pourtant l'inscription dans la première Constitution galactique d'une clause restrictive, laquelle leur donnait une certaine liberté vis-à-vis du gouvernement central. Intitulée Contemplans Hermi (qui signifie « solitude méditative » en basic), cette clause particulière aux représentants du Secteur corellien au Sénat fut acceptée autant en raison de l'extraordinaire influence des planètes-membres de Corellia que de la reconnaissance des aspects culturels uniques de ce secteur.

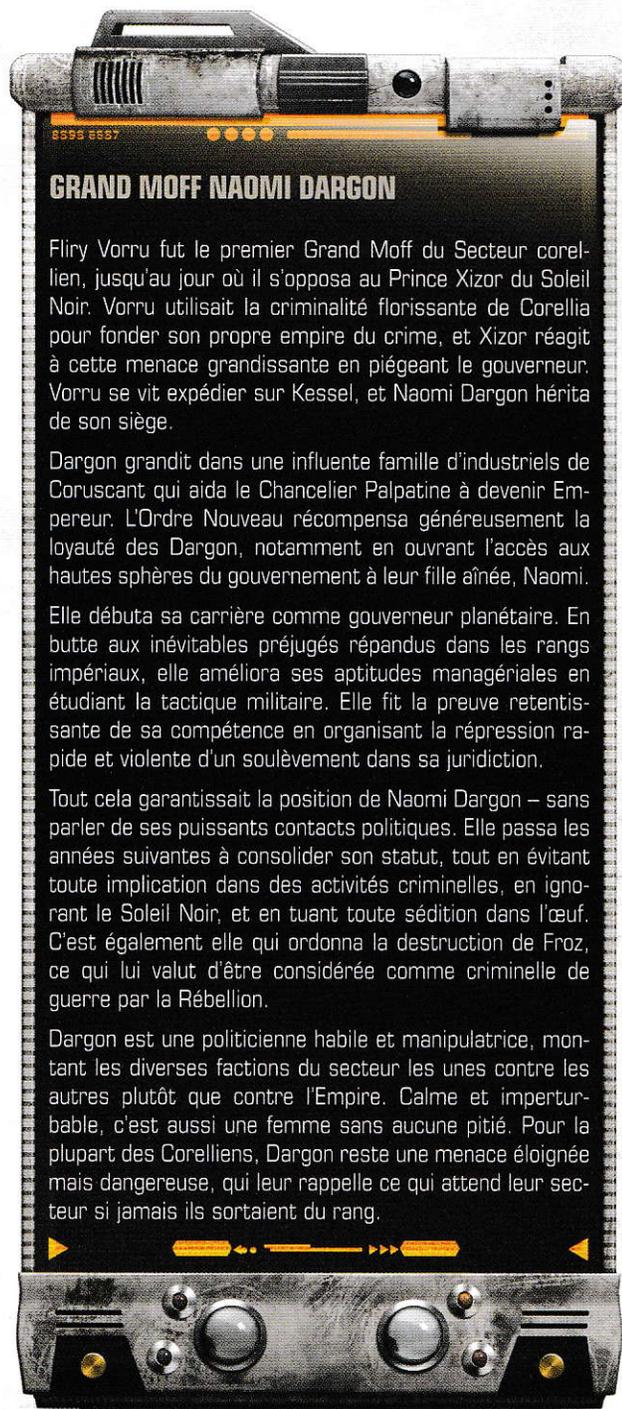
En théorie, sans aller jusqu'à la sécession, les dirigeants du Secteur corellien pouvaient réellement s'affranchir, « pour un temps », de toute participation directe aux affaires de la République. Il pouvait s'agir par exemple de fermer les frontières du secteur à tous ceux qui n'en étaient pas issus, ou de rejeter toute incorporation des forces de défense locales aux opérations militaires de la République. En même temps, les sénateurs du secteur nonçaient à leur droit de veto et ne pouvaient plus voter tant que l'état de Contemplans Hermi était maintenu.

Pendant ce temps, chose intéressante, les non originaires du secteur gardaient le droit de poursuivre leurs activités commerciales basées dans le Secteur corellien, du moment qu'ils respectaient les restrictions de chargement et de transport qui leur étaient imposées. En général, ces hommes d'affaires ne tardaient pas à découvrir que le seul moyen de pérenniser leurs profits était de rejoindre la Guilde des Marchands Corellienne.

Le Contemplans Hermi a si rarement été invoqué dans l'histoire galactique qu'il finit par être totalement oublié. Aussi le sénateur Garm Bel Iblis prit-il au dépourvu le reste du Sénat Galactique lors de la Crise séparatiste, lorsqu'il s'en servit pour soustraire le Secteur corellien entier aux débats sur la création d'une armée républicaine. Tandis que beaucoup craignaient d'y voir une sécession corellienne (ainsi qu'une tentative de rejoindre les Séparatistes), Bel Iblis et les autres fonctionnaires corelliens prirent soin de souligner l'intention première de cette décision.

De fait, tout le temps que dura par la suite la Guerre des Clones, l'ensemble du secteur observa une parfaite neutralité. Malheureusement, bien que cette position permit sûrement à ses systèmes de ne pas trop subir les effets des conflits, elle fut loin de suffire à préserver l'indépendance si chère au Secteur corellien.

Depuis, l'Empire réprime tout début de reconnaissance d'un statut spécifique. À la place, les ressources et les industries locales ont été placées sous contrôle impérial, et le système Duro a été affilié de force au secteur pour répondre aux besoins de l'administration de l'Empire. Les diplomates corelliens sont tenus de prendre part à la politique galactique, alors même que leur voix est de moins en moins entendue.



GRAND MOFF NAOMI DARGON

Fliry Vorrur fut le premier Grand Moff du Secteur corellien, jusqu'au jour où il s'opposa au Prince Xizor du Soleil Noir. Vorrur utilisait la criminalité florissante de Corellia pour fonder son propre empire du crime, et Xizor réagit à cette menace grandissante en piégeant le gouverneur. Vorrur se vit expédier sur Kessel, et Naomi Dargon hérita de son siège.

Dargon grandit dans une influente famille d'industriels de Coruscant qui aida le Chancelier Palpatine à devenir Empereur. L'Ordre Nouveau récompensa généreusement la loyauté des Dargon, notamment en ouvrant l'accès aux hautes sphères du gouvernement à leur fille aînée, Naomi.

Elle débuta sa carrière comme gouverneur planétaire. En butte aux inévitables préjugés répandus dans les rangs impériaux, elle améliora ses aptitudes managériales en étudiant la tactique militaire. Elle fit la preuve retentissante de sa compétence en organisant la répression rapide et violente d'un soulèvement dans sa juridiction.

Tout cela garantissait la position de Naomi Dargon – sans parler de ses puissants contacts politiques. Elle passa les années suivantes à consolider son statut, tout en évitant toute implication dans des activités criminelles, en ignorant le Soleil Noir, et en tuant toute sédition dans l'œuf. C'est également elle qui ordonna la destruction de Froz, ce qui lui valut d'être considérée comme criminelle de guerre par la Rébellion.

Dargon est une politicienne habile et manipulatrice, montant les diverses factions du secteur les unes contre les autres plutôt que contre l'Empire. Calme et imperturbable, c'est aussi une femme sans aucune pitié. Pour la plupart des Corelliens, Dargon reste une menace éloignée mais dangereuse, qui leur rappelle ce qui attend leur secteur si jamais ils sortaient du rang.

DURO

Données d'astrogation : système Duro, Secteur corellien (anciennement secteur Duro), région du Noyau

Mesures orbitales : 420 jours par an / 33 heures par jour

Gouvernement : corporatiste

Population : 18,5 milliards ; presque tous vivent dans des stations orbitales (Duros 53%, Humains 36%, autres 11%)

Langues : duro, basic

Terrain : désolation ravagée par la pollution industrielle

Villes importantes : station de Bburru (capitale), Jivv (cité spatiale), Jyvus (cité spatiale), Ránadaast

Sites intéressants : ruines de Tayana, chantiers astronaux de Duro, barrage de Tiercan, Vallée de la Royauté

Exportations : vaisseaux spatiaux, technologie

Importations : nourriture, minerai, main-d'œuvre

Routes marchandes : Voie marchande corellienne, Route spatiale Duros

Conditions particulières : autorisation impériale requise pour se poser à la surface de la planète

Contexte : les Duros sont surnommés les Voyageurs, ce qui rend hommage aux millénaires durant lesquels ils ont fait figure d'exemple pour l'exploration et le voyage spatial. Tourné en permanence vers les étoiles, le peuple de Duro a enduré des siècles d'esclavage et d'exploitation et en a profité pour assimiler les sciences et les hautes technologies. Puis il s'est emparé de ce savoir, a renversé ses maîtres, et a réalisé son vieux rêve de rejoindre les étoiles.

On peut dire qu'en offrant le voyage spatial galactique aux Mondes du Noyau, Duro a irrémédiablement influencé la culture de tous les peuples qui composeraient un jour la République. Leur maîtrise de la technologie hyperdrive et de l'ingénierie spatiale a fait entrer la galaxie dans une nouvelle ère, et les Duros ont toutes les raisons d'en être fiers.

Malheureusement, le reste du Noyau ne semble pas leur témoigner toute la gratitude qu'ils méritent. Duro a subi de terribles tragédies planétaires au fil des siècles, dont les principaux responsables furent des bellicistes cherchant à diminuer la valeur stratégique et économique de cette industrielle planète et de son peuple. Ces catastrophes furent à l'origine d'une crise écologique qui allait condamner ce monde autrefois vert et luxuriant.

Bien sûr, les Duros sont largement coupables de ce qui arriva à leur monde. Visiblement inconscients du sort de leur magnifique environnement, ils se lancèrent dans une

industrialisation forcée. Ils se ruèrent sur tout le minerai que pouvait contenir leur sol, produisant à tour de bras les matières premières nécessaires à la production massive de vaisseaux et du matériel associé.

Visible uniquement depuis un vaisseau qui plongerait sous le perpétuel nuage jaune-brun de pollution, la surface désolée de la planète est aujourd'hui recouverte de terres arides, parsemée d'imposantes mines souterraines abandonnées et de rivières poissonneuses se jetant dans des mers de vase nauséabonde.

SCARABÉES FEFZE

Ironiquement, la seule créature vivante encore présente en nombre sur la planète, le scarabée fefze, n'est même pas originaire de Duro. Cet insecte est une sous-espèce dénuée d'intelligence issue des Fefze de la planète Fef, qui furent amenés sur Duro comme main-d'œuvre capable d'évoluer dans les zones inhospitalières. Ils prolifèrent grâce à leur rapidité d'adaptation et à leur capacité d'ingérer à peu près n'importe quelle substance, toxique ou non. Tant qu'il y trouvera un peu de matière organique, le scarabée fefze restera l'espèce dominante sur Duro.

UN SUCCÈS RAVAGEUR

Avec sa surface asphyxiée par la pollution, son écosystème abusivement ravagé et son peuple ayant pris son envol vers les étoiles par-delà ses cieux nuageux, Duro hérite d'une histoire empreinte d'une profonde tristesse. Mais c'est aussi celle d'un progrès technologique sans précédent, né de la curiosité scientifique, et d'un attrait irrésistible pour les mystères de la galaxie. Au même titre que ses habitants, l'histoire de Duro fait partie de celles qui sont souvent négligées, et son importance pour la galaxie entière a longtemps été sous-estimée.

HISTOIRE DE DURO

Il y a plusieurs millénaires, d'anciens voyageurs stellaires, les Columi, explorèrent Duro. L'espèce intelligente quoique primitive qu'ils y rencontrèrent était trop rude à leur goût, tout comme la gravité, et ils laissèrent la planète en paix sans jeter un regard en arrière. Ainsi les Columi ratèrent-ils une chance d'exploiter une espèce tenace et plutôt astucieuse, ou de fraterniser avec elle, alors qu'elle était destinée à coloniser les étoiles des milliers d'années plus tard.

Descendants d'une antique race reptilienne, les Duros proliféraient dans les luxuriantes jungles primordiales de leur monde natal. Tandis que leur espèce prospérait, ils développèrent une grande soif de connaissance. Au temps de l'Empire Infini, Duro fut conquise par les Rakata. Son peuple fut réduit en esclavage afin de construire des armes, des vaisseaux et de grandes merveilles technologiques. À cette époque, on força les Duros à construire la Forge Stellaire, une immense et terrible machine alimentée par l'ardeur d'une étoile et l'énergie du Côté obscur. Capable de produire armes, vaisseaux de combat, droïdes et autres matériels en quantité quasi infinies, la Forge Stellaire enseigna aux Duros nombre de leçons sur la manière de concevoir et d'utiliser la technologie.

Lorsqu'une terrible peste eut presque raison des Rakata, les esclaves se battirent pour leur liberté et celle de leur planète, et ils l'emportèrent. Duro fut placée sous la coupe d'une monarchie héréditaire, et ainsi débuta un pan d'histoire que les Duros révèrent avec fierté. En effet, l'un des traits qui caractérisent la plupart d'entre eux est leur amour indéfectible pour l'histoire – la leur en particulier – et leur capacité à conter récits et légendes dans le moindre détail. En dépit de tous ses fantastiques progrès techniques, la tradition orale consistant à faire partager l'histoire et les récits reste la pierre angulaire de la culture duro.

Quelque temps après avoir conquis leur liberté et les moyens d'explorer la galaxie, les Duros rencontrèrent les Herglic, amicaux et technologiquement avancés. Par la suite, Duro intégra l'Empire commercial Herglic, comme beaucoup de mondes du Noyau. Ayant ainsi accru leur champ d'action et leurs ressources, les Duros s'aventurèrent encore plus avant parmi les étoiles. Dans le même temps, ils apprirent beaucoup sur les moteurs de

vaisseaux et la navigation auprès des Herglic, se rendant encore plus indispensables à ceux qui dépendaient d'eux pour leurs vaisseaux et leur commerce interstellaire.

L'ÂGE D'OR

Sous la fêrule sage et éclairée de la Reine Rana Mas Trehalt, la planète Duro et tout son système devinrent des acteurs de premier plan de la nouvelle civilisation galactique en pleine éclosion. À l'aide de tout ce que l'époque de l'esclavage leur avait appris, les Duros développèrent des hyperdrives ultra-efficaces (les meilleurs de leur temps) et entreprirent de relier les systèmes du Noyau. Après avoir collaboré avec Corellia pour établir la Voie marchande corellienne, ils finirent par entrer en contact avec Coruscant et de nombreux autres mondes. Le système, avec ses chantiers navals et ses spatioports entourant la planète Duro, devint non seulement une plaque tournante pour le commerce, mais aussi pour les autres systèmes, qui pouvaient désormais accéder à l'ensemble de la galaxie par son intermédiaire.

La Reine Rana fit entrer son peuple dans un âge d'or qui culmina lorsque Duro devint l'un des systèmes fondateurs de la République galactique. Malgré les nombreuses tragédies que la planète et son peuple devaient encore endurer, Duro resta toujours connue et reconnue pour son rôle crucial dans la fondation d'une civilisation galactique qui, malgré de profonds bouleversements, perdure encore de nos jours. Malgré l'attitude ouvertement pro-humaine qui règne dans l'Empire (sans cesse confortée par une propagande de masse), personne n'oublie l'impact qu'a exercé Duro sur les voyages spatiaux.

CONTRÔLE CORPORATISTE

Malheureusement, ni l'Âge d'or ni la monarchie n'étaient éternels. La corruption et les intérêts corporatistes minèrent l'influence et l'autorité du trône, jusqu'à ce qu'une sorte de conseil marchand exerce son hégémonie sur Duro et ses colonies, le roi ou la reine n'étant guère plus qu'un pantin bien rémunéré, un symbole dansant au son de la voix du conseil. Cette avidité et cette ambition causèrent la ruine de Ranadaast, la grande cité construite en l'honneur de la reine Rana, siège du gouvernement de Duro.

Au bout du compte, la sagesse reprit le dessus, et le conseil des marchands fut radicalement réformé pour devenir ce qu'on appelle désormais la Haute Maison Duros. Fervente adepte du concept de corporatocratie, la Haute Maison est un corps législatif composé des représentants nommés par les corporations et institutions économiques majeures du secteur Duros. Le Représentant en chef, élu au sein de leurs rangs, est à la tête de l'exécutif du gouvernement de Duro.

Naturellement, la soif de voyage stellaire des Duros donna naissance à une vaste entreprise d'exploration. La planète Neimoidia était l'une de leurs plus anciennes colonies et pendant plusieurs millénaires, les colons avaient

peu à peu subi des changements biologiques et culturels si marquants qu'ils sont aujourd'hui appelés Neimodiens. Ils sont considérés comme membres d'une espèce à part entière, quand bien même l'ascendance commune est évidente. Au cours de l'ère Kymoodon, une période où l'expansionnisme régnait dans toute la galaxie, les Duros découvrirent également la planète Sneeve, avec laquelle ils développèrent des contacts poussés. On doit aussi aux explorateurs de Duro la découverte de la désormais célèbre Adner, la planète des plaisirs, ainsi que de Koboth, le monde natal des Koboks.

MARQUÉE PAR LA GUERRE

Les expéditions lancées par les Duros étaient pacifiques, mais ils obtinrent rarement la paix en retour. Il y a près de quatre mille ans, la planète fut presque entièrement dévastée par des droïdes de guerre Basilisk lancés par les Mandaloriens, lors de leur invasion des Colonies et du Noyau au cours des Guerres Sith. Le cycle millénaire de conflits initié par les Seigneurs Noirs déboucha également sur la destruction totale de la colonie Duros de Harpori. Le gros des affrontements qui opposaient Sith, Mandaloriens et Jedi s'invitèrent sur Duro et ses colonies, bien que la planète et ses habitants n'eussent pas la moindre tendance belliqueuse.

Si Duro restait une cible stratégique d'une telle importance, c'était d'abord en raison de sa puissance technique et industrielle toujours croissante. Il y a tout juste deux-cents ans, la planète atteignit l'apogée de son Âge industriel incroyablement long. Cette culmination fut marquée par l'extraordinaire prouesse technique que constitue le barrage de Tiercan. Conçu pour aider à gérer les volumes croissants de déchets toxiques générés par l'activité minière intensive, le barrage empêchait de nombreuses rivières et ruisseaux de déverser leurs eaux polluées par l'acide sur les dernières terres habitables. C'est à la même époque que l'étonnante ville minière de Tayana, située dans le cratère météorique du même nom, acquit à son tour une grande notoriété. Objet d'étude pour les scientifiques et les ingénieurs de nombreux autres mondes du Noyau et des Colonies, Tayana constituait à la fois un puissant complexe, entièrement dédié à l'extraction et au traitement des ressources minières indispensables à la construction de vaisseaux, et un désastre écologique d'envergure planétaire. Le paysage fut ainsi recouvert de gigantesques usines agroalimentaires, déversant toujours plus de polluants dans l'atmosphère.

À mesure que la planète devenait de moins en moins habitable, les Duros, toujours aussi pragmatiques, agrandirent leurs complexes navals déjà immenses afin de pouvoir abriter des villes, et fondèrent ainsi toute une série de stations orbitales. Au final, la planète fut réduite à l'état de site minier et industriel sans vie, mû par des machines et géré par des robots, pendant que ses habitants emménageaient dans d'immenses cités artificielles en orbite comme autant de petites lunes.

Ce phénomène s'accéléra fortement lors de la Guerre des Clones, quand le chef des forces séparatistes, le général Grievous, mena une campagne destructrice visant

à s'emparer de Duro pour le compte de la Confédération des Systèmes Indépendants. Finissant ainsi plus ou moins ce que les Duros avaient déjà eux-mêmes commencé, le général droïde ordonna un bombardement orbital qui libéra d'énormes nuages de résidus radioactifs et toxiques, et qui rendit la planète définitivement inhabitable.

À la fin de la Guerre des Clones, alors que l'Empire commençait à sécuriser le Noyau et les Mondes Coloniaux, l'administration impériale obligea les derniers résidents de Duro à quitter la surface pour rejoindre les cités orbitales. Dans le même temps, elle nationalisa les ressources de Duro, désormais consacrées au développement ininterrompu de la machine de guerre impériale.

Pour répondre aux besoins du programme d'enclavement (quand bien même nombre de commentateurs y voyaient un calcul visant précisément à générer des tensions entre les populations de Duro et de Corellia), le Secteur Duro fut rattaché au Secteur corellien. Inévitablement, victimes de l'état d'esprit et des politiques uranocentristes en vigueur à tous les échelons du gouvernement et de l'administration de l'Empire, les Duros, après toutes les souffrances endurées, sont devenus des citoyens de seconde catégorie sur leur propre monde.

Le seul motif d'apaisement pour le peuple de Duro est la réintégration lente mais progressive des Neimodiens au sein de leur culture. Considérés comme les principaux responsables de la défaite de la Fédération du Commerce et de sa disgrâce, les colons prodiges redécouvrent désormais les préceptes de leur monde



EN QUOI DURO EST-ELLE CORELLIENNE ?

Bien qu'ayant toujours étroitement coopéré et commercé avec le Secteur corellien, les Duros étaient résolument enchantés de se considérer comme une société et une culture distinctes évoluant dans son propre secteur de l'espace. Après tout, ils avaient gagné les étoiles bien longtemps avant leurs voisins, après s'être affranchis seuls d'une oppression tyrannique. En définitive, en quoi auraient-ils eu besoin d'une culture dominée par les humains pour atteindre l'excellence ?

Sans considération envers les sensibilités et les aspirations des Duros, l'Empire opta pour un redécoupage de la carte galactique afin de convenir aux exigences de sa propre administration. Confier la gestion de Duro, de son désastre écologique et de ses capacités de production de première importance au Secteur corellien fut présenté comme une simple décision logistique. L'Empire avait besoin des atouts de Duro pour se renforcer militairement, et il lui fallait disposer des ressources du Secteur corellien pour aider à reconstruire la société de Duro de manière à ce qu'elle s'adapte à la crise qui touchait sa planète.

Pourtant, ce n'est là qu'une partie de la vérité.

Sous la direction de l'Empereur Palpatine, la bureaucratie impériale entretenait de nombreux projets secrets. L'un d'eux, suite à des directives particulières, consistait à encourager autant que possible la discorde et les querelles politiques à l'échelle locale. Un tel chaos facilitait grandement la tâche des Moff et autres dignitaires impériaux dans leur rôle de médiateurs ou, au besoin, de garants de l'ordre dans les situations tendues.

En rattachant Duro au Secteur corellien, l'Empire cherchait à faire naître du ressentiment aussi bien chez les Duros que chez les Corelliens. On espérait que les premiers verraient dans cette tactique une volonté de miner leur souveraineté (c'est le cas), mais qu'ils imputeraient ce ressentiment au gouvernement corellien, au contrôle duquel ils sont désormais expressément soumis. Les Corelliens, de leur côté, sont priés d'assumer la réhabilitation de Duro, ce qui suscite une certaine rancœur, les ressources étant déjà surexploitées. Pendant ce temps, cette situation profite au Grand Moff Naomi Dargon, qui en tire toutes les ficelles au profit de son pouvoir politique et personnel.

d'origine et cherchent à prendre un nouveau départ. Certains vont même jusqu'à retourner pour de bon sur Duro, faisant des cités orbitales leurs nouveaux foyers. Ils apportent avec eux leur vaste expérience des affaires, du commerce, de la bureaucratie et de la gestion, autant de domaines utiles au peuple Duros dans sa lutte face aux incertitudes de l'avenir.

LA PLANÈTE DURO

Autrefois recouverte en majeure partie par une jungle verdoyante, Duro abritait une faune et une flore riches de millions d'espèces. La chaleur et l'humidité de la planète étaient particulièrement propices aux formes de vie reptiliennes, desquelles descendent les Duros modernes. Des chaînes de basses montagnes donnèrent naissance à plusieurs milliers de plateaux et vallées, où les Duros prospérèrent, et les terres étaient irriguées par de grands fleuves et des milliers de ruisseaux.

Duro possède trois continents. Le plus grand s'étend sur un bon tiers de la surface de la planète. Le deuxième, environ quatre fois plus petit, s'étire du pôle Nord jusqu'à l'hémisphère sud, à l'opposé du premier. La troisième masse terrestre n'est guère plus qu'une très grande île, et se situe dans le même hémisphère que le second continent, loin dans la région australe de la planète.

De nos jours, il ne reste pratiquement rien de l'ancienne jungle luxuriante. L'extinction massive des espèces animales et végétales était déjà bien engagée quand les Mandaloriens infligèrent leur lot de dévastation. La pollution et les déchets toxiques, produits de l'absence totale de contrôle de l'Âge Industriel, répandirent dans l'atmosphère un brouillard perpétuel, nocif et suffocant,

tandis que des fleuves boueux se jetaient dans des mers d'acide. Le peu d'efforts entrepris pour gérer la pollution furent anéantis par les ravages causés par les droïdes de guerre Basilisk.

Prêts à tout pour redresser leur économie au lendemain des Guerres Sith, les Duros étaient trop occupés à se relever des cendres du conflit pour prêter plus qu'une maigre attention à l'impact écologique de leurs industries. Les usines de production de nourriture furent conçues pour réduire au minimum la pollution atmosphérique, mais il fallait fournir suffisamment de nourriture aux ouvriers qui s'échinaient afin que les mines déversent à nouveau leur flot de minerai, et envoyer des pièces dans les chantiers orbitaux : les considérations écologiques, elles, passaient après.

Bref, c'est un écosystème déjà au bord du gouffre que le général Grievous acheva de détruire en ordonnant des bombardements orbitaux massifs. Les dernières usines de traitement des toxines, des déchets et des polluants atmosphériques furent réduites à l'état de ruines fumantes. Laissant derrière eux une planète où il était impossible de vivre sans porter une combinaison de protection, les derniers habitants durent être évacués de la surface vers les cités orbitales, tandis que les autres espèces vivantes s'éteignaient purement et simplement.

ÉCONOMIE DE DURO

Quand un peuple décide de sacrifier une planète entière pour le bien de son industrie, il en a pour son argent. Dans le cas de Duro, le résultat fut l'une des industries de construction navale les plus prolifiques et les plus brillantes de la galaxie.

Les Chantiers Navals de Duro, dirigés par la Guilde des Constructeurs Navals de Duro, allient démesure, progrès technologique et fiabilité. La Corporation Technique Corellienne (CTC) détient une part importante de ces chantiers. Beaucoup de ses cargos, entre autres, y sont réalisés. D'autres entreprises de constructions de vaisseaux ne manquent pas non plus une occasion de faire affaire avec les Duros.

Récemment, pourtant, l'Empire s'est accaparé une grande partie de ce complexe industriel pour son propre compte, et s'en est servi pour équiper rapidement la flotte impériale. Par chance, l'argent et les ressources peuvent ainsi continuer d'abreuver l'économie Duros, même si les marges de profit ont sensiblement diminué. Bien que le Représentant en chef se donne en spectacle, proclamant de-ci de-là son opposition à l'autorité de l'Empire, les fonctionnaires de la Haute Maison Duro comme ceux de l'administration impériale sont conscients du statu quo, et l'acceptent jusqu'à un certain point.

En plus de la construction de vaisseaux, les chantiers sont également une destination populaire pour la réparation et le réapprovisionnement. Des millions de Duros gagnent très bien leur vie en louant des docks et en ouvrant un atelier de réparation. Quand la présence impériale n'était pas si forte, les contrebandiers et autres bouurlingueurs amenaient souvent leurs vaisseaux dans le système pour remplacer une pièce défectueuse ou faire régler leurs moteurs. Même avec les douaniers et le personnel de sécurité du système, certains se risquent encore à passer par des réseaux clandestins pour obtenir leur équipement duros préféré.

Bien que célèbre pour les vaisseaux et les hyperdrives auxquels elle donna naissance, la fibre technologique des Duros s'exprime dans d'autres domaines. Dans chacune des vingt cités orbitales, on trouve des entreprises consacrées aux communications, à la sécurité, à l'armement et à l'équipement personnel, au divertissement, à l'électronique domestique ou professionnelle, ainsi qu'à bien d'autres activités. La production de masse démarre toujours à la surface de la planète, ou des droïdes font fonctionner les systèmes de fabrication automatisés. Les produits finis sont sortis des gigantesques entrepôts pour être envoyés aux magasins et aux clients de toute la galaxie.

LA VALLÉE DE LA ROYAUTÉ

Il y a près de dix mille ans, la République demanda à l'historien Vicendi d'établir une liste des « Vingt Merveilles de la Galaxie ». Créée à l'occasion d'un anniversaire de la République, cette liste regroupait des œuvres de grande taille construites par des êtres intelligents. Elles étaient censées représenter les prouesses architecturales, artistiques et techniques les plus grandioses.

Parmi ces grandes merveilles figurait la Vallée de la Royauté, autrefois glorieuse, mais que les ravages du temps et le climat hostile de Duro ont plongé dans l'ombre.

Immanquablement tournés vers les étoiles, les plus grands dirigeants de la planète n'ont jamais dévié de leur désir de voir leur peuple s'arracher à Duro et parcourir la vaste galaxie. Les Duros édifièrent d'énormes et spectaculaires monuments dans la Vallée en leur honneur, célébrant à la fois les individus et les réalisations de leur peuple. Chaque monument est une merveille d'ingénierie et d'architecture, et des artistes et artisans confirmés les ornèrent de bas-reliefs, de gravures et d'autres représentations retraçant en détail l'histoire de la planète.

Malheureusement, les bouleversements de l'Âge Industriel, les nombreuses guerres, et de manière générale l'échec des politiques environnementales des Duros ces derniers millénaires, ont fait peser un tragique fardeau sur cet endroit autrefois impressionnant. Un complexe abritant un institut archéologique fut construit pour inspecter et gérer la Vallée, mais il dut être abandonné il y a près de quatre mille ans, en raison de la pollution acide présente dans l'air et l'eau. Le nombre de décès chez les chercheurs atteignait des proportions alarmantes, ce qui mit un terme à la quasi-totalité des explorations. Les expéditions archéologiques dans la Vallée sont désormais soumises à de lourdes restrictions.

En dépit de ces lois et du danger, on ne compte plus les historiens et amateurs de sensations fortes qui essaient encore de rejoindre la surface de Duro pour pénétrer dans la Vallée. Leur but est d'y déterrer trésors, richesses et histoire avant que l'atmosphère ne les tue.

CRÉATURES ET DÉFIS

La plus grande menace pesant sur quiconque pose le pied sur Duro, c'est l'atmosphère elle-même. L'air est toxique pour toute forme de vie connue. Pire encore,

LA CRYPTÉ DE LA REINE RANA

De nombreuses légendes et rumeurs entourent la vie de la reine Rana Mas Trehalt, mais l'une des plus tenaces concerne les artefacts rakata de grande valeur qu'elle conservait. On dit qu'en souvenir de la tragédie qui s'était abattue sur son peuple, Rana amassa tous les appareils rakata qu'elle pouvait trouver, et les entreposait dans une chambre forte spécialement dédiée. Une fois la monarchie renversée et Ranadaast envahie par les voleurs et les criminels, on assista à une folle ruée pour découvrir la crypte et s'emparer des trésors qu'elle contenait. Néanmoins, au bout de nombreuses années d'échec, même les plus enthousiastes s'en désintéressèrent. Rapidement, l'histoire devint une simple légende, et rares sont ceux qui se sont aventurés à la recherche de la chambre forte. Ceux qui l'ont fait ont souvent succombé à l'inhospitalité de la planète ou aux dangereux scarabées fefze qui infestent la cité. Personne ne sait précisément ce que contient la crypte, mais de nombreux artefacts appartenant à la reine n'ont plus été vus depuis la chute de la monarchie.

les acides, les agents corrosifs et les radiations de l'atmosphère s'attaquent continuellement aux organismes, et vont même jusqu'à ronger les combinaisons spécialement renforcées.

L'atmosphère de Duro atteint au minimum une valeur de 5 dans la **Table 6-8: feu, acides et atmosphères corrosives** du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** (page 214), et culmine à 8 dans certaines zones. Celle des rivières, lacs et ruisseaux sera supérieure d'au moins un point à celle de l'air ambiant, alors que celle des océans est en général légèrement inférieure. À cause de l'accès restreint à la surface de la planète, on trouve aussi des droïdes de sécurité postés dans la plupart des usines, et d'autres affectés à des patrouilles de routine (utilisez le droïde de sécurité du livre de base **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, page 412).

SCARABÉE FEFZE [RIVAL]

La forme de vie dominante – et en principe la seule présente – à la surface de Duro est le scarabée Fefze, une sous-espèce non-intelligente dérivée des insectoïdes Fefze. À l'origine, une importante colonie de Fefze fut engagée et importée sur Duro comme main-d'œuvre. Les Duros les croyaient capables de résister à l'atmosphère empoisonnée et à l'environnement dévasté des sites miniers ; malheureusement, même les Fefze furent dépassés par les niveaux de toxicité, et ils mutèrent. Pendant que l'écosystème s'effondrait complètement et que les Duros abandonnaient la planète, les scarabées Fefze, livrés à eux-mêmes, allaient se multiplier et écumer ce monde à la recherche de la moindre matière organique.

Les scarabées Fefze sont aussi gros qu'un landspeeder biplace. Ce sont des prédateurs nés, rapides et voraces, qui s'attaquent à tout être organique présent dans leur champ de perception. De plus, ils peuvent cracher leurs acides digestifs (assez puissant pour dissoudre tout ce qui n'est pas du tout comestible) à une courte distance. Si un groupe est assez malchanceux pour tomber sur des scarabées Fefze, il peut se consoler avec l'assurance que seule une poignée d'entre eux se partagent un même territoire de chasse.



Compétences: Discrétion 1, Distance (armes légères) 1, Perception 1, Pugilat 1, Vigilance 1

Talents: aucun

Capacités: Immunité aux environnements toxiques (peut survivre dans presque n'importe quel environnement empoisonné, acide, toxique, irradié, ou présentant quelque autre danger du même type), Gabarit 2

Équipement: pattes (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact ; Renversement), mandibules (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée au contact ; Enchevêtrement 4, Perforant 1), jet d'acide (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Incendiaire 3, Cadence lente 4)

MÉCANO DE VAISSEAU DURO [RIVAL]

Le mécanicien Duro est loin d'être une menace (à moins que le groupe décide de forcer l'entrée de sa boutique pour lui voler son matériel), mais il gagne à être connu. Son amour pour tout ce qui touche aux vaisseaux spatiaux est la garantie d'un excellent travail, et il fera de son mieux pour assurer un service aussi rapide et bon marché que possible. Après tout, il est en concurrence directe avec beaucoup de ses semblables.

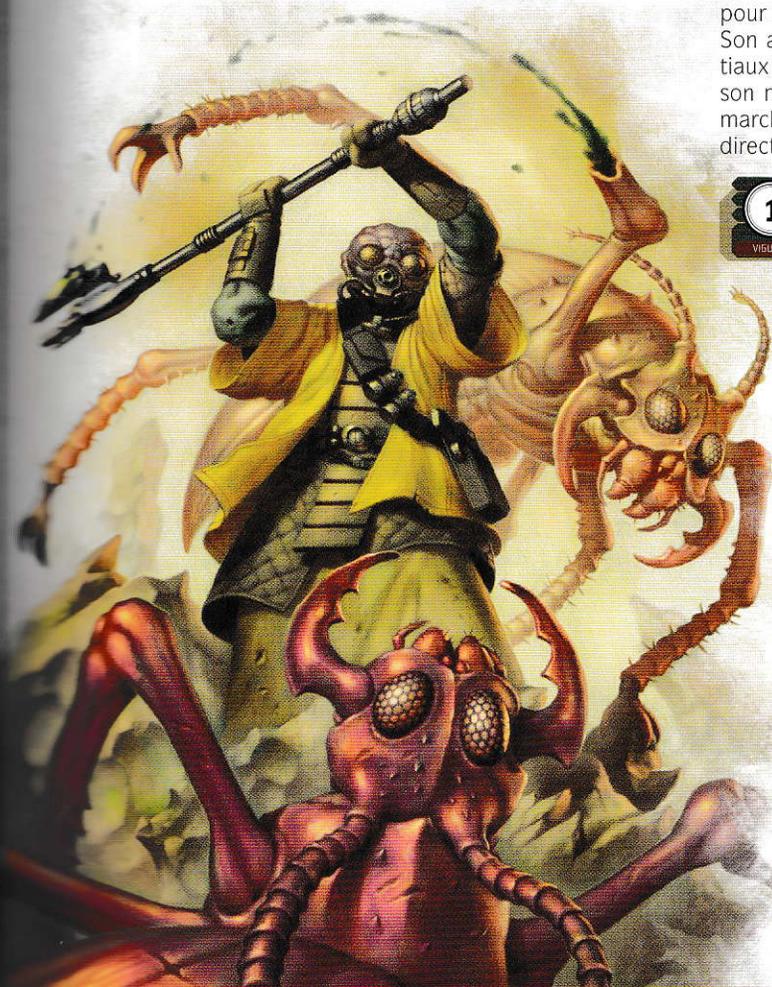


Compétences: Astrogation 1, Corps à corps 1, Informatique 1, Mécanique 3, Perception 2, Pilotage (espace) 1

Talents: Mécanicien de précision 2 (au moment d'éliminer des points de stress mécanique subis par un véhicule ou un vaisseau, il en supprime 2 de plus), As de la mécanique 1 (retire ■ des tests de Mécanique, et réduit de moitié le coût en crédit pour ajouter des mods sur des kits)

Capacités: aucune

Équipement: hydrocompresseur surdimensionné (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 4 ; portée au contact ; ajoute automatiquement ☼ à tous les tests avec cette arme), trousse à outils, kit de réparation d'urgence.



NUBIA

Données d'astrogation : système Nubus, Secteur corellien (systèmes reculés), région du Noyau

Mesures orbitales : 289 jours par an / 29 heures par jour

Gouvernement : démocratie

Population : 2,6 milliards (Humains 92%, autres 8%)

Langues : basic

Terrain : plaines et montagnes

Villes importantes : Nuba City (capitale), Rordis City

Sites intéressants : Palais Nubien, Collines de Tallera, Musée du Design et de l'Ingénierie du Collectif de Conception Nubien

Exportations : pièces de vaisseaux, nourriture, minerai, droïdes

Importations : objets usuels

Routes marchandes : Passe corellienne

Conditions particulières : forte ingérence impériale dans tous les secteurs majeurs du commerce, qui interdit les ventes importantes aux clients non autorisés

Contexte : lorsqu'ils pensent à Nubia, les deux choses qui viennent à l'esprit des citoyens de la galaxie sont les courses de rontos et la conception de vaisseaux. À de nombreux égards, ils n'ont pas tort, car ce sont des exemples typiques des centres d'intérêt majeurs de la population de la planète : un lien fort avec ses trésors naturels et une volonté infaillible de progrès technique et de rayonnement galactique.

En la terraformant de manière à tirer le meilleur parti des grands aquifères de son sous-sol, les premiers colons de Nubia firent de la planète un monde agréable et propice à l'existence d'une faune et d'une flore extrêmement variées, qui devint un centre agricole puissant pour tout le Secteur corellien. La sagesse et l'habileté des politiques gouvernementales, alliées à une histoire qui, fort heureusement, laisse peu de place aux conflits et aux guerres galactiques, produisirent un environnement exceptionnellement attractif pour les intérêts corporatistes.

Aujourd'hui, Nubia est l'une des planètes les plus prospères et les plus triomphantes du secteur. Le fait qu'elle soit dirigée depuis les coulisses par les corporations plutôt que par ses représentants élus ne semble pas le moins du monde affecter sa population. Tout juste ses habitants s'inquiètent-ils de la présence accrue d'agents des douanes et de patrouilleurs impériaux aux quatre coins de la planète. Du moment qu'on continue de leur donner du travail ainsi que du temps libre pour leurs loisirs, les Nubiens n'ont généralement aucun souci.



GRAV-BALL ET COURSE DE RONTOS

Deux sports d'origine nubienne ont incontestablement pris une place importante dans tout le Noyau, et jusque dans le reste de la galaxie : le grav-ball et la course de rontos. Le grav-ball engage deux équipes de six joueurs sur un terrain spécial. Équipés de bottes gravitationnelles qui leur permettent de bondir de plusieurs mètres dans les airs et d'utiliser pleinement les trois dimensions du terrain, les joueurs manient des bâtons à répulsion pour attraper et se passer la balle, l'objectif étant de la faire entrer dans un but placé sur une des parois. Ce sport est aujourd'hui très populaire, et génère de gros bénéfices lors des épreuves du championnat (les paris intensifs génèrent également leur lot conséquent de pertes et de profits).

Presque tous les Nubiens sont passionnés par les courses de rontos. Ce sport met en scènes les grands mammifères quadrupèdes autochtones, normalement utilisés comme animaux de bât (et comme montures en général, avant l'apparition des speeders et autres engins). La course de rontos est devenue un sport sophistiqué, avec un élevage contraignant et des régimes d'entraînement drastiques. La plus célèbre course de rontos est celle des Collines de Tallera, qui se déroule juste au sud de Nuba City. C'est là qu'a lieu tous les ans l'Open de Tallera, devenu un événement où les gens vraiment riches et influents des mondes du Noyau s'efforcent d'apparaître.

UN ÉQUILIBRE FAVORABLE

Un développement technologique et économique impressionnant, allié à un sens de l'esthétique et de l'équilibre écologique poussé, a fait de Nubia l'un des mondes les plus prospères du Noyau. Même si de nombreuses corporations interstellaires sont originaires de Nubia, la population refuse de laisser les questions industrielles prendre le pas sur le respect dû au monde et à ses trésors naturels.

HISTOIRE DE NUBIA

Il y a environ vingt-deux mille ans, suite à la découverte de gigantesques nappes aquifères dans le sous-sol des deux principaux continents, des humains ingénieux et déterminés colonisèrent Nubia. À l'aide d'énormes pompes et d'autres outils avancés de terraformation, ils mirent relativement peu de temps à en faire une agréable planète habitable, encourageant les autres mondes du Noyau à en poursuivre la colonisation.

En quelques décennies seulement, Nubia devint un foyer majeur de l'agriculture de son secteur. Les nouvelles terres fertiles produisaient des récoltes phénoménales et fournissaient du fourrage pour toutes sortes de bétails destinés à la consommation. On exporta la population indigène de rontos vers les mondes agricoles, où elle rencontra un certain succès, alors que la nervosité des bêtes les rendait moins intéressantes dans le chaos urbain de la plupart des mondes du Noyau.

Largement épargnée par les horreurs des nombreuses guerres qui ont marqué les autres mondes du Secteur corellien, Nubia continua de se développer pour devenir à la fois un poids lourd de l'agriculture et un refuge pour les intérêts corporatistes. Tant qu'elles préservaient l'équilibre tant souhaité entre progrès et protection de l'environnement, les corporations se voyaient octroyer de généreux avantages financiers en installant leur siège sur Nubia. La paix et la stabilité furent propices aux affaires, ce qui assura une solide assise fiscale et entraîna davantage de croissance et de prospérité.

Malheureusement, l'ambition et l'avidité des intérêts corporatistes ne manquèrent pas d'imprégner le gouvernement de Nubia. Un pot-de-vin par-ci, quelques faveurs par-là, et la corruption finit par affecter tous les niveaux de l'appareil démocratique. Néanmoins, au vu de la paix et de la prospérité dont jouissait l'ensemble de la population, personne n'eut l'air de se soucier du fait que les intérêts corporatistes devenaient, à tous points de vue, le « gouvernement de l'ombre » régissant réellement Nubia.

Dans les dernières années précédant l'avènement de l'Empire, le patron du géant PharmCorp (un Hutt dénommé Prall) se hissa à la tête de cette organisation secrète au pouvoir. Il est assez malin pour opérer constamment dans l'ombre, utilisant des cadres humains comme façade de son empire corporatiste. Néanmoins, il règne d'une main de fer dans un gant de velours. Prall ne tolère aucune entrave aux nombreux projets fructueux que lui et ses collègues entreprennent en s'appuyant sur le gouvernement nubien et les ressources à leur disposition.

LA PLANÈTE NUBIA

Lorsqu'elle fut découverte, on ne pouvait pas vraiment qualifier Nubia de paradis, mais les terraformeurs s'armèrent de courage et d'imagination pour en créer un. D'assez petite taille et avec un climat tempéré sur la majeure partie de sa surface, Nubia présente deux continents principaux séparés par divers océans peu profonds.

Les océans sont si riches en minéraux que seules des espèces très robustes peuvent y vivre, et le processus de traitement de l'eau à des fins domestiques ou agricoles représente un coût presque prohibitif. Cependant, le sous-sol de la croûte planétaire regorge de nappes aquifères fournissant de l'eau propre et potable. Grâce à leur nature unique, les couches minérales du sol de Nubia filtrent l'eau produite par l'écosystème et l'acheminent vers les nappes, fournissant aux habitants de ce monde une source d'eau d'une qualité exceptionnelle et littéralement intarissable.

Via un pompage intensif et un immense réseau de canaux d'irrigation, d'aqueducs et d'autres infrastructures, cette eau abonde désormais sur toute la planète, et lui donne vie et éclat. Des ingénieurs, ceux-là mêmes qui s'étaient déjà occupés de coloniser et de développer Nubia, se penchèrent également sur des projets visant à éviter que leur œuvre ne connaisse un jour le désastre écologique de Duro. Ces principes ont presque valeur de religion aux yeux de la population, et maintiennent l'équilibre entre croissance prospère et respect de la richesse écologique laissée par les premiers terraformeurs.

PARTICULARITÉS DE LA SURFACE

La majorité de la surface est caractérisée par des plaines légèrement vallonnées, idéales pour les cultures et l'élevage une fois les projets d'irrigation menés à bien. On y trouve aussi quelques chaînes de montagnes, pour la plupart truffées de minerai et de métaux précieux. Les filons de bronzium, en particulier, sont monnaie courante, et font de la prospection minière une entreprise rentable. Cependant, les restrictions environnementales imposées par le gouvernement empêchent toute extraction à grande échelle. Ce sont généralement de petites compagnies, soucieuses de travailler dans le cadre imposé, qui exploitent le minerai. Jusqu'à présent, même la corruption systématique qui règne sur la planète n'a pas remis en cause cet état de fait. Néanmoins, la pression qu'exerce l'Empire afin d'atteindre les quotas miniers pourrait bien finir par saper cette législation.

L'une des techniques mises en œuvre pour assurer le bien de l'écologie de Nubia consista à installer les plus gros foyers de peuplement – ceux qui allaient s'épanouir pour devenir des villes – dans les zones plus sèches et inhospitalières de la surface. Un grand nombre de terres arables furent ainsi préservées, et même si Nubia compte son lot de cités tentaculaires, elles n'ont qu'un faible impact sur l'environnement.

ÉCONOMIE DE NUBIA

Nubia est sans conteste l'un des systèmes les plus prospères au sein des mondes du Noyau. Cela s'explique en grande partie par une gestion saine et efficace des ressources autant que des opportunités commerciales. Certains détracteurs qualifient Nubia de « pittoresque » ou de « coloniale », comparée aux édifices monumentaux de Coruscant. Néanmoins, elle conserve un niveau de vie aussi élevé, voire plus, que n'importe quel monde du Noyau.

Les atouts naturels de la planète, une fois la terraformation complètement achevée, furent pour beaucoup dans les débuts du développement. Le climat de Nubia reste doux une bonne partie de l'année, ce qui signifie qu'une grande quantité de produits agricoles peuvent être cultivés, récoltés, et expédiés aux quatre coins de la galaxie. Quiconque investit dans ce secteur peut dégager des bénéfices tout au long de l'année. La société est imprégnée d'une culture marquée par les longues journées de labeur et une éthique du travail inébranlable, ce qui fait bénéficier tous les secteurs d'une productivité nette et constante.

C'est là une autre raison qui pousse les acteurs du business interstellaire à implanter leurs activités sur Nubia. Une force de travail compétente et motivée représente un autre facteur de rentabilité élevée. Combinés à l'environnement légal déjà permissif (grâce à l'influence directe de Prall le Hutt et de sa faction de cadres qui détiennent les véritables rênes du gouvernement) et à la stabilité d'une planète longtemps épargnée par les conflits destructeurs, ces facteurs font de Nubia une option de choix pour de nombreuses corporations, même en tenant compte des restrictions environnementales qu'elles doivent observer. Industrial Automaton est l'une des plus importantes et des plus influentes corporations établies sur Nubia, où elle a par ailleurs installé son siège social.

Parallèlement à leurs activités corporatistes, les Nubiens profitent également d'une industrie des loisirs florissante qui leur permet de profiter de leur temps libre avec le même acharnement que dans leur travail. Les villes sont pleines de tous les genres d'attractions et d'activités imaginables, ce qui inclut des offres que les sociétés moins permissives du Noyau ont tendance à voir d'un mauvais œil. À côté des cinémas, des cantinas, des music-halls, et des grands centres artistiques, Nubia compte un grand nombre de casinos, de circuits de course de pods ou de swoops, et autres activités mêlant jeu et adrénaline. L'un des complexes hôteliers les plus célèbres et les plus populaires de Nubia, le Palais Nubien, comprend douze casinos, des cinémas en holo-vision et des salles de spectacle, un équipement de réalité virtuelle, et les incroyables Jardins Solaires. Beaucoup ignorent que le Palais sert aussi de base aux activités de Prall le Hutt, le PDG de PharmCorp.

NUBIA STAR DRIVES INCORPORATED

Parmi tout ce qui fait la renommée de Nubia, la qualité et l'esthétique des productions Nubia Star Drives Incorporated se classent en tête. Sans jamais chercher à fabriquer massivement d'immenses flottes, cette célèbre

LE STABILISATEUR DE SHORN

À première vue, il paraît improbable que Nubia accueille la cantina la plus neutre du secteur, mais tout Corellien expérimenté sait que c'est pourtant le cas. La plupart des aventuriers ne s'attendent pas à tomber sur quelque chose comme le Stabilisateur de Shorn. Il n'est ni sombre ni miteux, et même s'il offre les mêmes rafraîchissements et divertissements que d'autres cantinas, il n'est pas réputé pour ses négociations louches ni pour ses activités douteuses. Les voyous et les criminels de tout le secteur considèrent plutôt le Stabilisateur comme un terrain neutre. C'est l'endroit où les gens peuvent débattre de leurs différends dans un environnement sûr pour tous les partis. Aarrom, le propriétaire ithorien, impose le respect et maintient l'ordre. En général, il empêche la situation de dégénérer grâce à son calme imperturbable. Néanmoins, il garde en permanence quatre droïdes de sécurité dernier cri parmi le personnel, au cas où des échauffourées se déclencheraient.

corporation se concentre plutôt sur des designs uniques et personnalisés selon les goûts et les besoins professionnels de sa clientèle.

La compagnie vit le jour il y a presque trois-cents ans sous le nom de Collectif de Conception Nubien, et regroupait des ingénieurs spatiaux, des concepteurs et des experts en technologie venus de toute la galaxie qui cherchaient à élever la construction spatiale au rang d'art. Les rangs de cette société, multiraciale dans sa composition et dans sa philosophie, comprenaient entre autres des humains, des Bith, des Zabrak, des Sullustéens et des Duros.

À leurs débuts, ces individus se consacraient à des projets originaux pour de très riches clients. Finalement, leur design et leurs innovations techniques attirèrent l'attention générale, et leur réputation s'élargit à vitesse grand V. Des firmes de plus grosse envergure, des officiers d'acquisition militaire et des agents gouvernementaux se mirent à leur offrir plus d'argent qu'ils ne pouvaient raisonnablement en refuser. Devenant une corporation à part entière, Nubia Star Drives Inc. commença par des petites lignes de production. Même si elle évita de basculer dans les déploiements massifs de flottes, beaucoup de ses modèles de pièces, notamment ses propulseurs subluminiques, finirent par être brevetés pour que d'autres corporations puissent les produire à grande échelle.

À côté de leur Bus des nuages B4, fortement associé dans l'esprit des gens au trafic aérien civil sur la plupart des Mondes du Noyau, et de leur bombardier de classe Freefall encensé par nombre de pilotes de la République, Nubia Star Drives est surtout connue pour ses conceptions de type J. Les vaisseaux de type J comprennent une série de yachts et de transporteurs stellaires conçus pour la famille royale et le gouvernement de la planète Naboo. L'alliance des systèmes nubiens et la légèreté des



armatures locales donnèrent naissance à une apparence unique couplée à des performances inégalées. Bien que le mérite de leur conception revienne aussi au Corps des Ingénieurs de la Flotte Spatiale du Palais de Theed, il est impossible de nier que l'élégance de ces systèmes est purement nubienne.

La présence de Nubia Star Drives Inc. est l'une des raisons majeures qui décidèrent l'Empire à lancer des opérations douanières, soutien militaire à l'appui, autour de Nubia. L'Ordre Nouveau ne veut tout simplement pas voir un ennemi potentiel accéder aux merveilles technologiques de pointe que cette compagnie pourrait fournir. Ainsi, bien que les bureaux principaux continuent de tourner comme si de rien n'était, la plupart des meilleurs ingénieurs et concepteurs ont disparu sans un mot. Ils ont rejoint la clandestinité dans l'espoir d'éloigner leurs œuvres et leurs talents des mains d'un Empire Galactique qui ne leur inspire tout simplement aucune confiance.

CRÉATURES ET DÉFIS

Nubia est un environnement globalement inoffensif pour un individu lambda. Les colons terraformeurs n'ont pas insisté sur la diversité de la faune sauvage, et les pré-

dateurs qui représentent une menace pour des êtres intelligents sont donc rares. Le plus grave péril auquel on risque d'être confronté dans la nature est la force démesurée d'un ronto sauvage, potentiellement dangereux s'il est effrayé.

Quiconque visite Nubia pour des raisons illégitimes ou peu reluisantes devrait avoir affaire à tout un panel d'officiers impériaux et de personnels militaires (voir la section Adversaires du Livre de Base **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, page 401).

RONTO PANIQUÉ [RIVAL]

Il est facile de domestiquer un ronto pour aider au travail des champs et à d'autres tâches. Même s'ils ne brillent aucunement par leur intelligence, ces animaux sont réceptifs au dressage et développent un fort attachement pour ceux qu'ils considèrent comme leurs maîtres. Robustes et fidèles, ces créatures peuvent s'avérer idéales en milieu rural, mais elles ont une forte tendance à immédiatement prendre peur en présence de machines ou de bruits intenses.

Les rontos sont généralement inoffensifs. Néanmoins, si l'intention de leur dresseur est de causer du tort, il peut s'en servir pour infliger de gros dégâts. De plus, rien n'arrêtera un ronto paniqué fuyant la cause de sa peur, ce qui le rend très dangereux.



Compétences: Perception 2, Pugilat 1

Talents: aucun

Capacités: Déchaîné (le ronto peut dépenser  pour toucher une cible supplémentaire après un test de Pugilat réussi, à condition que la deuxième cible soit au contact de la première), Gabarit 2, Piétinement (si un ronto effectue une manœuvre pour s'approcher de sa cible avant d'attaquer, il ajoute  à son test d'attaque et inflige +2 points de dégâts)

Équipement: pattes (Pugilat; dégâts 12; critique 4; portée au contact; Renversment)



AUREA

Données d'astrogation : système Aurea, Secteur corellien (systèmes reculés), région du Noyau

Mesures orbitales : 266 jours par an / 20 heures par jour

Gouvernement : méritocratie

Population : 240 millions (Humains 62%, autres 38%)

Langues : basic

Terrain : forêts tempérés et tropicales, plaines désertiques, montagnes et océans

Villes importantes : Crysalia (capitale), Kammas, Ifeoma (troisième lune d'Aurea)

Sites intéressants : Dôme du Feu cristallin, Fournaise éternelle, cratère Shakamm, Collectif Spirituel de Mardri

Exportations : verre, artisanat, épices, minéral

Importations : nourriture, objets usuels, technologie (en particulier pour la collecte et la purification de l'eau)

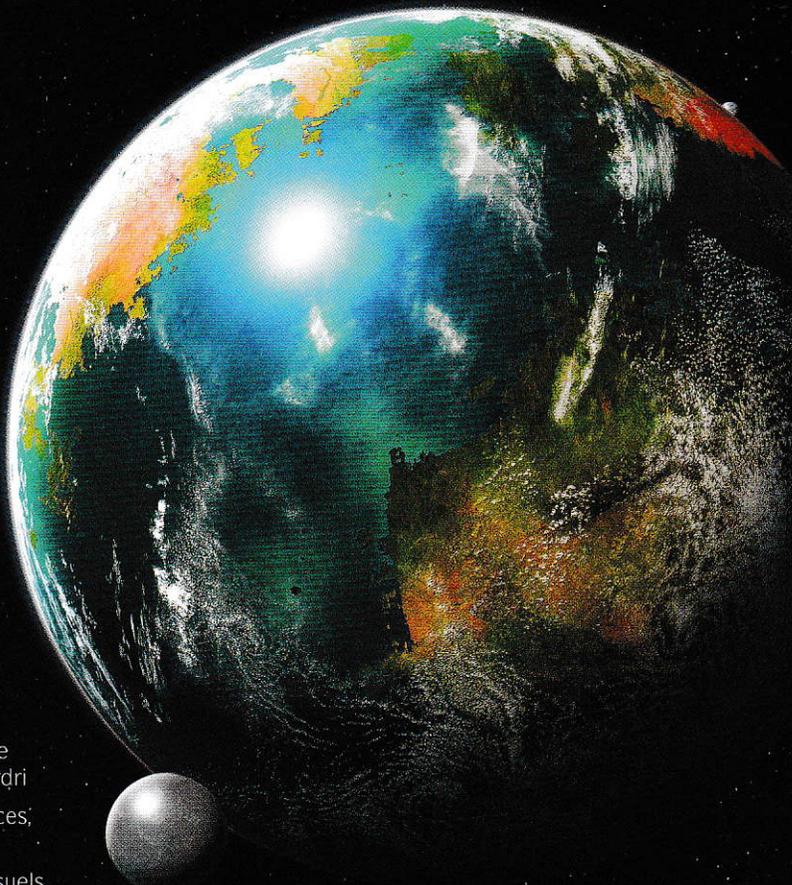
Routes marchandes : Voie marchande coréllienne

Conditions particulières : aucune

Contexte : trésor insoupçonné, découverte accidentellement par un artiste dilettante de Corellia, Aurea est devenue un refuge d'artistes et une planète touristique sans équivalent ou presque dans le secteur. Le travail de ses artisans est réputé dans tout le Noyau et les Colonies, et cette réputation est loin d'être usurpée. C'est notamment le cas du verre soufflé et des objets en cristal provenant de la Guilde Auréenne des Artisans Verriers et du Collectif Spirituel de Mardri, les factions créatives les plus importantes de ce monde.

Bien que sa colonisation ait débuté, assez curieusement, au bord d'un cratère situé au milieu du désert, Aurea dispose d'une biosphère variée, dominée par des zones tempérées et tropicales que de nombreuses espèces intelligentes considèrent comme de véritables paradis. Ces régions comportent des milliers de kilomètres de plages dorées bordant l'azur de profonds océans, mais aussi des jungles et des forêts tempérées.

C'est pourtant dans les régions intérieures désertiques que la civilisation s'implanta sur Aurea, et elles conservent une importance à la fois culturelle et économique. Les touristes ne viennent pas seulement profiter des installations tropicales, ils viennent aussi pour avoir la chance d'admirer l'imposante arcologie que représente le Collectif Spirituel de Mardri, ville sous dôme située au bord du grand cratère Shakamm. Ils parcourent également des milliers de kilomètres pour contempler



le Dôme du Feu cristallin et la Fournaise éternelle, tous deux utilisés par la Guilde Auréenne des Artisans Verriers pour la confection du verre, le plus précieux du Noyau.

CONTREBANDE ET TRAFIC D'ŒUVRES D'ART

L'économie d'Aurea se focalise sur les œuvres d'art de grande valeur, ce qui rend inévitable la présence d'un marché de l'art parallèle et illicite, ainsi que de cambrioleurs de haut vol. Cette face cachée de la culture artistique d'Aurea se rencontre principalement sur Ifeoma, mais s'étend jusque sur la planète. Les artistes et marchands d'art auréens ont tendance à protéger leurs œuvres à l'aide de systèmes de sécurité dernier cri, et la loi planétaire punit de la peine capitale le vol d'œuvres d'art. Bien entendu, cela signifie que seuls les meilleurs voleurs réussissent sur Aurea. Les plus habiles peuvent récolter des millions de crédits avec un seul casse ambitieux.

La contrebande est l'autre facette de cette économie souterraine. Les voleurs ont besoin de contrebandiers discrets et compétents pour faire émigrer leurs biens mal acquis, et ces intermédiaires ont besoin de vaisseaux rapides pour échapper aux forces de l'ordre auréennes. Heureusement, les vaisseaux rapides sont une spécialité du Secteur corellien.

UNE BEAUTÉ EXALTANTE

Aurea est l'un des joyaux du Secteur corellien. Les Corelliens pensent que leurs voisins auréens (la planète n'est qu'à une demi-heure de vol hyperspatial de Corellia) sont les meilleurs artisans verriers de toute la galaxie, et il serait bien difficile de prouver le contraire. En ce qui les concerne, les Auréens se contentent de savoir que c'est leur âme elle-même qu'ils insufflent dans leurs œuvres, et laissent le résultat parler pour eux.

HISTOIRE D'AUREA

Selon les légendes, une végétation luxuriante recouvrait complètement Aurea, dont l'intégralité des terres était tapissée de jungle tropicale. Attesté par les preuves archéologiques et géographiques, cet âge prend fin avec le dramatique impact météorique qui forma le cratère Shakamm. La puissance de l'impact changea la planète à tout jamais, donnant lieu à une formidable diversification du paysage et de l'écosystème.

Aurea resta sauvage et intacte pendant fort longtemps. Il y a plusieurs milliers d'années, un vaisseau de ligne finit par procéder à un atterrissage d'urgence près du cratère Shakamm. Pendant que l'équipage attendait les secours, les passagers furent autorisés à parcourir la zone alentour. Quelque chose attira le regard de l'un d'eux, l'artiste en herbe Coovo Mardri, et il trouva moyen de descendre dans le cratère pour l'atteindre.

Là, scintillants sous le chaud soleil auréen, Coovo découvrit une multitude de cristaux de différentes formes, tailles et couleurs, tous brûlant d'une lumière intérieure qui projetait d'éclatants motifs sur les parois alentour. Excité, il se mit à arpenter le cratère, exhumant des variétés de cristaux encore plus éclatantes. Le personnel de bord s'empressa d'examiner sa trouvaille et constata avec soulagement que les niveaux de radiations ou de toxicité ne présentaient aucun danger. Coovo n'en aurait peut-être pas tenu compte de toute façon ; il était dans un état second, son cœur d'artiste brûlant d'inspiration.

Lorsque le vaisseau de secours arriva, Coovo refusa de partir. Il réclama suffisamment de matériel et de rations pour survivre jusqu'à ce que sa famille lui envoie plus de ravitaillement. Celle-ci étant riche et habituée à ses lubies, elle exauça son souhait, et lui fit même parvenir un petit bâton de marche sur lequel s'appuyer durant cet « épisode ».

Coovo Mardri ne quitta jamais plus la surface d'Aurea. Il ne tarda pas à découvrir que les cristaux avaient été produits dans les sables du désert par la chaleur extrême dégagée par l'impact préhistorique du météore. La composition minérale des sables était telle qu'il était possible de les souffler en un splendide verre cristallin, par ailleurs incroyablement résistant. Sa demeure devint un grand atelier dédié à un art fondé sur les cristaux qu'il avait trouvés, ainsi que sur le verre qu'il s'était mis à produire à partir des sables du cratère. Le site commença à attirer de nouveaux artistes et rêveurs ; certains venaient voir les merveilles créées par Coovo, tandis que d'autres

préféraient y établir leur résidence pour entamer leurs propres expériences artistiques. Ce rassemblement en vint à prendre le nom de Collectif Spirituel de Mardri, car Coovo croyait que chaque œuvre d'art contenait une part de l'âme de son créateur. Une colonie finit par s'établir autour de lui et un commerce durable de verrerie d'art vit le jour, abreuvant les collectionneurs et les musées de tout le Noyau et des Colonies.

Après la découverte des paysages presque paradisiaques éparpillés autour du globe, la population d'Aurea continua d'augmenter. Les colons installèrent leur capitale sur l'une des côtes, pas très loin de l'endroit où Coovo avait fondé sa colonie d'artistes. Baptisée Crysallia, la cité était autant un foyer de peuplement qu'un projet artistique d'envergure. En fondant Crysallia, les colons décidèrent que les plus grands artistes feraient office de dirigeants planétaires, et garantiraient à tout jamais l'importance de l'art et de la beauté dans le monde qu'ils s'étaient choisis.

Alors qu'une culture secondaire se développait, reposant principalement sur l'agriculture, la pêche et l'extraction minière à petite échelle, le destin d'Aurea dans la galaxie restait entre les mains des artistes et des artisans qui marchaient dans les traces de Coovo.

LA PLANÈTE AUREA

Aurea est une planète aux multiples facettes, avec ses continents de taille moyenne aux aspects changeants et entourés de profonds océans limpides. La plupart des continents connaissent un climat tropical, et certains autres sont plus tempérés. D'autres sont dominés par de vastes déserts de sable aux dunes sans cesse en mouvement, comme l'immense continent septentrional où se situent le cratère Shakamm et Crysallia, quoique ses côtes se rapprochent d'un climat tropical. Un autre continent septentrional, plus petit, abrite les célèbres Monts Carmins d'Aurea ; c'est là que le peu d'activité minière tend à se concentrer. La proximité de son étoile confère à la planète un climat chaud et humide dans la plupart de ses régions, et des calottes polaires réduites.

Cependant, peu importe la faune ou les types de terrains qu'on y trouve, on ne peut décrire Auréa que comme pleine de vie. Les mers, peu profondes, sont d'un turquoise chatoyant exceptionnel, tandis que les océans arborent un bleu riche et majestueux. Les sables du désert font onduler les reflets dorés de la lumière solaire ; les forêts tropicales recouvrent les immenses bandes de terre d'un million de nuances d'un vert luxuriant. Quelles que soient les excentricités du climat et de la géologie d'Aurea, vue de l'espace, la planète ressemble à un joyau irisé, et dégage la même beauté depuis son sol.

Le cratère Shakamm reste l'un des endroits les plus importants de la planète. Il mesure plus de 10 kilomètres de diamètre et l'arcologie de Mardri est perchée sur son bord nord-ouest. Une activité minière limitée à l'extrême extrait les cristaux ardents destinés aux artisans du

Collectif Spirituel et à ceux qu'ils ont désignés pour collaborer sur des projets spéciaux. Issus de ce sable devenu si essentiel à l'art et à la culture auréenne, ces cristaux sont tellement uniques (ils naquirent dans la fureur d'un impact météorique titanesque) que personne n'a réussi en recréer.

Dans les Montagnes de Torrigan, à plus de deux-mille kilomètres au sud-est, deux autres découvertes fantastiques vinrent ajouter à la réputation quasi mythique d'Aurea. La première est le Dôme du Feu cristallin, une gigantesque grotte profondément enfoncée sous les montagnes. Des cristaux ardents, les mêmes que dans le cratère, en recouvrent les murs, exhibant une palette sans cesse changeante de lumières éclatantes et colorées. Selon les croyances, les changements de couleurs et de motifs sont influencés par les esprits des personnes présentes dans la grotte. Les dirigeants du Collectif Spirituel déclarèrent le Dôme espace protégé : l'accès ne se fait plus qu'avec des guides formés et des gardes armés pour protéger l'ensemble de la pièce.

L'autre trésor des Montagnes de Torrigan est la Fournaise éternelle, un bassin de lave géant utilisé par la Guilde Auréenne des Artisans Verriers pour leurs projets les plus audacieux et importants. Les apprentis de la guilde passent de nombreuses années à uniquement développer la résistance requise pour travailler dans une chaleur aussi ardente, et les œuvres de verre les plus incroyables que connaît la galaxie proviennent des artisans travaillant à la Fournaise. Les géologues supposent que le Dôme du Feu cristallin aurait pu être formé à partir d'une activité tectonique similaire, et que la lave en fusion aurait fait fondre les minéraux des montagnes de la même manière que l'impact météorique dans le cratère Shakamm. Étant donné que les montagnes ont encore une activité tectonique, leurs profondeurs pourraient bien renfermer d'autres trésors naturels en attente d'être découverts.

LES LUNES D'AUREA

Trois lunes gravitent autour de la planète. Deux d'entre elles sont des cailloux sans vie, mais la troisième, Ifeoma, est en rotation synchrone avec Aurea (à laquelle elle présente donc toujours la même face) et dispose d'un environnement frais et humide recouvert d'une perpétuelle couche de nuages.

Vue de l'espace, Aurea possède l'apparence d'un gros joyau resplendissant, et Ifeoma celle d'une perle flottant sereinement à ses côtés. Les habitants de la lune sont moins sereins : c'est ici que se rassemblent les Auréens insensibles à la philosophie de la vie et à l'orientation artistique en vogue sur la planète. La principale ville de la lune, également nommée Ifeoma, est le paradis des vagabonds, des bons à rien et des paumés.

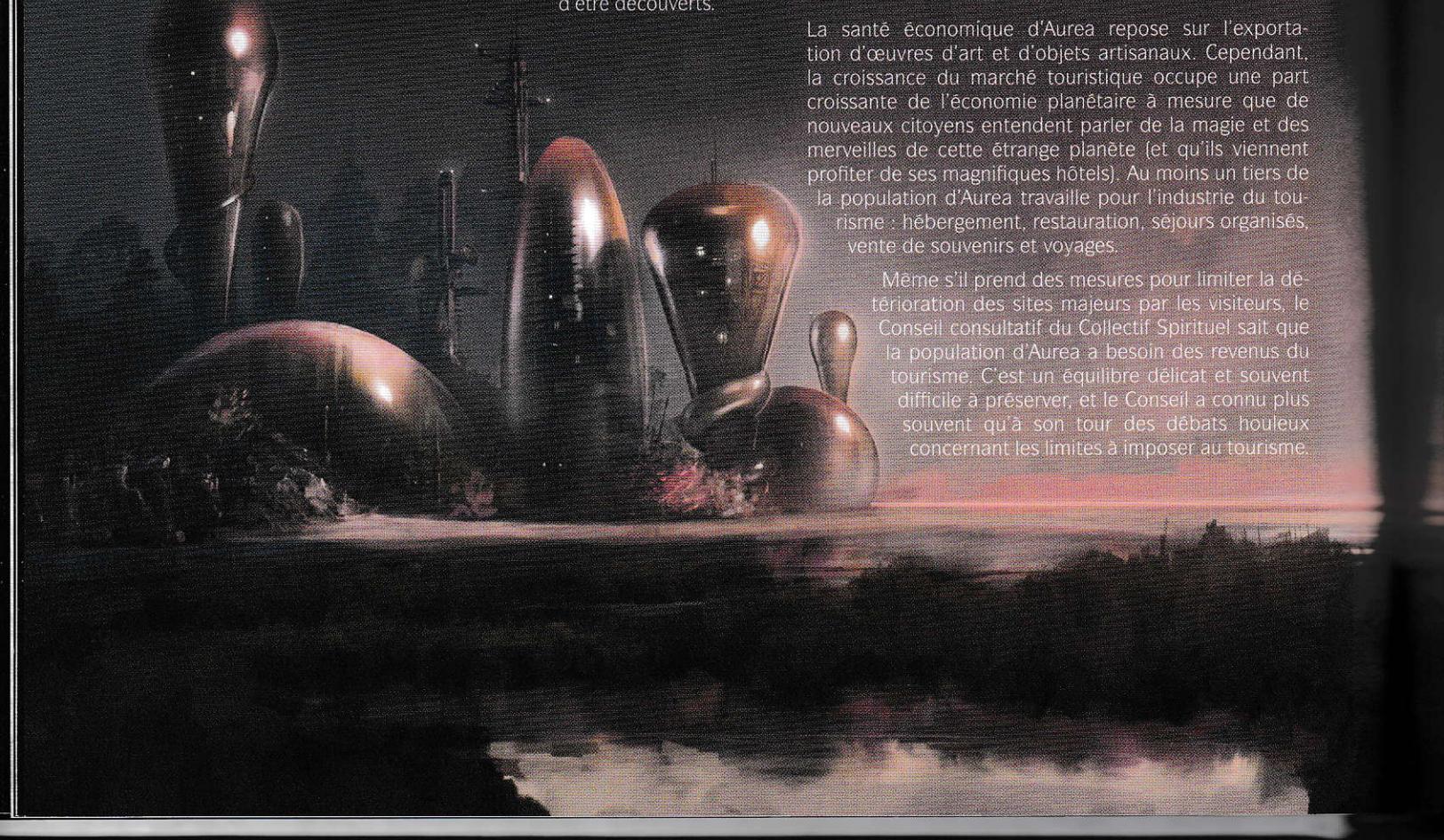
LE CASSE DU SIÈCLE

Actuellement, Aurea est en effervescence suite à l'annonce publique de la tristement célèbre voleuse d'art Bryn Shale, qui a promis de dérober le Point du Jour, une sculpture inestimable de la fameuse artiste Kasa Xanter. Exposée dans la galerie Vorheim, supposée inviolable, la sculpture est protégée par les meilleurs systèmes de sécurité disponibles sur le marché. Cela n'a pourtant pas ému la vantardise de Shale, et selon la rumeur, elle serait à la recherche d'une équipe de fripouilles compétentes pour l'aider à mener à bien ce travail. Nul n'ignore que les forces de l'ordre offrent également une jolie récompense à ceux qui leur livreront la voleuse, « vivante ou identifiable ».

ÉCONOMIE D'AUREA

La santé économique d'Aurea repose sur l'exportation d'œuvres d'art et d'objets artisanaux. Cependant, la croissance du marché touristique occupe une part croissante de l'économie planétaire à mesure que de nouveaux citoyens entendent parler de la magie et des merveilles de cette étrange planète (et qu'ils viennent profiter de ses magnifiques hôtels). Au moins un tiers de la population d'Aurea travaille pour l'industrie du tourisme : hébergement, restauration, séjours organisés, vente de souvenirs et voyages.

Même s'il prend des mesures pour limiter la détérioration des sites majeurs par les visiteurs, le Conseil consultatif du Collectif Spirituel sait que la population d'Aurea a besoin des revenus du tourisme. C'est un équilibre délicat et souvent difficile à préserver, et le Conseil a connu plus souvent qu'à son tour des débats houleux concernant les limites à imposer au tourisme.



En plus du tourisme et de la vente d'art omniprésente, l'économie est de plus en plus alimentée par le marché de l'épice ghonna (une graine tropicale utilisée en cuisine), qui se porte plutôt bien. Les Monts Carmins d'Aurea recèlent aussi des métaux utiles, dont le bronzium. Ayant parfaitement retenu les leçons de Duro, le Conseil consultatif impose d'importantes restrictions à l'extraction minière. Seules les petites exploitations locales obtiennent son aval, et il en surveille scrupuleusement l'impact environnemental. C'est particulièrement vrai dans les Monts Carmins, car ces montagnes de grès aux étincelantes nuances de rouge sont un trésor de plus que le Conseil consultatif n'est pas disposé à sacrifier.

Néanmoins, le commerce des œuvres auréennes demeure au cœur de l'économie de la planète. Le Conseil consultatif dispose d'une équipe de courtiers hautement qualifiés et dignes de confiance pour gérer la vente et le transport de tous les objets d'arts faisant l'objet d'une transaction. L'une des facettes les plus originales de ce marché est la garantie fournie avec tout artefact créé par les Maîtres de la Guilde Auréenne des Artisans Verriers. Si l'une des œuvres d'art créées par un maître se casse, il en fabriquera un nouveau modèle encore plus exquis que l'original.

LE COLLECTIF SPIRITUEL DE MARDRI

L'héritage de Coovo Mardri se répercute dans tout Aurea, et au sein des rangs du prolifique Collectif Spirituel plus que partout ailleurs. Construite à l'endroit où vivait Coovo, près du cratère Shakamm, l'arcologie héberge plus de dix-mille artistes, artisans, poètes et musiciens. Tous recherchent l'inspiration que Coovo trouva sur Aurea, que ce soit grâce aux matériaux que fournit la planète, à l'histoire de sa création, ou simplement en travaillant aux côtés de gens ayant les mêmes aspirations.

Le Conseil consultatif du Collectif Spirituel devint très tôt le gouvernement de facto de la planète. Au cours d'un référendum planétaire, une écrasante majorité de la population confirma officiellement le Conseil consultatif dans ses fonctions gouvernementales. Même si le Conseil passe beaucoup de temps à Crysallia, son siège spirituel restera toujours l'arcologie de Mardri.

Le complexe dans lequel réside le Collectif Spirituel est une communauté autosuffisante. Des jardins hydroponiques et une technologie de récupération de l'eau contribuent à créer un environnement capable de perdurer au moins dix ans sans aide extérieure. Le Conseil consultatif évite néanmoins de se couper du reste d'Aurea. L'alliance immuable entre le Collectif et la Guilde Auréenne des Artisans Verriers va dans ce sens, et les deux groupes collaborent étroitement.

Une légende très répandue prétend que Cristaux de feu de guérison du Temple Jedi provenaient à l'origine d'Aurea. Les récits soutiennent que certains cristaux ardents sont reliés à la Force, et que le Collectif Spirituel les aurait secrètement cédés au Conseil Jedi. Bien sûr, le Conseil consultatif affirme qu'il ne s'agit que d'une fiction absurde.

CRÉATURES ET DÉFIS

La faune et la flore d'Aurea sont riches et variées, mais la plupart des prédateurs naturels préfèrent rester à l'écart des êtres intelligents. C'est dans les déserts d'Aurea que les voyages sont les plus dangereux. Traverser le désert sans un guide confirmé peut se révéler éprouvant. Non seulement il faut subir la chaleur extrême de la journée et le froid intense de la nuit, mais c'est aussi dans les déserts que vit l'un des rares prédateurs dangereux d'Aurea.

Si un groupe passe beaucoup de temps dans le désert sans l'équipement ni les capacités adéquates, le MJ peut imposer des malus en raison du climat rigoureux. Il peut généralement le faire en ajoutant à tous les tests, avec un supplémentaire par jour consécutif passé dans le désert sans l'équipement approprié.

VAUTOUR AURÉEN [RIVAL]

Avec son envergure de plus de quatre mètres, un vautour auréen n'hésitera pas à fondre sur un humanoïde dans l'espoir de s'en repaître. Cette créature jouit d'une excellente vue à longue distance, qui lui permet de trouver ses proies tout en voguant sur les courants d'air chaud au-dessus des terres désertiques. Ils volent en bande et suivent leur proie pendant des jours. Alors, au plus fort de la journée, ils plongent à contre-jour, de manière à aveugler leurs cibles assez longtemps pour les tuer.



Compétences: Perception 2, Pugilat 1

Talents: aucun

Capacités: Attaque plongeante (la première attaque effectuée lors d'une rencontre bénéficie de +2 dégâts et d'un , Volant (cf. page 202 du Livre de Base **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**)

Équipement: bec et serres (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 3 ; portée au contact ; Sanguinaire 2)

SACORRIA

Données d'astrogation : système Sacorrien, Secteur corellien (systèmes reculés), région du Noyau

Mesures orbitales : 343 jours par an / 23 heures par jour

Gouvernement : dictature

Population : 600 millions (Humains 40%, Séloniens 30%, Dralls 30%)

Langues : basic, drall, sélonien

Terrain : forêts, plaines, montagnes, petites mers

Villes importantes : Dorthus Tal City (capitale), Saccorata

Sites intéressants : Square Pavé, prison de Dorthus Tal, Sarcophage (lune), Tour de Surveillance

Exportations : bois, nourriture, alcool

Importations : armes et systèmes de défense, électronique, articles de luxe

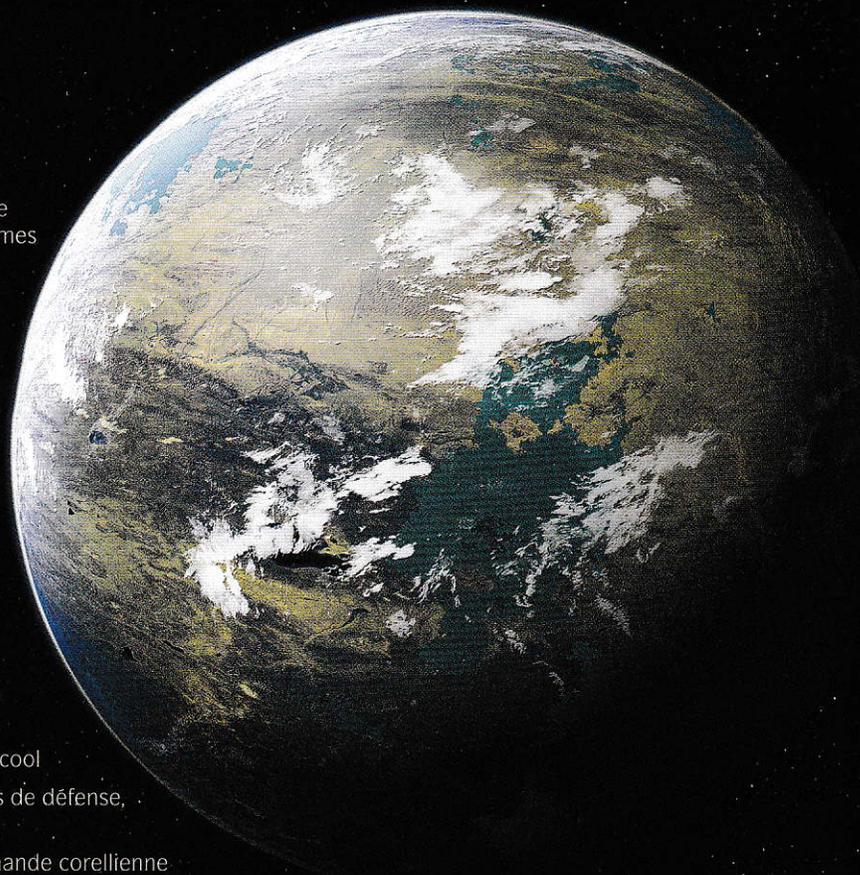
Routes marchandes : Voie marchande corellienne

Conditions particulières : Sacorria est très isolée, et l'influence des étrangers est soumise à des lois très strictes. Pour rester en sécurité, mieux vaut que les visiteurs limitent les voyages aux zones les plus proches du spatioport de Dorthus Tal.

Contexte: fruit d'une histoire violente et sanglante, la civilisation de Sacorria s'est depuis longtemps tournée vers la paix et l'ordre. La planète se consacre entièrement à la production de vastes quantités de nourriture et d'autres ressources agricoles. Elle exporte assez de nourriture pour subvenir aux besoins du reste du Secteur corellien, et il en reste encore en abondance pour alimenter le reste du Noyau. C'est toute la raison d'être de la planète et de son peuple, supervisés par la toute puissante Triade en place.

Sacorria n'est pas un endroit pour les étrangers, et les autorités planétaires ne ménagent pas leurs efforts pour le faire savoir aux visiteurs. Les habitants sont bornés et très conservateurs, préférant de loin être tenus à l'écart des affaires galactiques et du commerce extérieur. On leur inculque dès leur plus jeune âge que leur sécurité et leur prospérité tiennent uniquement à leur dévouement à leur communauté et à leur travail. À vrai dire, c'est pour cette raison que Sacorria est un monde assez ennuyeux pour quiconque n'y est pas né.

Cependant, en plus de trouver ce monde désagréable, les visiteurs pourraient également découvrir qu'il est dangereux de s'y aventurer. La mystérieuse Triade veille jalousement sur ses secrets et sur l'équilibre indispensable à la société sur laquelle elle règne. Les influences extérieures sont généralement considérées au mieux comme perturbatrices, au pire comme désastreuses



pour le mode de vie sacorrien. Même les infractions les plus bénignes commises par un étranger peuvent avoir des conséquences très graves si elles ont lieu hors de la Zone marchande de Dorthus Tal (la capitale).

ENTERRER LES MORTS

Sacorria possède une lune, Sarcophage. Les morts de Sacorria y sont inhumés, une coutume datant des débuts de la Triade. Alors que cette pratique a donné lieu à des nombreuses interprétations spirituelles, comme l'élévation vers les cieux des défunts honorés, la véritable raison est beaucoup plus pragmatique. Ne souhaitant pas sacrifier des hectares exploitables aux sépultures, la Triade sacorrienne décréta que les terres moins productives de la lune seraient mieux indiquées. Malgré l'origine pragmatique de cette pratique, l'ensemble de la population est invité à faire preuve d'une grande dévotion envers le procédé. Une loi interdit même d'observer la lune au moyen d'un télescope, stipulant qu'il s'agit d'un manque de respect à l'égard des défunts.

DES LOIS CONTRAIGNANTES

Sacorra est l'un des «greniers» du Secteur corellien, capable de fournir de la nourriture en abondance aux populations de nombreuses planètes. Née dans la violence et le sang, Sacorra a évolué en une planète pacifique et respectueuse de la loi, dont la population a fait de la productivité et de la prospérité ses valeurs suprêmes. Une main ferme et autoritaire, incarnée par un trio de mystérieux et puissants individus, se charge de faire pousser les récoltes et de maintenir la paix.

HISTOIRE DE SACORRIA

Forte d'un potentiel agricole énorme, Sacorra fut l'une des premières planètes des Systèmes reculés colonisées par les Cinq Frères. Toutefois, comme ce fut d'abord le cas sur de nombreux mondes, l'effort de colonisation consista à y envoyer de nombreux criminels libérés sur parole, des bons à rien et autres indésirables. Ainsi, les origines de Sacorra furent marquées par le chaos, le crime et les catastrophes.

Sans réel soutien de la part de Corellia et des autres systèmes d'origine, Sacorra sombra rapidement dans le chaos. Les tensions entre les trois principales espèces – humains, Dralls et Séloniens – dégénérent en bain de sang et menacèrent de plonger la jeune civilisation dans la guerre civile. Les organisations criminelles poussèrent comme des mauvaises herbes sur toute la planète et attirèrent une contrebande venue de toute la galaxie. Les administrateurs nommés par le diktat corellien nourrissaient de moins en moins d'espoirs, et redoutaient de devoir faire appel aux forces militaires de Corellia.

L'APPARITION DE LA TRIADE

Juste avant le désastre, un groupe de trois personnes (un humain, un Drall et un Sélonien) vinrent soumettre une proposition à l'administration coloniale. Ils demandèrent trois mois pour organiser un mouvement qui allait rétablir la paix et l'ordre dans la colonie. N'ayant plus grand-chose à perdre, les administrateurs acceptèrent et se retirèrent derrière leurs défenses pour patienter.

À force de négociations, d'intrigues, de transactions peu avouables avec les factions criminelles, de répression ouverte et même de meurtres, le trio tint promesse en à peine plus de deux mois. Grâce à l'expulsion des groupes criminels et à l'élimination des principaux leaders des factions de chaque espèce, ils prirent le contrôle de Sacorra. La Triade, comme on se mit à l'appeler, était à la tête d'une force impressionnante lorsque ses membres retournèrent voir les administrateurs coloniaux. En une semaine, ils envoyèrent paître les officiels corelliens, et la Triade sacorrienne s'établit comme la seule autorité sur la planète.

Le temps que le système corellien envoie un corps expéditionnaire reprendre le contrôle de la colonie, la Triade avait étendu la production agricole à toute la planète. D'immenses stocks de nourriture, de bois brut,

et même d'alcools variés, attendaient les représentants des planètes mères. Placés devant le fait accompli, les leaders du corps expéditionnaire préférèrent négocier plutôt que de risquer un conflit armé.

Les premières Triades firent régner l'ordre d'une main de fer, même si les habitants de la planète vivaient dans la paix et la prospérité tant qu'ils se pliaient aux lois draconiennes locales. La plupart des gens du Noyau jugent contraignant, voire répressif, le règne de la Triade. Pourtant, Sacorra continue de fournir au secteur entier de vastes quantités de nourriture et d'autres produits, et aucun autre gouvernement ne juge donc bon d'interférer.

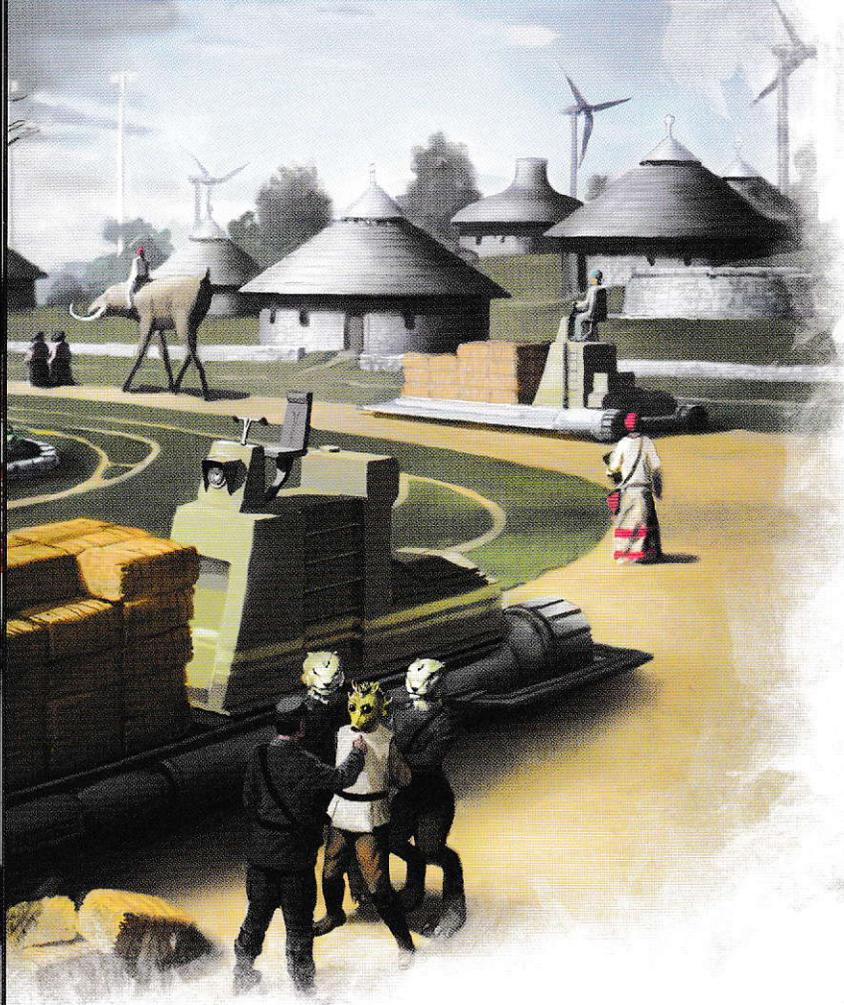
LA PLANÈTE SACORRIA

L'orbite de Sacorra, sa taille et d'autres facteurs en font une belle planète accueillante, idéale pour un développement agricole étendu sur la plupart de sa surface. Quelques petites mers parsèment la planète et on trouve quelques chaînes de montagnes impressionnantes, mais les terres arables couvrent néanmoins la majorité de ce monde.

Dorthus Tal, la capitale, est bâtie sur une île au milieu de l'une des mers peu profondes de Sacorra. Elle abrite le spatioport principal et le carrefour commercial de la planète, et c'est l'un des rares endroits que les non-Sacorriens peuvent fréquenter sans subir les lourdes réglementations locales. Il est incroyablement difficile d'obtenir la permission de voyager sur Sacorra en dehors de la Zone marchande de la capitale, et violer les restrictions de circulation constitue un crime grave. Immense édifice abritant un régiment complet d'agents de sécurité et dominant l'ensemble de la capitale, la Tour de Surveillance veille à l'application de ces restrictions et des autres lois. Pour ratisser l'île, elle supervise d'innombrables caméras de surveillance, drones, systèmes d'écoute et patrouilles de police.

Le Square Pavé est l'une des curiosités les plus populaires de Dorthus Tal. Situé à l'extrême sud de la Zone marchande, cette attraction touristique présente une version idéalisée des origines de la civilisation sur Sacorra. Artisans confirmés et acteurs incarnant des personnages d'époque vivent et travaillent dans le Square, où ils côtoient les visiteurs et leur montrent d'anciennes techniques de travail des métaux, de confection de vêtements et de cuisine. Bien sûr, personne ne parle des débuts violents de l'histoire de Sacorra, et tout acteur surpris à dissenter sur de tels sujets se voit emprisonné pour sédition.

À l'opposé, on trouve la prison de Dorthus Tal. Curieusement, cette structure immense et imposante est aussi une attraction touristique, en quelque sorte, bien que les visiteurs ne soient pas admis à l'intérieur. Les guides avancent qu'il est impossible de s'évader du bâtiment, une assertion que rien n'est jamais venu démentir jusqu'ici. Alimentée par l'énergie géothermique d'un



volcan voisin, la prison de Dorthus Tal ne craint pas les pannes de courant, et des inspections et enquêtes répétées de la Triade préviennent presque toute corruption au sein des gardes et des cadres.

LA TRIADE SACORRIENNE

La Triade sacorrienne joue un rôle majeur dans l'histoire de Sacorria, du passé sanglant qui lui fit frôler la catastrophe à son état actuel de paix et de prospérité. Exerçant une autorité absolue partout sur la planète, la Triade gère la sécurité et l'économie, et régit presque tous les aspects de la vie de ses citoyens.

Il est certain que la toute première Triade sauva Sacorria d'une campagne militaire aussi sauvage que répressive, même si les tactiques employées sont sujettes à controverse. Après avoir pris le pouvoir, elle usa de force et de manipulation pour maintenir un régime autocratique.

Par la suite, chaque fois qu'un membre de la Triade mourait, les leaders de sa faction choisissaient un autre représentant, un procédé toujours en vigueur de nos jours. Pour chaque espèce de Sacorria, une cabale de chefs de famille et d'hommes d'affaires – pour la plupart inconnus du reste de la planète – désigne un nouveau membre de la Triade. L'élite de Sacorria est alors en proie à quantité de manœuvres politiques, coups bas et négociations, tandis que riches et puissants déploient leurs stratagèmes pour devenir les nouveaux leaders de leur peuple.

Plusieurs traditions se sont développées au fil du temps, parmi lesquelles le secret qui entoure la Triade. L'identité de chaque membre est totalement inconnue du grand public. Même les cabales qui élisent les nouveaux membres ne connaissent que l'identité du membre qu'elles choisissent ; dès que quelqu'un intègre la Triade, il jure de ne rien divulguer sur les autres membres. Nul doute que cette pratique est conçue comme un rempart contre les assassinats.

Bien que la Triade ait le mérite d'avoir apporté la prospérité et la paix sur Sacorria, la rigueur traditionnelle de ses lois entretient une politique conservatrice et une mentalité isolationniste au sein de la population. De plus, certaines lois renforcent les vieux préjugés sexistes propres à la culture de chaque espèce ; les Séloniens mâles n'ont pas le droit d'avoir de relation en dehors de leur tanière sans l'autorisation de leur reine, les mâles Dralls ne peuvent pas se marier sans la permission de leur Duchesse, de même que les femelles humaines ont besoin de celle de leur père. Une autre loi empêche tout Sacorrien d'épouser ou d'adopter des étrangers, ce qui renforce encore l'isolationnisme.

ÉCONOMIE DE SACORRIA

Sacorria n'est pas qu'un monde focalisé sur l'agriculture : dès le départ, il fut destiné à remplir ce rôle. Lorsque la Triade évinça l'administration corellienne, elle n'avait pas l'intention de suivre une autre voie. Mieux, elle adhéra au projet initial et accéléra même le développement agricole. En montrant qu'on pouvait compter sur lui, le gouvernement né de l'insurrection évita la guerre ouverte avec Corellia.

Le succès de l'agriculture provient du Programme Sacorrien d'Incitation au Mérite. En gros, chaque activité agricole (ou d'exploitation forestière) passe sous la supervision directe du PSIM, et des inspecteurs et des auditeurs sont envoyés chaque trimestre évaluer les performances de la production. Tant que les objectifs fixés par la Triade sont atteints, l'activité reste aux mains de ses propriétaires.

En revanche, si une activité ne parvient pas à remplir ses objectifs, elle est placée en probation pendant trois mois. Si elle n'atteint toujours pas les objectifs pendant ce trimestre, l'affaire est immédiatement nationalisée : le PSIM destitue propriétaires et gérants de leurs positions (leur imposant généralement de travailler dans leurs propres champs). Tous les ouvriers reçoivent alors des diagnostics précis de leurs performances et ceux qui échouent partagent le sort de leurs anciens patrons.

Le secteur florissant de l'alcool est la seule industrie à ne pas tomber sous le coup du PSIM. Il fait l'objet de nombreuses recherches : des exploitants, des brasseurs et des chimistes mènent des expériences afin de découvrir toutes les boissons imaginables pouvant être distillées à partir des grains et des produits uniques de Sacorria. Le whisky sacorrien – un alcool fort et sucré qui devient plus fluide et se corse avec l'âge – rencontre déjà un succès croissant dans tout le secteur et au-delà.



CRÉATURES ET DÉFIS

Même avec un armement et des moyens de défense modernes, certains prédateurs des contrées sauvages de Sacorria peuvent encore s'avérer mortels pour les imprudents. Les voyageurs pourraient bien devenir la proie de créatures tels que l'ours gris sacorrien ou le korrak. La prudence est de mise, en particulier dans les forêts profondes où l'exploitation du bois n'a pas encore chassé la plupart de la faune sauvage.

De plus, toute personne qui n'est pas née sur la planète encourt le risque tout à fait réel d'être traquée puis arrêtée par les forces de sécurité sacorriennes. Les étrangers armés apprennent que les gardes de sécurité locaux ont tendance à suivre le précepte « tirez d'abord, on se fiche des questions ».

OURS GRIS SACORRIEN [RIVAL]

Où qu'il vive, l'ours gris de Sacorria mesure de 2,50 m à 3 m de haut. Il est doté de pattes avant extrêmement longues, de griffes aiguës comme des rasoirs, et d'un appétit vorace pour tout ce qui peut tomber entre ses mâchoires d'omnivore. Le moyen le plus sûr de lui échapper consiste à fuir ou à sortir l'artillerie lourde.



Compétences: Perception 1, Pugilat 1, Survie 3

Talents: aucun

Capacités: Longues pattes avant (l'ours possède des « bras » étonnamment longs et agiles, qui lui font retirer à ses tests de combat un ■ imposé par la défense de l'adversaire)

Équipement: griffes et crocs meurtriers (Pugilat ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée au contact)

KORRAK [RIVAL]

Les korraks sont des reptiles longs et sinueux ressemblant à des serpents, aux écailles bosselées et aux pattes courtaudes. Au nombre de huit, courtes et puissantes, celles-ci en font des animaux rapides et agiles, dont les pieds griffus leur permettent de grimper aux arbres presque aussi vite qu'ils courent. Quand un korrak s'attaque à une proie, il essaie d'enrouler son long corps autour d'elle pour l'écraser. La morsure du korrak injecte également une puissante neurotoxine.



Compétences: Perception 1, Pugilat 2, Survie 1

Talents: aucun

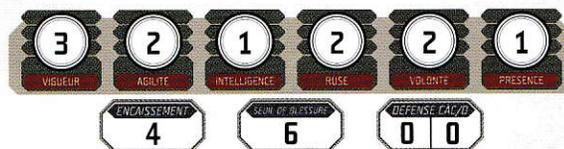
Capacités: Neurotoxine paralysante (si le korrak parvient à mordre sa cible, celle-ci doit immédiatement

effectuer un **test de Résistance Difficile** (◆◆◆). Un échec entraîne l'immobilisation de la cible pour 1 round, plus 1 round par ☹ obtenu. Les ☹ signifient que le personnage est étourdi pendant un round, que le test ait échoué ou réussi), Corps constricteur (toute victime affectée par l'Enchevêtrement du korrak subit au début de son tour 2 points de stress et 1 point de blessure qui ne tient pas compte de l'Encaissement)

Équipement: corps sinueux (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact ; Enchevêtrement 2, Renversement), morsure (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée au contact ; seules les victimes de l'Enchevêtrement du korrak peuvent être la cible de cette attaque)

AGENT DE LA SÉCURITÉ [SBIRE]

La Police de Sécurité sacorrienne est surtout composée de Séloniens ou d'humains, en raison de leurs avantages physiques. Les Dralls occupent plutôt des postes d'enquêteurs ou d'opérateurs de systèmes de surveillance.



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

Talents: aucun

Capacités: aucune

Équipement: carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), matraque à décharges (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact ; Étourdissement 3), uniforme (+1 encaissement)

ENQUÊTEUR DE LA SÉCURITÉ [RIVAL]

Un grand nombre des postes d'enquêteurs sont occupés par des Dralls ; leur grande intelligence et leur logique hors du commun les prédisposent à cette fonction.



Compétences: Coercition 2, Perception 2, Sang-froid 2, Tromperie 2

Talents: aucun

Capacités: aucune

Équipement: pistolet disrupteur (Distance [armes légères] ; dégâts 10 ; critique 2 ; portée courte ; Sanguinaire 4), uniforme (+1 encaissement)

CORFAI

Données d'astrogation : système Corfai, secteur corellien, région du Noyau

Mesures orbitales : 337 jours par an / 28 heures par jour

Gouvernement : république démocratique

Population : 2,1 milliards (Humains 79%, autres 21%)

Langues : basic

Terrain : taïga, montagnes, plaines glaciaires

Villes importantes : Hiverdome, Yorri, Knowles, Farrendal

Sites intéressants : mont Lorrst, glacier Olvergast, musée d'Hiverdome, réserve naturelle de Salvarrn

Exportations : bois brut, objets usuels, accessoires électroniques, mobilier, glace

Importations : nourriture, technologie de pointe, articles de luxe

Routes marchandes : Passe corellienne, Voie marchande corellienne

Conditions particulières : aucune

Contexte : Corfai abrite l'une des plus vieilles civilisations humaines du Secteur corellien, un fait dont ses plus anciennes familles sont exceptionnellement fières. Comptant parmi les premières planètes colonisées par les vaisseaux à caissons cryoniques envoyés par Coruscant avant l'invention de l'hyperdrive, Corfai accorde une grande importance aux liens avec son monde d'origine, et tient à les faire perdurer.

En dépit de cette affection pour la planète de leurs origines, les robustes Corfiniens se montrent résolument indépendants. Leur monde est froid et sujet à de longs hivers. Il est couvert de forêts de conifères, de grandes chaînes de montagnes, d'océans gigantesques et d'immenses plaines glaciaires dans ses régions polaires. Vivre sur Corfai nécessite une forme d'endurance inconnue de la plupart des colonies humaines. La détermination farouche de son peuple remonte à ses origines, lorsqu'il consentit à tous les sacrifices pour bâtir Hiverdome, son premier habitat, afin de survivre aux rigueurs des nuits.

Bien sûr, bien des millénaires plus tard, Corfai est aujourd'hui une planète urbanisée et aménagée, dotée de tout le confort d'une société post-hyperdrive. La majorité des Corfiniens s'adonnent à la chasse par loisir plus que par nécessité, et mourir de froid exige désormais une bonne dose de d'efforts ou de malchance. Néanmoins, la mentalité reste la même et affecte tous les aspects culturels de Corfai.

Les villes de Corfai rappellent la rudesse et l'instinct de survie des premiers habitants. La plupart d'entre elles sont souvent assez petites, fondées sur des sites naturels



tels que les fjords et les montagnes. De nombreux bâtiments sont érigés sur des falaises ou à flanc de collines, et certains sont même encore construits au milieu des bois.

LA CONTROVERSE DU NOYAU FONDATEUR

Curieusement, Corfai ne fut pas conviée à la première Conférence pour la Constitution Galactique, et elle ne figure pas sur la liste des mondes du Noyau Fondateurs de la République. De nombreuses légendes s'y réfèrent ; à en croire la plupart des historiens, les habitants de Coruscant partirent du principe qu'en tant que monde colonial fondé par leur planète, Corfai n'avait pas besoin d'une représentation distincte. Les historiens corfiniens, en revanche, soutiennent qu'il s'agissait là d'un affront caractérisé, qui faillit aboutir à une guerre entre Corfai et Coruscant. D'après leur version de l'histoire, Corfai envoya des représentants à la conférence, mais ceux-ci n'arrivèrent jamais à destination. Le temps d'organiser une nouvelle délégation, la conférence était terminée et la Constitution signée. Certains cercles académiques sont toujours divisés par les questions essentielles : y eut-il vraiment la moindre délégation, se perdit-elle ou fut-elle sabotée d'une autre manière ? Le Corfinien moyen, lui, s'en moque éperdument.

DES TRADITIONS DÉTERMINANTES

Monde froid peuplé de gens vigoureux façonnés par les nécessités de la survie, Corfai abrite l'une des civilisations humaines les plus anciennes du Noyau.

Comme celui de Nubia, le peuple de Corfai voue un grand respect à son environnement. Ses villes sont construites en harmonie avec le cadre naturel, et l'architecture et le design conservent un charme rustique et une sensibilité naturaliste qui font intégrer autant que possible les constructions aux montagnes, aux rivières et aux forêts. La réserve naturelle de Salvarrn est l'une des plus grandes du Noyau, et son rôle consiste à permettre à une large majorité de la faune et de la flore de Corfai de survivre dans des conditions saines. Les régions plus montagneuses, surtout celles qui se trouvent loin de l'équateur, fourmillent de complexes dédiés aux sports d'hiver et à d'autres activités praticables toute l'année. Les aficionados de sports extrêmes des mondes du Noyau apprécient tout particulièrement le mont Lorrst, la plus haute montagne de Corfai, pour ses périlleuses pistes de ski.

Très tôt au cours de l'ère pré-républicaine, Corfai devint un partenaire commercial majeur de Coruscant et des autres mondes du Noyau, consolidant son économie et, au bout du compte, son influence politique pour les siècles à venir. En tant que carrefour commercial pour sa région de l'espace, la planète servit de base à de nombreuses compagnies de transport, de sociétés de courtage en marchandises, de compagnies de réparations de vaisseaux et d'entreprises connexes. Bien sûr, les immenses forêts, dont les arbres imposants fournissent un bois d'une qualité exceptionnelle, destinaient Corfai à peser lourdement dans le commerce galactique du bois d'œuvre. Les Corfaniens ont aussi la réputation méritée de compter parmi les meilleurs fabricants de meubles en bois de la galaxie, et le mobilier local se vend à un très bon prix sur la plupart des mondes du Noyau.

La glace est l'une des exportations les plus intéressantes de Corfai. Utilisés pour des projets de construction d'envergure, pour donner de l'eau aux planètes désespérément sèches, voire à des fins plus étranges, de gigantesques blocs de glace sont débités dans les régions polaires par des ouvriers spécialisés. Ces blocs sont ensuite expédiés sur orbite via des monte-charges à répulseurs. Là, des remorqueurs spéciaux se tiennent prêts à leur faire traverser l'espace pour rejoindre leurs destinataires. Toutefois, le glacier Olvergast, situé dans l'hémisphère sud, reste inexploité en raison d'un décret gouvernemental. L'Olvergast se distingue comme l'un des seuls glaciers colossaux du Noyau.

L'ATTIRAIL DE HEL

Un monde particulièrement tourné vers les sports et les activités de plein air possède une pléthore de bons magasins, mais l'Attirail de Hel se démarque du lot. Établie dans le quartier Cimeglace d'Hiverdome, la boutique occupe un petit local situé dans une ruelle venteuse. Cependant, Viktor Hel est loin d'être un simple commerçant. Chasseur de primes et as de la gâchette retraité, cet humain bourru peut parfois accepter un job. Sous des dehors caustiques, Hel est en réalité un personnage avenant, connu pour avoir aidé de jeunes bourlingueurs à démarrer leur carrière. Si quelqu'un souhaite le rencontrer, il pourra lui donner de précieux renseignements sur les criminels rapportant de grosses primes, le recommander auprès d'un trafiquant d'armes illégal, et même le conseiller sur le blaster qui lui convient le mieux.



FROZ

Données d'astrogation : système Froz, secteur corellien (systèmes reculés), région du Noyau

Mesures orbitales : 187 jours par an / 30 heures par jour

Gouvernement : aucun (autrefois : république représentative)

Population : non renseigné (autrefois 1,3 milliards, Froziens 89%, autres 11%)

Langues : frozien

Terrain : friches arides (autrefois : plaines et forêts)

Villes importantes : non-renseigné (autrefois : Astromandicar [capitale], Juleenasov, Halavortigas)

Sites intéressants : non-renseigné (autrefois la forêt de Fendwellifar, les chutes d'Undescanatain)

Exportations : non renseigné (autrefois nourriture [produits transformés], objets en cuir)

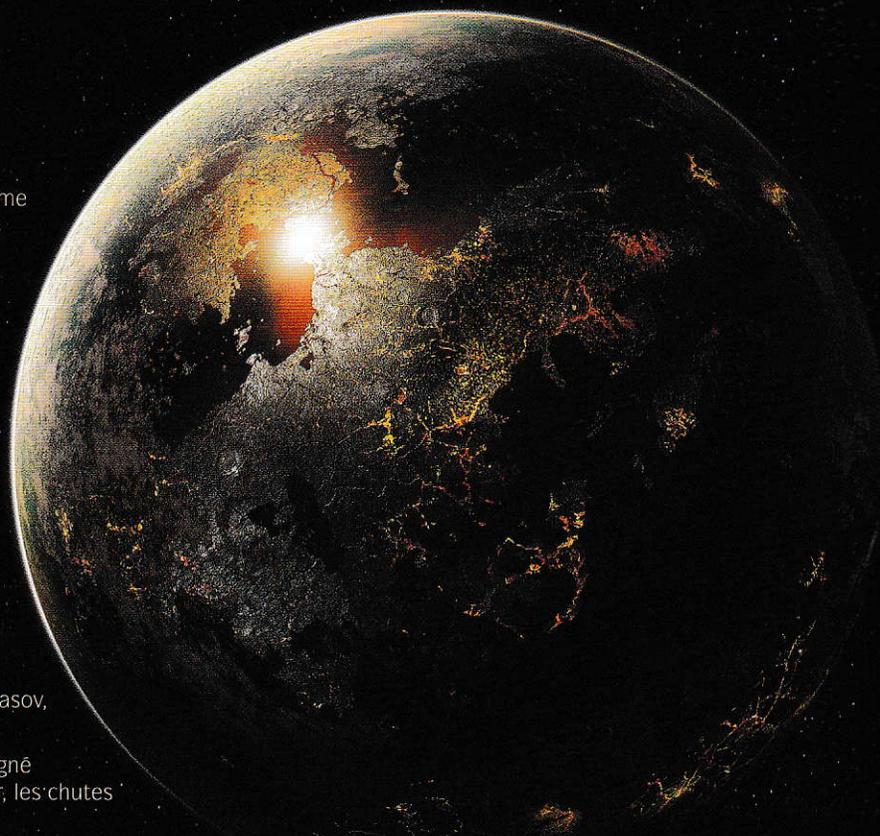
Importations : non renseigné (autrefois technologie, objets usuels)

Routes marchandes : Passe corellienne

Conditions particulières : la planète est complètement dévastée suite à un bombardement planétaire implacable. Il ne reste plus rien debout et le ciel est chargé de fumée, de cendres et de suie. Il est difficile de demeurer sur la planète sans assistance respiratoire, et certaines ruines sont hautement radioactives ou toxiques.

Contexte : Froz était autrefois une luxuriante planète vierge à la gravité faible, couverte de plaines dorées et de forêts d'un vert d'émeraude. L'espèce intelligente qu'elle vit naître, les Froziens, descendait des mammifères végétariens qui parcouraient les plaines. Ils se montraient pacifiques, introspectifs et généreux, malgré leur tendance à envisager le pire en toute situation et à s'attendre en permanence à une catastrophe. Ce trait vient probablement du fait qu'à l'origine, ils étaient des proies sur leur planète, et non des prédateurs.

Les Froziens sont des mammifères bipèdes fins et dégingandés, dont les bras et les jambes sont dotés d'articulations multiples. Même lorsqu'ils parvinrent à bâtir une civilisation planétaire unifiée, ils répugnèrent à ériger de grandes métropoles. Leur préférence allait à de petites communautés établies au milieu des vastes prairies largement présentes à l'intérieur des terres. La science frozienne portait sur l'agriculture et la biologie, avec un intérêt particulier pour les programmes de culture sélective. Froz manquait cruellement d'industrie lourde, les besoins des autochtones étant comblés par des conglomerats d'artisans locaux. Les autres articles, tels que les vaisseaux et les machines industrielles, étaient importés depuis Corellia ou Duro.



Malheureusement, à cause de cette absence d'industrie indigène (et du coût prohibitif des importations de ce genre), Froz ne possédait qu'un système de défense rudimentaire. Ce ne fut qu'une question d'heures pour que la flotte du Grand Moff Dargon balaie les défenses de la planète.

DES TRÉSORS INCENDIÉS

On s'imagine rarement que la surface ravagée de Froz puisse encore receler quelques richesses. Les Froziens n'étaient pas un peuple fortuné, mais la réserve planétaire de leur gouvernement contenait des stocks de monnaie et de métaux précieux. Certains individus intrépides (ou tout simplement des mercenaires) ont déjà bravé la surface ravagée en quête des quelques trésors ayant pu échapper à la férocité des bombardements.

Cependant, l'or et les gemmes ne sont peut-être pas les plus grandes richesses encore présentes sur Froz. Une partie du réseau clairsemé de serres botaniques et de stations de recherches a peut-être survécu à la destruction. Si quelqu'un pouvait trouver un laboratoire intact, il pourrait récupérer les données génétiques de milliers d'espèces froziennes aujourd'hui éteintes. Il pourrait même être en mesure de retrouver la plante nécessaire à la reproduction des natiifs – et ainsi sauver cette espèce intelligente condamnée à une lente extinction.

UN HONNEUR FATAL

L'histoire de la planète Froz est une terrible tragédie. Les Froziens étaient un peuple doux et honnête, soucieux d'aider les autres, et ils furent anéantis, victimes d'un génocide lors de l'annihilation de leur planète. Certains considèrent ce récit comme un avertissement. D'autres y voient un appel à la résistance.

DÉVELOPPEMENT ET DESTRUCTION

Suite à la visite d'êtres intelligents à une époque reculée (sans doute des Duros, même s'ils ne sont pas clairement mentionnés), la culture des Froziens finit par se tourner vers les voyages spatiaux. Pendant que le Secteur corellien se développait, les habitants de la planète se joignirent volontiers à la communauté galactique grandissante qui les entourait. Malheureusement, les Coreelliens avaient tendance à les traiter (eux et beaucoup d'autres espèces non-humaines du secteur) comme une « race cliente », qui devait faire appel à la supervision corellienne pour toute affaire importante. Dénués d'agressivité, les Froziens se contentaient généralement d'accepter ce traitement avec pessimisme.

À mesure qu'ils découvraient d'autres cultures et d'autres débouchés, nombre de Froziens s'envolèrent vers les étoiles pour se faire une place au sein de civilisations nouvelles. Ils faisaient d'excellents fonctionnaires, car ils étaient réputés pour leur intégrité indéfectible. Le Frozien typique préférerait mourir plutôt que trahir une promesse, même envers quelqu'un qui, de son côté, a déjà manqué à sa parole. Ils furent donc communément admis à des fonctions bureaucratiques ou managériales.

Ce sens de l'honneur et cet intérêt sincère pour le bien-être de tous débouchèrent non seulement sur la dévastation de leur planète, mais au bout du compte sur la disparition inéluctable de l'espèce. Lorsque Palpatine déclara la fin de la République et l'avènement de l'Empire, les Froziens comptèrent parmi les rares espèces du Noyau à s'y opposer ouvertement et à affirmer leur soutien à la nouvelle Alliance pour la Restauration de la République. Froz n'abritant rien qui vaille la peine d'être préservé aux yeux de l'Empire, le Grand Moff Naomi Dargon décida d'en faire un exemple pour les autres planètes susceptibles de contester le nouveau régime. Elle commanda à sa flotte de destroyers stellaires d'en bombarder la surface depuis l'orbite, la rasant si minutieusement que pratiquement toute vie disparut de la planète.

Aujourd'hui, ce monde tout entier est une ruine fumante, témoignage de l'effroyable puissance de la Flotte impériale. La menace d'un tel carnage pourrait bien avoir produit l'effet escompté dans la majeure partie du Noyau, mais à mesure que la nouvelle du sort de Froz s'est répandue dans la galaxie, la sympathie pour l'Alliance a plutôt augmenté que diminué.

Comme beaucoup de Froziens avaient émigré vers d'autres planètes au moment du bombardement, il en reste encore un bon nombre. Normalement, conjuguer leurs efforts pourrait leur permettre de reconstruire leur société et leur espèce. Cependant, l'un des pires drames causés par la destruction de Froz survint lorsqu'on découvrit qu'ils ne pouvaient pas se reproduire sous une gravité normale, ni sans l'aide d'une plante spécifique qui ne poussait que sur Froz – une plante qui, comme le reste de la planète, fait désormais partie de l'histoire ancienne.



VAGRAN

Données d'astrogation : système Vagran, secteur corellien, région du Noyau

Mesures orbitales : 329 jours par an / 23 heures par jour

Gouvernement : démocratie parlementaire

Population : 780 millions (Humains 84%, autres 16%)

Langues : basic

Terrain : plaines, forêts, jungles, collines, océans

Villes importantes : Vagran City (capitale), Abatore, Thaeme

Sites intéressants : sanctuaire zoologique de Vagran, îles touristiques d'Estainia, terrains de chasse d'Estainia

Exportations : nourriture (en particulier divers fruits de mer et viandes), objets usuels, bois de charpente

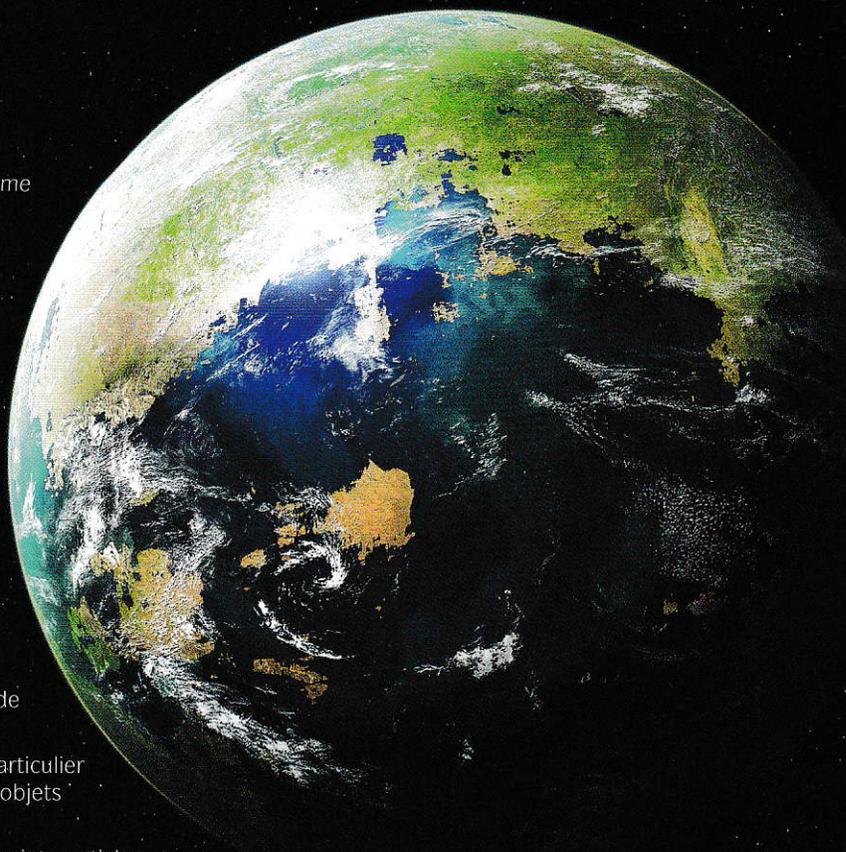
Importations : technologie de pointe, articles de luxe

Routes marchandes : Voie marchande corellienne

Conditions particulières : en raison des restrictions mises en place pour préserver sa « pureté » écologique, les êtres pensants ont l'interdiction absolue de survoler ou de fouler certaines régions de la planète. Au moment d'atterrir, on conseille aux visiteurs de se renseigner sur les zones concernées.

Contexte: Vagran fut à l'origine colonisée par un conglomérat d'intérêts corporatistes et gouvernementaux de Corellia, en même temps que le reste du Secteur corellien. Malgré les périls qui accompagnèrent les débuts de la colonisation, les colons finirent par s'adapter à leur monde au cours des derniers millénaires.

Les habitants de Vagran se concentrent dans des agglomérations à forte densité de population, afin de préserver autant que possible les étendues sauvages de la planète. Ainsi, la vaste majorité des natifs est répartie entre plusieurs grandes métropoles. Ces villes sont aussi impressionnantes et cosmopolites que n'importe quel centre urbain de Corellia ou de Nubia. Les cités de Vagran accordent généralement une grande importance aux espaces verts, avec leurs parcs très étendus et leurs nombreuses artères s'étirant à l'ombre d'énormes arbres exotiques. Ces parcs, qui ressemblent à des jungles, sont intégrés au paysage urbain, et certains sont construits sur des voies ou des plates-formes surélevées à plusieurs centaines de mètres au-dessus du sol. Une tendance actuelle consiste à recouvrir de mousses et de plantes grimpantes les flancs de gratte-ciel entiers.



Cependant, chaque communauté de Vagran, de la plus grande ville au plus petit poste avancé, est entourée d'une zone de protection. Ce sont en général des combinaisons de grandes barrières de duracier surmontées de pointes laser, d'écrans énergétiques pour stopper le pollen, les spores et les microbes, et de mécanismes sonores et olfactifs pour faire fuir les animaux. Elles ont deux objectifs : primo, elles tiennent à l'écart des communautés les organismes les plus dangereux et les plus féroces de Vagran ; secundo, elles empêchent toute espèce invasive apparue dans une ville de se répandre dans la nature.

LA CHASSE AU GROS GIBIER

Il est intéressant de noter qu'il existe sur Vagran un business assez lucratif pour ceux qui organisent les safaris autorisés par le gouvernement. Quand la planète en était au début de son développement, une faction de zoologistes estima que certaines populations animales pouvaient être abattues sans conséquence sur la biosphère, et organisa donc des expéditions de chasse. Cette tradition se perpétue de nos jours, et les chasseurs de gros gibier de toute la galaxie se rendent sur Vagran lors de saisons spécifiques, durant lesquelles ils sont autorisés à traquer de dangereuses et fascinantes créatures.

FORTIFIÉ PAR LA VIE

Parmi les colonies de la première vague corellienne de l'ère post-hyperdrive, la biosphère incroyablement riche et variée de Vagran rendait non seulement la planète extrêmement favorable au développement, mais offrait aussi l'une des plus grandes variétés de faune et de flore de tout le secteur. De nos jours, biologistes et zoologistes s'efforcent d'atténuer au maximum l'impact de la civilisation sur l'environnement naturel, et cette question les met perpétuellement en conflit avec les intérêts corporatistes.

LA COLONISATION DE L'IMPOSSIBLE

Quelques années après avoir adopté les hyperdrives pour voyager dans l'espace, Corellia lança une vague de colonisation vers de nombreuses planètes susceptibles d'héberger la vie selon ses astronomes. Vagran comptait parmi les premières planètes colonisées.

Malgré une atmosphère, un ensoleillement et une biosphère incroyablement accueillants pour les colons, ceux-ci commencèrent par subir des pertes dramatiques. Leur ignorance des dangers que présentaient une faune et une flore et si variée les amena à commettre un nombre incalculable d'erreurs, et à succomber aux prédateurs et à de violentes épidémies.

La situation était telle que certains officiels corelliens envisagèrent d'abandonner la planète. Mais un collectif de biologistes, de zoologistes, de chimistes et d'autres scientifiques proposa une autre solution, que les fonctionnaires acculés acceptèrent avec enthousiasme.

La Charte de Colonisation de Vagran fut considérablement remaniée, confiant désormais à cette équipe de scientifiques l'implantation des premiers sites coloniaux et la mise en place de protocoles de survie. Elle créa des zones de quarantaine autour de chaque grande ville. Ces zones, délimitées par des biodômes, des écrans énergétiques et d'autres moyens de dissuasion, tenaient à distance la faune et la flore (dont de nombreuses créatures microscopiques). Les scientifiques interdirent également aux colons de s'aventurer dans la nature sans avoir reçu la tenue, l'équipement et les recommandations requis. Les équipes de recherche ne lésinèrent pas sur les expériences pour établir des protocoles rigoureux permettant aux colons de s'adapter peu à peu à cette nouvelle biosphère.

Finalement, les gens s'adaptèrent. Pendant que leur organisme s'ajustait en fonction des innombrables menaces biologiques de la planète, ils apprirent aussi à

distinguer ce qui, parmi les plantes et les animaux sauvages, était sans danger de ce qui ne l'était pas. Au bout d'une centaine d'années, le peuple de Vagran acquit une profonde estime pour son monde et ses trésors naturels. Alors que leur corps s'était endurci pour faire face aux agressions de la faune et de la flore locale, l'âme des habitants avait atteint l'harmonie avec l'environnement naturel qui les entourait.

Bien que les politiciens et l'administration aient plus tard confisqué le pouvoir des mains des scientifiques, la promesse fondatrice de sauvegarder la diversité écologique de Vagran fut gravée aussi bien dans la loi que dans l'esprit de ses habitants.

VAGRAN DE NOS JOURS

Au fil des millénaires, à mesure que les corporations naissaient et que le développement se poursuivait, un conflit naquit entre les défenseurs du progrès et ceux de la préservation écologique. D'un côté, le monde de l'industrie et des affaires réclamait un assouplissement des réglementations afin d'augmenter les revenus fiscaux et la prospérité globale du peuple de Vagran. De l'autre, les environnementalistes et les scientifiques revendiquaient le respect de l'engagement d'origine, qui consistait à vivre en harmonie avec la biosphère. Bien que le gouvernement ait avancé à plus d'un titre sur la voie du progrès et du renforcement économique, l'exemple de Duro est suffisamment douloureux pour prévenir toute compromission excessive.

Actuellement, la querelle porte essentiellement sur la réglementation inflexible qui empêche de construire une installation en dehors des zones autorisées. Dégager de nouvelles régions à bâtir prend des années, et implique d'ériger davantage de coûteuses zones de protection. La plupart des corporations ne demandent qu'à pouvoir contourner la loi, dont la fonction première est d'empêcher des espèces étrangères ou invasives de contaminer la biosphère de Vagran.

Jusqu'à présent, le gouvernement a tenu bon face aux pressions corporatistes. Cependant, avec l'avènement de l'Empire, certaines entreprises se sont tournées vers leurs contacts au sein de l'Ordre Nouveau pour faire évoluer la législation de Vagran. Pour l'instant, la réponse impériale s'est limitée à quelques missives polies du bureau du Grand Moff « suggérant » au gouvernement de « tenir compte des intérêts corporatistes dans ses décisions ». Néanmoins, la menace implicite contenue dans ces messages pousse certains fonctionnaires (et davantage d'habitants) à se tourner vers la Rébellion.

XYQUINE II

Données d'astrogation : système Xyquine, secteur corellien (systèmes reculés), région du Noyau

Mesures orbitales : 348 jours par an / 26 heures par jour

Gouvernement : monarchie héréditaire et parlementaire

Population : 2,1 milliards (Humains 74%, autres 26%)

Langues : basic

Terrain : plaines, forêts, jungles, montagnes, toundras, déserts, océans

Villes importantes : Néo-Coronet (capitale), Agadore, Sirden, Valendia

Sites intéressants : mont Vissa, la Mer étrangleuse, Parc du Capitole, le Forum Millénaire

Exportations : nourriture, biotechnologie, objets usuels

Importations : métaux et minerais, électronique de pointe, articles de luxe

Routes marchandes : Voie marchandé corellienne

Conditions particulières : aucune

Contexte: « Endroit le plus sûr du Secteur », Xyquine II n'est pas tout à fait aussi ennuyeuse et dénuée d'intérêt que le prétendent beaucoup de gens. Alors que la planète abrite une société civilisée et stable, il reste quelques endroits qui valent le coup d'œil pour leur beauté naturelle. Les sommets pentus du mont Vissa offrent une vue imprenable sur les Jungles Ombreuses des régions équatoriales, tandis que les terrifiants tourbillons et les courants violents de la Mer étrangleuse procurent un spectacle fascinant dans son genre, même s'il vaut mieux le contempler de loin.

Cependant, c'est probablement sa civilisation qui constitue la plus grande réussite de Xyquine II. Techniquement soumise à une monarchie héréditaire, la planète est en réalité gouvernée par un parlement compétent. Une tradition mêlant engagement citoyen et activisme pacifique imprègne cette société depuis des milliers d'années. Il suffit de visiter le Forum Millénaire pour voir la démocratie de Xyquine II à l'œuvre.

Esplanade de marbre colossale s'étalant sur plusieurs kilomètres carrés, le Forum est un vaste espace ouvert, dont chaque angle abrite un amphithéâtre de la taille d'un stade. Si le plus grand héberge le parlement planétaire, chacun des autres est en permanence ouvert au public, qui peut y discuter des sujets qui le préoccupent.



La sympathie grandissante de la population envers l'Alliance pour la Restauration de la République, en particulier suite à la destruction de Froz, a conduit à une augmentation du nombre d'agents impériaux infiltrés dans les diverses couches de la société et du gouvernement.

LA FIÈVRE DU VOYAGE

Il est fréquent pour beaucoup de jeunes de Xyquine II – surtout au sein de la classe moyenne – de ressentir l'appel de l'aventure. Convaincus que leur monde natal n'a rien d'intéressant à offrir, ils se lancent dans la galaxie pour se faire un nom.

En général, leur « saga épique » s'achève sitôt commencée par un voyage sur Corellia, voire Nubia. Quand on se fait escroquer au Gallion, on a tendance à aborder la suite de l'aventure avec moins d'enthousiasme. Pourtant, beaucoup persévèrent, au point que des capitaines de cargo léger ont souvent pris un nouveau membre d'équipage venu de Xyquine II. Ce qui leur manque en compétence, ils le compensent par leur enthousiasme et leur volonté de gagner la chance de voir de nouveaux mondes plutôt qu'un salaire fixe.

UNE OBSCURITÉ BÉNIE

Le charme banal de la planète, allié à sa position relativement reculée dans le Secteur corellien, ont préservé Xyquine II de la majeure partie des crises et des conflits qui ont nui à tant d'autres mondes. Sans le sens moral inhérent du peuple et de son gouvernement, Xyquine II se désintéresserait complètement des enjeux galactiques. Cependant, les événements récents ont tout changé. Comment ceci va-t-il finir ? Il est encore trop tôt pour le dire.

HISTOIRE D'UN SUCCÈS COLONIAL

Colonisée elle aussi aux premiers temps de l'expansion post-hyperdrive de Corellia, la planète Xyquine II offrait une biosphère riche et variée. Elle fournissait aux Corelliens un cadre si semblable à leur monde d'origine que leur installation en fut relativement aisée. En l'espace de quelques années, les zones d'atterrissage initiales étaient devenues des villes prospères et les projets agricoles étaient en bonne voie.

Même si la faune et la flore extrêmement variées de la planète réservaient leurs lots de difficultés, elles étaient relativement anodines comparées aux embûches auxquelles étaient confrontées des colonies comme Vagran. En fait, l'histoire de Xyquine II est l'une des moins intéressantes de tout le Secteur corellien, et les planificateurs coloniaux en sont venus à considérer la planète comme le modèle idéal de colonisation.

Malgré quelques guerres, catastrophes et difficultés du même genre survenues au cours des millénaires (ce qui finit forcément par arriver dès lors que des êtres intelligents bâtissent une société), le développement relativement pacifique et paisible de Xyquine II a permis de réaliser de grandes avancées dans des domaines tels que l'art, la littérature, et la philosophie. Bien que le pouvoir exécutif de la planète soit détenu par une monarchie héréditaire, c'est un parlement hautement impliqué et très compétent qui décide des lois et des politiques au nom du peuple. Là encore, l'efficacité et la performance de ce système font de Xyquine II un exemple de choix pour les éducateurs qui tentent d'enseigner cette méthode de gouvernement.

S'il existe une faille dans la culture de Xyquine II, c'est le cycle d'ennui dans lequel sont inlassablement entraînées les jeunes générations : « Bienvenue sur Xy-2, où jamais rien ne se passe » est un cliché récurrent de la culture populaire de la planète. À défaut d'avoir développé le tourisme, la planète dégage des revenus conséquents en tant qu'endroit idéal pour les communautés de retraités.

Vers vingt ans, un très grand nombre de jeunes partent explorer la galaxie, pour ne revenir que plusieurs dizaines d'années plus tard sur l'agréable et sécurisante planète de leur enfance, afin d'y couler une retraite paisible.

RESSENTIMENT ACTUEL

L'attachement à une pensée progressiste et aux questions à la fois philosophiques et éthiques a donné naissance à un mécontentement grandissant envers l'Empire et sa politique. Au lendemain de la Guerre des Clones, juste après que Palpatine eut affermi son pouvoir, les autorités et les intellectuels de Xyquine II réagirent : il se firent un plaisir de prononcer des discours et de rédiger des textes académiques dénonçant le basculement d'une république vers un empire, et les excès d'un régime dont les actes étaient dictés par les crises politiques et militaires. La jeunesse de Xyquine II s'engagea elle aussi, descendit dans la rue à l'occasion de manifestations non violentes et envoya même des délégations à Coruscant pour faire entendre sa voix.

Lorsque la nouvelle de la destruction de la planète Froz atteignit Xyquine II, un réel changement eut lieu dans l'opinion publique et dans la politique du gouvernement. La grogne atteignit des sommets, et les discours raisonnables se changèrent en appels ouverts à tirer un trait sur le Secteur corellien et sur l'Empire. Les citoyens pragmatiques craignirent les inévitables représailles qui allaient s'abattre sur eux, surtout au vu de la volonté qu'affichait le Grand Moff Naomi Dargon de répondre par la destruction à tout mouvement allant à l'encontre de son autorité.

Le gouvernement local, pourtant, n'avait pas l'intention de faire subir de telles horreurs à sa planète et à son peuple. La monarchie dénonça publiquement les appels à la sécession, tandis que le parlement adoptait des lois limitant l'activité des habitants qui protestaient contre la politique impériale et l'autorité du Grand Moff.

Dans le plus grand secret et avec d'extrêmes précautions, les meneurs de l'opposition furent néanmoins encouragés à rester sur leurs positions : l'idée était de permettre au gouvernement de faire semblant d'agir dans l'intérêt de l'Empire.

Les leaders de Xyquine II ont des projets pour l'avenir de leur planète et de la galaxie. Ils ont noué des contacts prudents avec la Rébellion, montrant ainsi leur volonté de soutenir la cause de l'Alliance du mieux possible sans s'attirer la colère de Naomi Dargon. On ne sait pas encore comment tout cela finira, mais le peuple de Xyquine II est désormais bien conscient d'une chose : les jours où « jamais rien ne se passe » sont désormais comptés.

AUTRES SYSTÈMES DU SECTEUR CORELLIEN

Le Secteur corellien est vaste et comprend en tout trente systèmes. Vous trouverez ici de brèves descriptions de ceux qui restent, soulignant leurs caractéristiques les plus importantes et autres informations intéressantes.

SYSTÈME ALTAWAR

Foyer des Corraguts et seul monde habitable de son système, Altawar fut découverte dans les premières années de l'expansion de Corellia. Intégrés à la « famille » toujours plus nombreuse des mondes civilisés du Secteur corellien, les Corraguts s'empressèrent de saisir l'occasion qui leur était offerte.

Leur ignorance des affaires galactiques et l'obsolescence générale de leur technologie faisaient malheureusement d'eux des proies faciles pour les bureaucrates et les politiciens corelliens. Altawar devint une « planète cliente » de Corellia pour ce qui concernait les relations avec les mondes du Noyau. Le commerce, la défense et les domaines afférents furent retirés des mains des Corraguts. On leur expliqua que c'était pour leur propre sécurité et leur prospérité : ils pourraient ainsi se concentrer sur la production des articles et de la nourriture caractéristiques de leur monde afin de les exporter, et recevraient en retour la technologie et d'autres merveilles qu'ils n'auraient sinon jamais connues.

Bien sûr, ils ne reçurent que la technologie que les Corelliens pouvaient leur donner « sans risque », et ils n'ont jamais possédé le moindre potentiel militaire digne d'intérêt. Dans le climat politique actuel, la rancœur des Corraguts à l'égard de leurs superviseurs humains est de plus en plus profonde, et la politique pro-humaine de l'Empire suscite une colère palpable au sein de la population. Malheureusement, le terrible sort des Froziens a refroidi tout effort manifeste pour changer les choses, du moins pour le moment.

SYSTÈME CRAEEN

Autre planète globalement accueillante pour la vie humaine, Craeen fut colonisée par les Corelliens pour sa richesse en minerai. Finalement, de nombreuses manufactures et firmes technologiques développèrent leurs activités sur cette planète, surtout quand l'administration proposa de considérables réductions d'impôts et d'autres mesures incitatives. Même si le résultat n'atteignit jamais celui de Duro, le relâchement excessif de la réglementation causa quelques torts à l'environnement de Craeen.

L'afflux de scientifiques, d'ingénieurs et autres experts du même acabit a aussi fait de Craeen un sanctuaire pour la recherche scientifique et l'innovation technique. D'innombrables expériences, dans tous les domaines, sont effectuées dans les laboratoires de recherches disséminés sur la planète, en orbite ou sur les lunes. Le gouverneur de Craeen s'est toujours gardé d'intervenir face à de tels agissements. Sous le règne de l'Empire, il s'est même mis à apporter son soutien inconditionnel aux expérimentations et aux essais, ce qui, dans d'autres systèmes, soulèverait de graves questions éthiques.

Ces derniers mois, un modeste mais puissant détachement de vaisseaux de la Marine Impériale a pris position autour de la planète. Nombreux sont ceux qui pensent qu'un ou plusieurs projets en cours présentent un intérêt particulier pour les programmes militaires de l'Empire.

SYSTÈME DORSIS

Colonisée par des vaisseaux à caissons cryoniques Coruscantis, Dorsis connut une industrialisation et une urbanisation très précoces. Avec ses espaces urbains et ses hauts gratte-ciels recouvrant une grande partie des terres habitables, certains l'appellent la « Mini-Coruscant ». D'immenses étendues sont dominées par les usines, et même les océans sont constellés d'habitats flottants (où vivent principalement les riches et les puissants).

Les biens de consommation courante sont au cœur de l'économie de Dorsis, et ses capitaines d'industrie sont surtout obnubilés par la recherche de moyens de production plus rapides et moins coûteux que ceux de la concurrence. Dans le Secteur corellien, la plupart des grandes enseignes et des centrales d'achat s'adressant aux familles à faible revenu dépendent de Dorsis pour une grande partie de leurs stocks.

Dorsis est aussi un repaire de criminels et de baroudeurs. Nombreux sont les groupes, cartels et gangs qui opèrent dans les recoins les plus sombres et les plus sordides des bidonvilles. Par ailleurs, plus d'un chef de cartel possède sa propre résidence flottante.

SYSTÈME FORVAND

Ce système ne contient que deux planètes, et toutes deux sont inhabitables et dépourvues d'attraits justifiant une terraformation. En fait, il n'a comme seul intérêt que sa station spatiale capable d'extraire directement l'énergie de l'étoile autour de laquelle elle gravite. Située sur la Voie marchande Duros, la station est utilisée par des compagnies de transport et leurs prestataires, en nombre tout juste suffisant pour légitimer le fait que l'administration corellienne la laisse en activité.

La station de Forvand fournit tous les services habituels : réparations, ravitaillement, collecte d'informations, et même courtage. Bon nombre d'entreprises travaillent pour des affrèteurs indépendants et des petites compagnies de transport, ce qui fait de la station une destination populaire pour les propriétaires de vaisseau au train de vie modeste. Naturellement, il existe sur la station un marché noir prospère, bien que la présence d'agents des douanes impériales ait rendu ce genre de business plus hasardeux (surtout en raison des pots-de-vin exorbitants nécessaires pour ne pas être inquiété).

SYSTÈME GOORLA

Goorla fait partie des systèmes reculés du secteur, et sa planète principale n'offre que le minimum de conditions favorables à la plupart des formes de vie intelligentes. Avec sa surface majoritairement instable et montagneuse, ses maigres réserves d'eau, sa faible gravité et son atmosphère ténue, ses habitants sont obligés de vivre dans des environnements fermés. S'ils ont besoin d'en sortir, il leur faut du matériel pour pouvoir respirer correctement.

Les ressources en minerai de Goorla suffisent à assurer la rentabilité des colonies minières, et quelques plantes ont été domestiquées et produisent noix et fruits en quantités assez importantes pour que ceux qui ont la patience de les cultiver en retirent un certain profit. La gravité basse permet également de faciliter la production de certains biens industriels et produits chimiques.

Ce que Goorla exporte le mieux, toutefois, c'est une substance cristalline extrêmement malléable qui dégage une douce lueur. Ce matériau se trouve dans les profondeurs de la planète, ce qui facilite l'extraction minière sur Goorla en limitant le recours aux sources d'éclairage artificielles. Bien que cette substance porte un nom technique (diablement long), les gens l'appellent simplement la lumière goorlaise.

La durée d'éclairage d'une goutte de ce matériau dépend uniquement de sa taille. Un morceau gros comme le poing éclairera pendant au moins cinq ans, parfois plus selon sa qualité. Même si elle n'est pas particulièrement intense, la lumière est assez jolie et adopte de nombreux

tons de rose et de lavande. La lumière goorlaise est à la fois belle et utile, et beaucoup de foyers du Secteur corellien l'ont adoptée.

Certains artistes ont eu l'idée de combiner la lumière goorlaise avec diverses matières végétales bioluminescentes trouvées sur d'autres mondes du secteur (en particulier sur Sacorria et Vagran) afin de fabriquer des fibres à reflets changeants. À partir de ces fibres, ils confectionnent des sculptures d'une grande délicatesse, plus légères que l'air, et qui dégagent suffisamment d'énergie pour flotter à quelques mètres du sol. La composition et la forme de chacune de ces structures semblables à des flammes roses sont uniques, exactement comme les flocons de neige.

Les flammes miniatures corelliennes représentent une forme d'art hautement reconnue et prisée des collectionneurs de toute la galaxie, qui déboursent de belles sommes pour en acquérir. Les designers d'intérieur et les architectes de renom font souvent appel aux meilleurs représentants de cet art pour des projets et des constructions spécifiques, et posséder des sculptures en grande quantité est un des signes les plus ostensibles de la richesse des gens fortunés et célèbres du secteur.

SYSTÈME GOVIA

Autre système reculé, celui-ci ne fut découvert que très tard dans l'histoire du Secteur corellien. Il s'avéra alors que la seule planète habitable, Govia, était depuis longtemps occupée par une espèce de presque-humains. Les Goviens n'avaient pas encore mis au point de technologie leur permettant de s'éloigner de leur orbite, mais ils étaient par ailleurs plutôt avancés techniquement, et établirent volontiers le contact avec le reste de la galaxie.

Les archéologues et les savants pensent que Govia fut sans doute colonisée par un vaisseau à caissons cryoniques (probablement venu de Corellia), à moins qu'elle n'ait étéensemencée par les anciens et mystérieux Célestes. Quoi qu'il en soit, son développement emprunta le chemin assez prévisible de toute civilisation de type humain implantée sur un monde offrant un climat et une biosphère plutôt variés. La planète est légèrement plus froide que Corellia et d'autres mondes similaires, mais elle reste soumise à un rythme normal de quatre saisons, à des cycles de semailles et de récolte, et à divers modèles météorologiques.

Les Goviens ont le teint gris-blanc, et sont plus velus que les humains normaux. Ils sont aussi généralement plus lourds et plus corpulents qu'un humain moyen ; on considère que ces caractéristiques ont évolué ainsi afin de faciliter l'adaptation des autochtones au climat de Govia. Les Goviens à la peau la plus claire peuvent se faire facilement passer pour des humains sur d'autres planètes.

Govia exporte principalement des produits agricoles et des biens industriels ; ces derniers sont surtout des articles destinés aux classes moyennes. Naturellement, les Goviens cherchent toujours à rattraper le reste du secteur, et ont tendance à importer des produits et des services à visée technologique ou scientifique.

SYSTÈME GRALAND

Le système Graland ne comporte aucune planète habitable, même si deux de ses mondes disposent de ressources souterraines non négligeables. On y trouve une modeste industrie minière, dont la majeure partie du travail est effectuée par des drôïdes et des systèmes automatisés. La Compagnie des Mines Corellienne touche sa part du gâteau, mais la partage avec une dizaine d'autres compagnies des mondes du Noyau.

Bien que peu peuplée, Graland reste une destination de choix pour ceux qui cherchent à échapper à la loi. Comme toute activité est entreprise conjointement par plusieurs corporations, un criminel dégoûté peut tirer profit du boubier bureaucratique que cela engendre. En prétendant représenter une compagnie différente chaque fois qu'ils rencontrent un employé, certains hors-la-loi vivent pendant des années dans les locaux orbitaux des compagnies.

SYSTÈME JUMUS

L'unique planète habitable du système Jumus, un des plus reculés du Secteur corellien, est un monde très humide, majoritairement recouvert de forêts vierges et de jungles tropicales. Les véritables étendues d'eau sont rares, mais un réseau fluvial démentiel formé de dizaines de milliers de rivières parcourt la planète.

Bien que la colonisation ait débuté par l'atterrissage d'un petit groupe de Corelliens, l'administration coloniale décida rapidement d'accueillir toutes les espèces désireuses de démarrer une nouvelle vie sur une planète immaculée, et accorda d'impressionnants lots de terrain aux premiers individus qui acceptaient l'invitation. Ainsi, beaucoup d'autres espèces sont assez bien représentées sur Jumus, parmi lesquelles des Miralukas, des Wookies, des Twi'leks et des Biths.

Une flore extraordinairement variée procure des ressources naturelles en abondance, utilisées pour la recherche biomédicale et la fabrication de médicaments. Dans ces domaines, la plupart des principales firmes de la galaxie possèdent des centres de recherches un peu partout sur la planète, les plus grands appartenant à la Corporation Chimique Corellienne. Les habitants n'en sont pas à leur première plainte concernant le quasi-monopole exercé par CorChimCo sur leur planète, et il n'est pas difficile de comprendre que beaucoup de décisions politiques jumusiennes sont énormément influencées par les lobbyistes de cette corporation.

SYSTÈME KERAL

Le système Keral n'est pas très éloigné de Corellia, mais il ne contient aucune planète ou lune habitable et ne présentait donc aucun intérêt pour une colonisation. Toutefois, des mineurs ont perdu de longues années et d'innombrables crédits à prospecter les planètes sans vie du système dans l'espoir d'y trouver quelque chose de valeur. C'est finalement sur l'une des lunes de la planète la plus proche du soleil de Keral qu'une équipe de la

Corporation Technique Corellienne toucha le pot de sabac : des gemmes de feu. Rayonnant d'une lueur ardente difficile à fixer si elle n'est pas filtrée, la gemme de feu de Keral est hautement prisée pour son énergie interne, sa chaleur et son éclat. La Corporation Technique amassa une fortune assez considérable lors des premières ventes de gemmes, destinées à un usage industriel, à l'art et à la joaillerie. Libre de toutes restrictions et n'ayant pas à se soucier d'une quelconque biosphère, la firme minière ratissa le moindre recoin de la lune.

Quand les dangers des gemmes de feu furent connus de tous – leurs radiations internes peuvent interférer violemment avec le fonctionnement des réacteurs hyperdrives, provoquant des explosions catastrophiques – la République déclara illégale leur extraction et leur vente, et l'Empire maintint cette interdiction. De nos jours, quelques mesures de sécurité passives ont été placées autour de la lune pour empêcher les maraudeurs d'en déterrer davantage, ce qui n'empêche pas bon nombre d'entre eux d'essayer de les braver en pensant aux sommes astronomiques que les gemmes de feu de Keral leur rapporteront sur le marché noir.

SYSTÈME KHOMR

Khomr compte une seule planète habitable, l'une des nombreuses colonies que fonda Corellia lorsqu'elle découvrit la technologie hyperdrive. Cet agrimonde relativement productif, malgré le nombre limité de cultures capables d'y pousser, est habité par de paisibles fermiers et laboureurs qui affectionnent la paix et la prospérité modérée de leur monde, et ne cherchent pas vraiment à se mêler des problèmes de la galaxie.

L'aspect le plus remarquable de la planète Khomr est peut-être son industrie de tissage en plein essor. Sans utiliser de machines ou de techniques modernes, les Khomriens tissent à la main des tapisseries dont ils sont très fiers. Celles de Khomr, en particulier, sont des œuvres d'art hautement prisées dans beaucoup d'endroits de la galaxie.

SYSTÈME NOUVELLE PLYMPTO

Bien que sa découverte remonte officiellement à une dizaine de milliers d'années, il semblerait que les voyageurs galactiques aient connu Nouvelle Plympto depuis bien plus longtemps. La planète a beau être située en plein milieu de la Voie marchande corellienne entre Corellia et Duro, la plupart des érudits supposent que la culture extrêmement fruste des Nosauriens indigènes empêche les explorateurs de lui accorder trop d'importance dans leurs rapports.

Selon des historiens plus cyniques, si Nouvelle Plympto resta aussi longtemps « non-déclarée », c'est à cause de son exportation la plus unique et la plus alléchante : les œufs de rikknit. Délicieux, ces œufs sont également utilisés dans la confection de nombreuses drogues douces, parmi lesquelles le narcotique extrêmement



addictif appelé *ji rikknit*. Les politiques mises en place sous la République pour réguler cette drogue incitèrent les trafiquants à garder secrètes les informations concernant Nouvelle Plympto.

Au bout du compte, cependant, des représentants de Corellia vinrent sur Nouvelle Plympto et entreprirent d'intégrer officiellement la planète et son système au Secteur corellien. Au début, les Nosauriens virent d'un bon œil cette occasion de devenir membres à part entière de la communauté galactique. Toutefois, ils découvrirent rapidement que les politiques humanocentristes du secteur les reléguèrent plus ou moins aux seconds rôles pour ce qui concernait leur propre planète. Même si Nouvelle Plympto bénéficia d'apports scientifiques et technologiques étendus, ainsi que d'une activité commerciale élargie, elle ne parvint pas à obtenir une représentation directe au sein de la République, et développa au fil du temps une rancune profonde envers ses « partenaires » humains.

Cette rancune se mua en hostilité lorsque la République finit par adopter des lois strictes concernant l'exportation et l'utilisation des œufs de *rikknit*. Le commerce des œufs, ainsi que celui des sacs d'ovules utilisés dans la fabrication du *ji rikknit*, avait décimé la population de ces mammifères arboricoles, ce qui ne fit qu'aggraver le problème. Quand les Séparatistes se mirent à rallier des mondes à leur cause, les Nosauriens firent bon accueil à la faction rebelle avant de se retrouver embarqués dans la Guerre des Clones.

L'assaut des soldats clones contre les rebelles nosauriens causa du tort à Nouvelle Plympto, et encore plus quand l'Ordre 66 retourna les troupes contre leurs leaders Jedi et leur permit d'adopter des tactiques encore plus impitoyables. Les Nosauriens furent finalement écrasés par les forces impériales – notamment la 501e Légion – à la Bataille de la Passe de Half-Axe. La poignée de soldats locaux restants tenta de se rendre, uniquement pour se voir exécutée par les Impériaux, qui réduisirent ensuite leurs familles en esclavage.

Nouvelle Plympto est aujourd'hui dirigée par un gouverneur impérial, qui passe le plus clair de son temps dans un complexe sur la lune Karsten, à essayer de synthétiser une variante du *ji rikknit*. Ce qui reste des Nosauriens connaît un sort à peine plus doux que l'esclavage.

SYSTÈME PHEMIS

Quand les Corelliens découvrirent ce système, ils y trouvèrent un monde habitable, et les traces de visites régulières de la part d'étrangers, mais pas de résidents permanents. La majorité de sa surface étant sèche et rocailleuse, la planète Phemis avait peu de ressources à offrir. Aucun effort important de colonisation ne fut jamais entrepris, même si de nombreuses corporations dépêchèrent des éclaireurs et des chercheurs pour y découvrir si des ressources méritaient d'être exploitées.

Les Jedi finirent par révéler leur intérêt pour Phemis : ils s'y étaient rendus à plusieurs reprises au cours des millénaires, mais avaient néanmoins pris soin de ne pas attirer l'attention. Cette planète est en effet le seul endroit où l'on trouve un cristal particulier qui possède des propriétés liées à la Force, et qui font de lui un élément précieux dans la fabrication des sabres laser. S'il n'est pas essentiel, le cristal rubat a un effet focalisant qui peut rendre la lame d'énergie légèrement plus puissante et intense.

La République négocia avec le Secteur corellien pour garantir aux Jedi le « libre accès » à la planète et à cette ressource, en échange de quoi les entreprises du secteur furent autorisées à s'y installer et à exploiter tout ce qu'elles pourraient y trouver d'autre. Ainsi, il devint illégal pour tout non-Jedi d'extraire du rubat de Phemis, et de lourdes peines frappèrent ceux qui violaient l'interdiction.

Des examens approfondis révélèrent la présence d'autres minerais de valeur, dont du bronzium. Des entreprises telles que la Compagnie des Mines Corellienne développèrent alors un business lucratif en établissant des colonies industrielles sur Phemis. En signe de bonne volonté envers les Jedi, la CMC assura réellement la sécurité de tous les sites d'extraction de rubat connus.



Toutefois, au lendemain de la Guerre des Clones et du couronnement de Palpatine, les forces impériales firent appliquer une interdiction totale concernant l'extraction du rubat. Bien entendu, elles sont motivées par des raisons bien différentes, puisqu'elles cherchent à capturer toute personne capable de faire usage de ces précieux cristaux. Pendant ce temps, l'extraction des autres minerais se poursuit.

SYSTÈME PLYMPTO

Situé directement sur la Voie marchande corellienne, le système Plympto n'est guère plus qu'une brillante étoile bleue autour de laquelle gravitent des cailloux inhospitaliers. Deux stations spatiales fournissent des escales commodées aux marchands et autres voyageurs empruntant la fameuse hypervoie, et leur donnent accès aux services habituels. La plupart de ce qu'on peut en extraire n'ayant que peu de valeur, l'activité minière des planètes est marginale, et parvient à peine à engendrer de maigres bénéfices.

Plympto est surtout réputée pour avoir inspiré le nom du système Nouvelle Plympto. Ceci est avant tout dû à la taille et à la couleur similaire de leurs étoiles respectives.

SYSTÈME POLANIS

La planète la plus importante de ce système est un monde principalement agricole. Les vastes plaines dorées de l'hémisphère nord de Polanis sont idéales pour cultiver toutes sortes de céréales, tandis que l'hémisphère sud, encore plus humide et vert, s'avère excellent pour presque tout le reste.

Polanis est connue pour sa production d'excellents breuvages alcoolisés. La culture tout entière de la planète tourne autour des brasseries, des distilleries, et de la viniculture. Le gouvernement a subventionné ces industries en leur versant des millions de crédits, qu'elles ont investis dans le marketing.

Bien qu'il en existe des milliers de marques et de variétés, la plupart des gens qui commandent une « bière de Polanis » dans leur cantina préférée font allusion à la bière douce et dorée la plus communément exportée, estampillée Brasserie Polanis. Ce label est en partie nationalisé, et constitue une formidable source de revenus pour la planète entière.

Les œnologues prétendent souvent que les vins rouges de Polanis comptent parmi les meilleurs de la galaxie connue. Là encore, les Vins de Polanis, une entreprise partiellement nationalisée, génère de gros profits, même si nombre de firmes vinicoles s'en sortent aussi très bien avec leurs spécialités.

En plus des produits agricoles en général et des alcools en particulier, Polanis dispose d'un secteur touristique en bonne santé ; beaucoup se rendent sur ce monde agréable pour y visiter les divers producteurs et profiter des hôtels implantés à proximité.

SYSTÈME SABERHING

Avec son immense ceinture d'astéroïdes truffée de minerais utiles, le système Saberhing se révéla idéal pour l'exploitation minière lorsqu'il fut atteint par les explorateurs corelliens. La découverte d'un monde presque stérile et pourtant habitable fit du système un endroit attractif pour la construction d'usines, afin d'exploiter au mieux les matériaux locaux. Sans espèce indigène intelligente pour les ennuyer, les industriels purent se lancer dans le développement de leurs projets sans rencontrer beaucoup d'obstacles.

C'est dans ce contexte que la Compagnie des Mines Corellienne et la Corporation Technique Corellienne se lancèrent dans la plus grosse opération conjointe qu'elles aient jamais entreprise. Les deux géants décidèrent de faire cause commune afin de tirer le meilleur parti du système Saberhing. Comme ils préféreraient clairement faire les choses simplement, ils se mirent d'accord pour former le Convention de Développement de Saberhing.

Pendant que la Compagnie des Mines s'attaquait à la mise en place d'un gigantesque complexe minier qui extrairait et traiterait les vastes ressources de l'immense ceinture d'astéroïdes, la CTC se lança dans un projet de construction qui éclipserait toutes ses précédentes réussites. En l'espace d'une décennie à peine, pratiquement toute la surface exploitable de la planète Saberhing fut parfaitement urbanisée, et principalement dédiée à la fabrication de vaisseaux et de leurs pièces détachées.

Saberhing est aujourd'hui une planète entièrement industrialisée, où des milliards d'individus se consacrent au développement et à la recherche technologique ainsi qu'à l'industrie. La ceinture d'astéroïdes continue d'alimenter l'extraction minière à grande échelle qui approvisionne ces installations. Le tout est protégé par une petite flotte de vaisseaux de guerre de la Marine impériale. L'Empire a tout intérêt à garantir la sécurité d'une entreprise de construction de vaisseaux aussi efficace.

SYSTÈME SILERIA

Le système Sileria tout entier est principalement constitué de diverses ceintures de débris planétaires en orbite autour de son étoile. Personne ne peut affirmer avec certitude comment les choses en sont arrivées là, même si la plupart des experts s'accordent à penser qu'un cataclysme provoqué par des êtres intelligents en est probablement responsable.

On y trouve les activités minières habituelles, disséminées à travers le système. De même, divers contrebandiers, pirates et autres bons à rien du même acabit voient dans ce chaos total une cachette parfaite au cœur du Secteur corellien. Naturellement, les forces de sécurité corelliennes et les vaisseaux de l'Empire sillonnent régulièrement le système à la recherche de tels criminels, mais comme la zone est un dédale d'astéroïdes en mouvement et de fragments de planètes, les recherches s'en trouvent, au mieux, compliquées.

La fascination des Corelliens pour la vitesse et la maîtrise du pilotage fait de Sileria un terrain d'essai idéal aussi bien pour les vaisseaux que pour leurs pilotes.



Chaque année, des dizaines de ces pilotes sont tués et leurs engins détruits en s'essayant à la « Course Sile-rienne », une épreuve qui traverse toutes les ceintures de débris, et considérée comme le test ultime en matière d'ingénierie navale et de pilotage. Bien que la participation à la course soit officiellement prohibée par les lois du Secteur corellien, l'interdiction est très peu appliquée : après tout, les Corelliens ont leur fierté.

SYSTÈME TALFAGLIO

Volcanique, chaude et recouverte d'un fin brouillard de cendres orange, Talfaglio est l'une des planètes les plus inhospitalières du Secteur corellien capable d'abriter la vie. Ce n'est déjà pas si mal, si l'on considère qu'elle se trouve dans l'un des systèmes les plus reculés de la région, ce qui ne lui confère qu'une maigre importance aux yeux des Corelliens... ou de n'importe qui d'autre.

La Compagnie des Mines gère plutôt bien ce système, et retire des bénéfices raisonnables de l'extraction des métaux disponibles et de l'utilisation des coulées de lave comme fonderies naturelles. La majeure partie du travail est effectué par des systèmes automatiques et des droides, et la densité de population faible de la planète en fait une autre destination de choix pour les individus qui souhaitent s'isoler.

SYSTÈME TANTHIOR

Envahie d'un pôle à l'autre par la jungle, Tanthior est peuplée d'une étourdissante variété d'espèces animales et végétales, beaucoup étant mortellement dangereuses. De plus, l'atmosphère est un poison pour la plupart des espèces étrangères à ce monde. Avec toutes les planètes disponibles à la colonisation, Corellia préféra laisser Tanthior de côté.

Il y réside néanmoins des êtres intelligents : vivants dans des habitats biologiquement isolés, de courageux chercheurs tentent de percer les mystères de l'écologie planétaire. Ce monde est également devenu une destination prisée par les chasseurs en tous genres. Des rumeurs prétendent également que l'Empire est en train de construire là bas une prison de très haute sécurité. Mais peut-être les travaux sont-ils déjà terminés ?

SYSTÈME TRUUZDANN

L'économie de Truuzdann est en grande partie constituée d'une agriculture misérable, avec un peu d'industrie. Deux lunes procurent de modestes revenus miniers. L'attrait principal de la planète réside dans la cité spatioportuaire de Truuzdann, qui est aussi la capitale. Truuzdann sert de carrefour commercial à tout le système, et a la réputation d'être une ville « libérale » en ce qui concerne les réglementations et l'application des lois. Depuis les premiers temps de la colonisation, les administrateurs sont enclins à accepter des pots de vin pour tout et n'importe quoi. Aujourd'hui encore, son histoire entachée de dessous de table et de corruption pèse sur la planète, et même la présence de l'Empire n'a eu qu'un faible impact sur sa culture.

SYSTÈME VASAR

Vasar est une autre planète colonisée durant les premiers temps de l'expansion de Corellia vers le reste du secteur. À noter que la majeure partie de la population initiale venait surtout du monde de Talus, dans le système Corellia, car la biosphère et l'écologie de la planète étaient semblables à ce que connaissaient les Talusiens chez eux.

Au bout du compte, Vasar développa une agriculture et une industrie de haut niveau, semblable en cela à Talus et aux autres mondes du système Corellia. Même si son administration générale échut aux Corelliens qui avaient entrepris sa colonisation, Vasar s'est toujours considérée avant tout comme une alliée des Mondes Doubles.

Vasar est principalement connue pour son eau-de-vie vasarienne. L'histoire entourant l'invention de ce breuvage tient presque de la légende. Un cargo vasarien transportant des produits locaux connut une panne d'hyperdrive, et s'échoua en bordure du système. Apparemment, l'accident provoqua l'ouverture soudaine de caisses et de containers de fruits et de baies, qui déversèrent leur contenu dans un système de récupération situé dans la cale. Au bout de trois semaines, l'équipage du cargo détecta un arôme incroyable en provenance des réservoirs de stockage, et l'ingénieur du vaisseau tenta sa chance en goûtant le liquide ainsi produit.

Le temps qu'on retrouve le vaisseau et son équipage, tout le personnel de bord était complètement saoul. Ce qui restait du breuvage fut analysé, légèrement modifié, puis recréé, donnant naissance à la fameuse spécialité exportée par Vasar.

SYSTÈME VELX-SHEL

Comptant parmi les quelques planètes du Secteur corellien colonisées exclusivement par des intérêts privés, Velx-Shel combine les noms des deux familles ayant investi dans la colonisation du système. À tous points de vue, ce sont les familles fondatrices qui possèdent la planète. Velx-Shel est devenue une planète abritant nombre d'universités spécialisées, de centres de recherches, d'entreprises de conception et de groupes de réflexions. Les mondes du Noyau en vinrent à considérer la planète comme un endroit où dénicher le genre d'experts nécessaires à une pensée réellement progressiste et innovatrice, et beaucoup de familles aristocratiques ou fortunées ne regardaient pas à la dépense pour envoyer leurs enfants dans les écoles locales.

Bien que Velx-Shel importe de nombreux produits, les fondateurs se sont assurés que les habitants de la planète ne dépendent jamais complètement des autres mondes pour leur subsistance. Si d'aventure Velx-Shel venait à être privé d'aide extérieure, l'agriculture et la production de nourriture suffiraient à pourvoir aux besoins de la population. En fait, le stockage de la nourriture et des ressources tel qu'il est pratiqué sur Velx-Shel est considéré comme un modèle à suivre en cas de préparation d'une planète à un désastre.





OPTIONS DE PERSONNAGES

« Alors ça, c'est... le sabbac ? Eh bien, j'aurais dû quitter ma tanière il y a des années de cela ! »

– Saskoria, exilé sélonien

Le secteur corellien regorge d'opportunités et de récompenses pour les joueurs de **Star Wars : Aux Confins de l'Empire**. En effet, bien que la planète Corellia fasse partie des mondes du Noyau, elle a su préserver son identité, sans pareille dans la galaxie. Les nombreux anticonformistes qui y ont élu domicile sont réputés pour leurs vaisseaux rapides, leur vivacité d'esprit et leur gâchette facile. Pour les individus vivant en marge de la société, qu'ils soient contrebandiers corelliens, docteurs dralls ou chasseurs de primes séloniens, le secteur débord de possibilités, mais aussi de dangers.

Il est indispensable de se procurer l'équipement approprié lorsque l'on s'apprête à se lancer dans une opération

de grande envergure, qu'il s'agisse du bon vaisseau, de l'arme adéquate ou de l'outil adapté. Le secteur corellien propose fort heureusement un choix pléthorique en la matière. Des rapides cargos légers jusqu'aux élégants vaisseaux produits par Nubia Star Drives, le secteur propose une grande variété de choix pour le voyageur exigeant, aussi bien que pour le contrebandier sans le sou. Pour ce qui est des armes particulières et des armures exotiques, il sera toujours possible de s'en procurer sur les étals louches du Galion.

Ce chapitre contient des informations relatives aux nouvelles espèces jouables, ainsi que des armes, armures, vaisseaux et pièces d'équipement que les personnages peuvent se procurer dans le secteur corellien.

NOUVELLES ESPÈCES

Le secteur corellien comprend des dizaines de systèmes solaires habités, et les Cinq Frères à eux seuls abritent déjà trois espèces inédites : les Dralls, les Séloniens et les humains corelliens. Cette section présente les règles des

espèces qui se partagent le système corellien afin que les joueurs de **Star Wars : Aux Confins de l'Empire** puissent se glisser facilement dans la peau d'un personnage issu de cette région de l'espace.

DRALL

À travers la galaxie, les Dralls jouissent d'une réputation d'intellectuels. Les membres de cette espèce érudite et savante ne voyagent que rarement au-delà de leur système d'origine, préférant profiter d'une vie tranquille et sensée, consacrée aux études ainsi qu'à la réflexion. À l'inverse, ceux qui choisissent de se lancer dans des expéditions périlleuses font figure d'oiseaux rares.

Physiologie : en moyenne, les Dralls mesurent à peu près un mètre de haut, ou un peu plus dans le cas des femelles. Ils sont recouverts d'une fourrure dont la teinte varie du marron roux au gris plus ou moins foncé. Les Dralls ont un museau court, ainsi que de petits yeux noirs en amande très sensibles aux lumières vives. Leurs membres sont relativement courts, ce qui leur confère une apparence quelque peu trapue. Ils disposent de quatre doigts à chaque main et de genoux articulés à l'inverse de ceux des humains. Ils sont dotés de pieds fins et griffus pourvus de quatre orteils. Les Dralls parviennent rapidement à l'âge adulte, et jouissent d'une espérance de vie d'environ cent ans galactiques standards.

Société : les Dralls sont généralement pleins de bon sens et font preuve d'une grande dignité, ainsi que d'une considérable intelligence. Ils ont tendance à garder leur calme et manifestent une certaine placidité. Possédant un exceptionnel esprit d'analyse, méticuleux par nature, ils excellent dans les études et recherches scientifiques, le travail d'archivage et les diverses disciplines académiques. Au cours de leur histoire, les Dralls ont produit d'innombrables savants et ingénieurs de génie, et les théories développées par cette espèce ont indéniablement participé aux avancées dans le domaine du voyage en hyperspace. Il n'existe pratiquement pas de sphère de recherche auquel ils ne s'intéressent pas d'une façon ou d'une autre, mais ils préfèrent néanmoins s'attaquer à des problèmes de nature abstraite plutôt que de chercher des applications pratiques pour leurs idées. En conséquence, les Dralls produisent assez peu d'innovations technologiques, préférant adapter les outils des autres espèces à leurs besoins.

La société drall s'organise autour de familles étendues regroupées en clans. Ces derniers sont dirigés par une matriarche, la « Duchesse ». Au lieu d'être héréditaire ou soumis à un vote, le titre est attribué au mérite par la précédente détentrice et le conseil des anciens. Cette position est conservée à vie ou jusqu'à ce que la Duchesse décide de prendre sa retraite et de désigner un successeur. Une fois choisie, la nouvelle prend possession des domaines et des biens de son clan, qu'elle gouverne à la façon d'un despote éclairé, le plus souvent guidée par l'intérêt qu'elle porte directement à chacun de ses sujets. Bien qu'aucune de ces matriarches n'exerce un pouvoir absolu sur Drall, la plupart des clans ont tendance à suivre la ligne directrice établie par la Duchesse du clan le plus prospère et le plus influent (qui peut varier d'une période à l'autre).

Le commérage a pratiquement été élevé au rang d'art chez les Dralls, qui peuvent passer des heures entières à discuter des dernières nouvelles en provenance de leur

famille étendue ou des rumeurs concernant les divers clans. Cette tendance à la sociabilité finit parfois par exaspérer les représentants des autres espèces, en particulier lorsqu'un Drall commence à relater le moindre incident trivial survenu dans sa vie ou celle de sa famille. Peu de Dralls s'aventurent au-delà du système corellien, les clans considérant ce genre de comportement comme déraisonnable ou excessivement téméraire. Ceux qui vivent néanmoins dans d'autres régions de l'espace sont souvent employés par des corporations telles qu'Athakam MedTech, Chiewab Amalgamated Pharmaceuticals ou TaggeCo en tant que chercheurs ou consultants en pharmacologie. Quelques-uns gagnent même leur vie en tant que trafiquants d'information ou au sein d'organisations criminelles.

Monde d'origine : les Dralls sont originaires du deuxième monde du système, au climat relativement tempéré et couvert de prairies ainsi que de vastes forêts. Drall possède plusieurs grandes mers intérieures, dont la plus fameuse s'appelle la mer Bouillonnante. Il s'agit d'une planète assez peu densément peuplée et dont le gros de la population vit en milieu rural. Toutefois, Drall compte aussi de petites régions urbanisées disséminées à sa surface. Une chaleur étouffante sévit pendant l'été, mais de légères précipitations viennent rafraîchir l'atmosphère en hiver. Pour plus d'informations au sujet de Drall, consultez la page 23.

LA PREMIÈRE DUCHESSE ET LES ARCHITECTES

Les Dralls consignent leur histoire dans des archives depuis plusieurs dizaines de millénaires, bien avant la naissance de la République Galactique. Ils sont convaincus d'avoir été visités durant leur préhistoire par les Architectes, des êtres de nature quasi divine auxquels ils attribuent la création de la station Centerpoint. Selon les légendes, ce sont eux qui placèrent les Cinq Frères en orbite autour de Corell. Ils foulèrent également le sol de Drall et marchèrent parmi les ancêtres primitifs des Dralls.

À cette époque, ces derniers n'étaient guère plus que des bêtes, et ils s'enfuirent sous terre, paniqués. Une femelle de leur espèce décida néanmoins de rester à la surface, car la curiosité l'avait emporté sur la peur. Les Architectes récompensèrent son courage en lui accordant intelligence et sagesse pour qu'elle puisse consigner par écrit leurs actions et régner sur son peuple : ainsi cette femelle devint-elle la première Duchesse. Bien que cette histoire soit généralement considérée comme un récit allégorique, certains prétendent qu'elle recèle plus qu'un fond de vérité et qu'il existe véritablement un récit du passage des Architectes, la *Chronique Céleste*. En général, les Dralls dotés d'un peu de bon sens ne prêtent aucune attention à ces hypothèses fantaisistes.





Drall



Sélonien



Humain corellien

Langue : étant donné l'obsession de cette espèce pour le savoir et sa conservation, sa langue, le drall, est naturellement très précise et dotée d'un vocabulaire très riche, avec des mots exprimant d'infimes nuances au sujet de l'objet ou du concept évoqué. Dans la mesure où maîtriser le drall s'avère déjà difficile pour ceux dont c'est la langue d'origine, les étrangers ne peuvent guère espérer mieux que de baragouiner des phrases usuelles. Cependant, la plupart des Dralls parlent couramment le basic et la majeure partie d'entre eux sont polyglottes.

La vie dans la Bordure : en règle générale, les Dralls ne sont pas téméraires, et ils préfèrent découvrir la galaxie dans leurs livres ou l'étudier de loin plutôt que de s'y aventurer. Quoi qu'il en soit, certains prennent tout de même la route des étoiles afin de les explorer et d'y découvrir des connaissances et des opportunités loin de leur monde d'origine. Ceci passe pour peu « drallien » aux yeux de leurs congénères. Étant donné leurs inclinations naturelles, les Dralls auront plutôt tendance à se faire Médecin ou Érudite, mais les plus entreprenants d'entre eux peuvent aussi envisager de devenir Diplomate ou Négociant.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure :** 8 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 12 + Volonté
- **Expérience de départ :** 90 XP

- **Capacité spéciale :** les Dralls commencent la partie avec un rang de Connaissance (Éducation). Ils ne peuvent pas dépasser le deuxième rang de Connaissance (Éducation) au moment de la création du personnage. L'intellect des Dralls est particulièrement bien adapté à l'analyse et à la résolution des problèmes, ce qui permet aux personnages de cette espèce d'ajouter un à leur réserve de dés lorsqu'ils fournissent de l'Assistance qualifiée.

SÉLONIENS

Aux yeux des Séloniens, rien n'est plus important que la protection et la préservation de leur espèce, et ils ne reculeront donc devant rien pour défendre leur monde natal ou leurs congénères. À cause de leur sens de l'honneur et de leur honnêteté à toute épreuve, les Séloniens peuvent sembler arriérés et naïfs aux étrangers, mais ils compensent leur manque de ruse par une détermination féroce.

Physiologie : les Séloniens sont de grands mammifères bipèdes carnivores. Ils sont dotés d'un corps élancé, couvert d'une fourrure rase et lustrée, brune ou noire, et pourvus d'une tête allongée arborant quelques fines vibrisses. Les femelles adultes sont nettement plus grandes que les humains et avoisinent les deux mètres de hauteur. Elles disposent également de membres légèrement plus longs. Les mâles, en revanche, sont généralement plus petits et chétifs. Les Séloniens ont une queue robuste, longue d'environ cinquante centimètres,

UNE MINORITÉ OPPRIMÉE

Dans la société sélonienne, les mâles jouissent de droits très limités et ne sont guère plus qu'un stock de reproducteurs. Plus petits et moins nombreux que les femelles, ils passent généralement pour inférieurs aux yeux de ces dernières. Ils sont cantonnés à leur tanière, un peu comme des prisonniers, et l'on n'attend rien d'eux, si ce n'est qu'ils procréent avec la reine. Par conséquent, assez peu d'étrangers ont l'occasion de les rencontrer.

Quoi qu'il en soit, les femelles séloniennes sont souvent identifiées en fonction de leur géniteur. Cette appartenance à une lignée ne s'assortit ni de fierté ni d'affection, mais permet simplement d'identifier les traits héréditairement transmis par le mâle. Bien que ces derniers soient génétiquement prédisposés à accepter le statut que leur réserve la société sélonienne, certains se

révoltent contre la vie de servitude et d'indolence forcée qui leur est imposée. Quoi qu'il en soit, ces actes de rébellions prennent toujours des formes modestes afin de ne pas mettre la tanière en danger : certains mâles se fauillent à l'extérieur pour y passer quelques heures, tandis que d'autres vont demander à la reine de leur accorder des responsabilités d'un genre ou d'un autre.

Les femelles séloniennes ont bien du mal à comprendre comment les mâles de leur espèce font pour s'intégrer aussi bien dans les différentes cultures galactiques, et elles ont tendance à hésiter sur l'attitude à adopter lorsqu'elles sont confrontées à une figure d'autorité masculine, voire à faire preuve de méfiance. Pour cette raison, les Séloniennes sont généralement mieux disposées envers les sociétés matriarcales, comme celle de Drall.

qui leur sert de contrepoids lorsqu'ils marchent dressés sur leurs pattes arrière. Bien qu'ils préfèrent la station bipède, les Séloniens peuvent aussi se déplacer à quatre pattes avec aisance, ou employer leurs griffes rétractiles pour escalader, se défendre ou creuser. Cette espèce se compose en majeure partie de femelles stériles, chaque tanière comptant une unique Sélonienne fertile et un nombre relativement peu important de mâles.

Société : la société sélonienne est gouvernée par un système de castes rigide issu des différences physiologiques entre genres dans l'espèce. Bien que les Séloniens forment techniquement une société avancée, leur planète ne dispose d'aucune autorité centrale. Sa culture s'articule autour de la tanière, qui regroupe une femelle fertile désignée comme reine, quelques mâles et de nombreuses femelles stériles. La tanière se subdivise à son tour en clans regroupant les descendants issus d'un même mâle. Dans la tanière, les femelles des clans remplissent généralement une fonction bien précise, déterminée par leur lignée génétique et les vœux de la reine. Les mâles n'ont en revanche aucune fonction dans cette société hormis leur rôle reproductif, et ils sont généralement considérés comme tout à fait inutiles en dehors de leur capacité à procréer avec la reine.

Les Séloniens sont pragmatiques, travailleurs et réservés, faisant passer les besoins et la sécurité de leur tanière avant toute chose. Les besoins et désirs de l'individu sont toujours subordonnés à ceux de la tanière : comme les actions du moindre Sélonien peuvent en affecter le bon fonctionnement, ils accordent beaucoup d'importance à l'honnêteté et à la loyauté. Tromper un membre de la tanière est considéré comme un crime absolu, et le mensonge est puni avec la même sévérité que le meurtre. Bien que les Séloniens sachent que la plupart des autres espèces ne se comportent pas avec la même scrupuleuse honnêteté, ils éprouvent néanmoins des difficultés à comprendre la tromperie et s'avèrent pratiquement incapables de mettre en œuvre le moindre subterfuge.

Pour mettre à l'aise les humains et les autres espèces, certains Séloniens sont formés pour interagir avec eux, et apprennent ainsi leurs langues, leurs habitudes culturelles et leurs expressions. Aux yeux de ceux qui ne connaissent pas bien Sélonia, ses représentants semblent ouverts et amicaux, bien qu'ils paraissent se préoccuper uniquement des affaires de leur tanière. Il arrive parfois qu'un Sélonien formé aux cultures étrangères tombe amoureux de l'une d'entre elles et décide de voyager dans le système corellien. Ces individus, désignés en tant que Dravas (« vagabond » en sélonien), sont généralement considérés avec un mélange de pitié et de dégoût par leurs congénères. Quoi qu'il en soit, même ces vagabonds feront passer leur tanière et leur espèce avant tout, et la plupart d'entre eux finissent par retourner chez eux un jour.

Monde d'origine : les Séloniens sont originaires de la cinquième planète du système corellien. Sélonia est un monde tempéré et riche en eau, dont la majeure partie de la surface est recouverte d'océans. Les nombreuses îles sont reliées au moyen d'un vaste et complexe réseau de tunnels que les Séloniens ont creusé sous la croûte océanique pour pouvoir voyager d'archipel en archipel sans jamais mettre le pied dans un bateau. Pour plus d'informations au sujet de Sélonia, consultez la page 31.

Langue : la langue des Séloniens, le mandaba, est difficile d'accès et pratiquement impossible à maîtriser pour les étrangers. Bien que plusieurs modèles de droïdes protocolaires soient capables de parler couramment ce dialecte, même eux ne parviennent pas à en retranscrire toutes les subtilités. Cette langue n'est pratiquement pas employée en dehors du système corellien, mais la plupart des Séloniens qui ont affaire aux étrangers parlent correctement le basic de toute façon.

La vie dans la Bordure : les Séloniens n'éprouvent généralement ni le besoin ni l'envie de se mêler des affaires de la galaxie. Ceux qui s'y risquent ont généralement été formés aux relations avec les humains et autres espèces étrangères, et comprennent donc mieux les cultures

différentes de la leur. Quelques rares Séloniens surnommés les vagabonds se lancent parfois à l'aventure loin de leur monde d'origine, abandonnant la sécurité de leur tanière pour explorer la galaxie.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 11 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 80 XP
- **Capacité spéciale** : les Séloniens commencent la partie avec un rang de Coordination. Ils ne peuvent pas dépasser le deuxième rang de Coordination au moment de la création du personnage. La structure des yeux des séloniens leur permet de voir dans la quasi-obscurité, et par conséquent de retirer tous les dés d'infortune ■ dus à la pénombre. Notez que les Séloniens ne peuvent cependant pas voir dans l'obscurité totale.
- **Queue** : les Séloniens peuvent employer leur queue en tant qu'arme de pugilat. Si un personnage s'en sert pour effectuer une attaque, il effectue un test combinant Pugilat et Agilité. Comme pour toute arme de ce type, on ajoute ses dégâts à la valeur de Pugilat du personnage pour obtenir le total des dégâts. La queue compte toujours comme étant équipée et dispose du profil suivant : (Pugilat ; dégâts +1 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2, Renversement). Les Séloniens peuvent obtenir les effets du renversement avec un seul avantage ☺, mais si le gabarit de la cible est supérieur au leur, ils doivent dépenser des avantages ☺ supplémentaires, comme indiqué dans les règles du renversement.

HUMAINS CORELLIENS

On raconte parfois que les Corelliens ont du carburant de fusée dans les veines. Ce qui est sûr, c'est que leur amour de la vitesse ne fait pas le moindre doute. Pilotes et spationautes renommés, les Corelliens sont également connus pour leur indépendance, leur audace frisant la témérité et leur esprit d'entreprise, des qualités qui font d'eux des candidats idéaux pour une carrière de contrebandier, de marchand indépendant ou d'explorateur.

Physiologie : les humains sont l'espèce dominante de Corellia. Bien que les Corelliens aient la réputation d'être vifs d'esprits et plus agiles encore, ils ne diffèrent pas véritablement de leurs cousins issus des autres régions de la galaxie, du point de vue biologique ou physiologique. Ils présentent la même diversité génétique et anatomique que n'importe quelle population humaine, bien qu'ils aient tendance à être légèrement plus grands et que le nombre d'individus sensibles à la Force soit légèrement supérieur dans certaines lignées corelliennes.

Société : les Corelliens ont la réputation d'être individualistes et pragmatiques, et de manifester une certaine témérité qui les pousse à agir impulsivement. Ce fond rebelle les pousse à se considérer comme un groupe à part des autres humains de la galaxie, qu'ils trouvent généralement guindés et apathiques. Cette combinaison d'individualisme entreprenant et de confiance peut aisément être interprétée comme de l'arrogance (parfois à juste titre), mais les Corelliens préfèrent prendre de fermes résolutions et passer immédiatement à l'action plutôt que donner l'impression de tergiverser. Par ailleurs, bien qu'ils considèrent la réflexion et la sagacité comme des vertus, tous n'en usent pas forcément.

L'amour des appareils rapides constitue en revanche un trait commun à pratiquement tous les citoyens de Corellia, et se traduit dans la philosophie gouvernant la

L'EMPIRE ET LE DIKTAT

Depuis des temps immémoriaux, le peuple de Corellia s'est toujours considéré comme indépendant vis-à-vis du reste de la galaxie. Bien que membre fondateur de l'Ancienne République et premier fabricant de navires de la galaxie, ce monde a souvent opté pour une politique isolationniste. Les Corelliens sont allés jusqu'à faire voter une clause restrictive dans la Constitution Galactique, connue sous le nom de *Contemplans Hermi* (« solitude méditative » en Olys Corellisi), qui lui permet de fermer ses frontières, de se retirer temporairement du Sénat et de suspendre ses obligations envers la République.

Pendant la majeure partie de son histoire, Corellia fut dirigée par un monarque, mais le roi Berethron e Solo instaura la république il y a un peu plus de trois siècles. Celle-ci s'est depuis transformée en une oligarchie dominée par les grandes sociétés et dont la direction est confiée à un individu portant le titre de Diktat. Ce dignitaire est responsable de l'administration directe de

Corellia et participe à la gouvernance du secteur dans son ensemble, encore que sa position et ses devoirs puissent être de nature plus ou moins cérémonielle en fonction du détenteur du poste et des sociétés dominant le gouvernement. Le Diktat est ainsi invariablement le Gouverneur-général du secteur corellien, ce qui fait de lui le commandant en chef de ses forces armées et le directeur de la CorSec.

Depuis l'instauration de l'Ordre Nouveau, le Diktat a conservé le droit de gouverner le secteur, mais ce dernier est devenu en substance un état vassal de l'Empire. Un Grand Moff a d'ailleurs été désigné pour superviser l'ensemble et pour commander les forces impériales qui y sont affectées. L'armée corellienne a essentiellement été placée sous contrôle impérial et le gouvernement civil suit l'orientation politique impériale. Le Diktat actuel, Daclif Gallamby, est un individu légèrement paranoïaque qui travaille en étroite collaboration avec l'Empire pour assurer la sécurité du secteur.

construction de leurs vaisseaux spatiaux : plus ça va vite, mieux c'est. La plupart des Coreelliens sont déjà des pilotes de talent lorsqu'ils parviennent à l'âge adulte, et les courses de swoops ou de speeders sont des passe-temps populaires chez eux. Les Coreelliens seraient dotés d'un sens instinctif du pilotage ainsi que de bons réflexes, ce qui expliquerait leur capacité à pousser les vaisseaux et véhicules jusque dans leurs derniers retranchements sans y laisser leur peau. Bien sûr, aucune preuve scientifique ne vient étayer cette affirmation, mais c'est ce qu'affirment les multitudes d'anecdotes qu'on raconte à leur sujet. En plus d'être doués pour le pilotage, les Coreelliens sont des explorateurs, négociants, ingénieurs et bricoleurs réputés. Ils ont ouvert bon nombre des voies commerciales qui traversent la galaxie et leurs vaisseaux sont omniprésents. Finalement, ils ont aussi la réputation de se livrer à la piraterie et à la contrebande, ce qui n'est pas entièrement faux.

Bien qu'on les perçoive souvent comme des individualistes farouches, les Coreelliens accordent énormément d'importance aux liens familiaux et à la piété filiale. L'honneur et la fidélité sont des valeurs universellement respectées, et la parole d'un Coreellien est un gage de confiance. Bien que l'on prétende parfois qu'il n'y a pas d'honneur parmi les larrons, même les criminels de bas étage possèdent une sorte de sens de l'honneur ainsi qu'un code de moralité qui guide leurs actions.

Monde d'origine : Corellia, qui fut jadis l'un des membres fondateurs de la République Galactique, demeure à ce jour l'une des planètes les plus importantes de la galaxie. Plus proche planète de l'étoile Corell, c'est un monde tempéré offrant des paysages variés, et bien qu'une bonne partie de sa surface soit parfaitement préservée et rurale, elle est néanmoins parsemée de villes gigantesques. Sa capitale, Coronet, est l'une des métropoles les plus animées et avancées de la galaxie. D'immenses chantiers navals et fonderies orbitent autour de la planète, produisant certains des vaisseaux les plus rapides du marché. Pour obtenir plus d'informations au sujet de Corellia, consultez la page 11.

NOUVELLES ARMES

Le système corellien propose des gammes d'armes aussi diverses qu'unique. Elles sont globalement troublantes dans tout le secteur et peuvent donc être achetées sans difficulté, mais il revient au MJ de déterminer s'il est possible de se les procurer ailleurs dans la galaxie. Après tout, Corellia est l'une des plaques tournantes du commerce, et les biens qu'on y fabrique sont envoyés sur de nombreux mondes.

BLASTERS

Comme le sait tout bon contrebandier, il est indispensable de disposer d'un blaster de qualité pour assurer sa survie dans l'univers de **Star Wars : Aux Confins de l'Empire**. Par bonheur, on peut s'en procurer pratique-

Langue : bien qu'il existe une langue corellienne distincte, les habitants de la planète parlent généralement le basique. L'Olysi Corellisi ou « vieux Corellien » est tombé en désuétude et peut presque être considéré comme une langue morte. Il est néanmoins utilisé occasionnellement par les contrebandiers et autres individus en marge de la société, qui l'emploient en guise de code pour protéger leurs secrets des oreilles indiscrettes.

La vie dans la Bordure : les Coreelliens sont susceptibles de remplir à peu près n'importe quel rôle et d'exercer toutes sortes de métiers aux marges de la société ou de la civilisation, du Contrebandier à l'Érudite. Le reste de la galaxie a tendance à les considérer comme un ramassis de navigateurs, de contrebandiers et de pirates, et cette réputation n'est d'ailleurs pas sans fondement. Grâce à leur sens de l'honneur, ces hommes et ces femmes sont cependant moins susceptibles de se consacrer à des activités véritablement douteuses, comme l'assassinat. Il existe toutefois des exceptions, comme en témoigne le cas de Drengar, un chasseur de primes et tueur de sinistre réputation.

CAPACITÉS SPÉCIALES

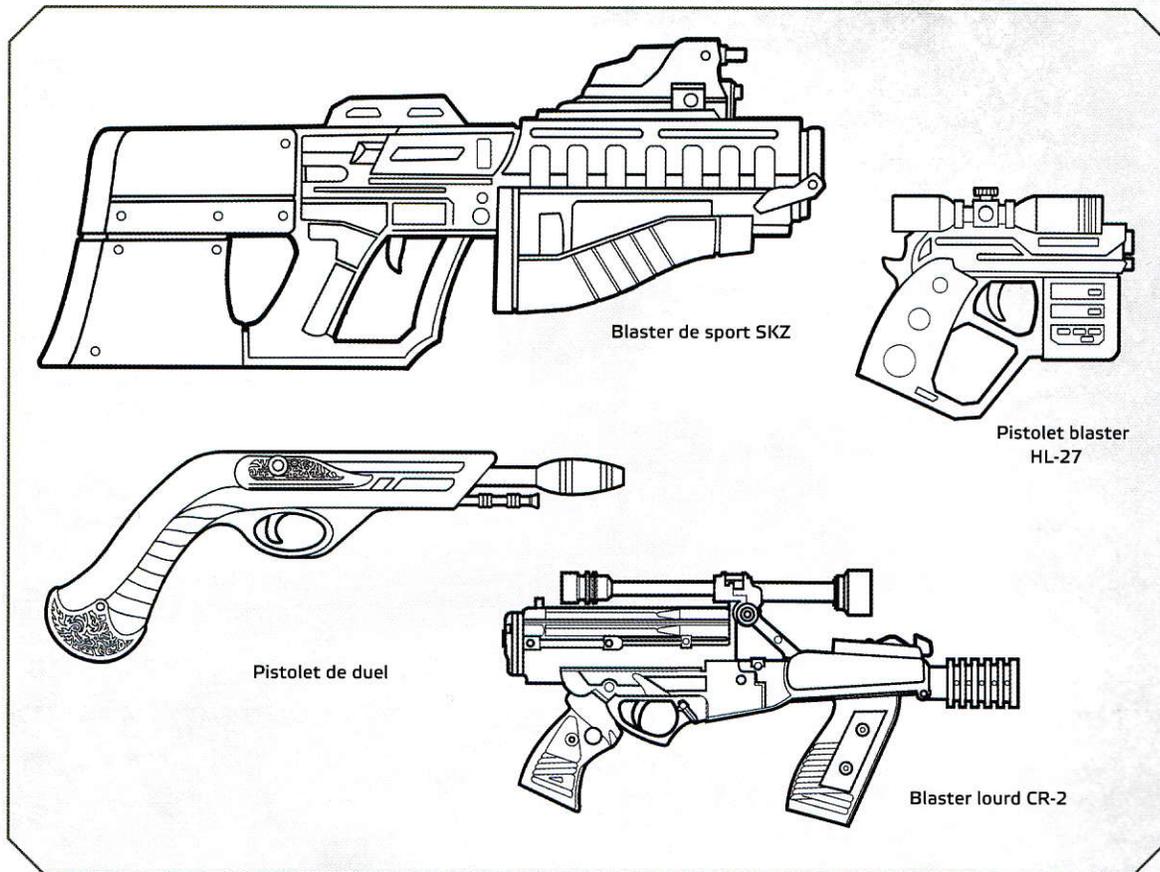


- **Seuil de blessure :** 10 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 10 + Volonté
- **Expérience de départ :** 110 XP
- **Capacité spéciale :** les humains coreelliens commencent la partie avec un rang en Pilotage (pilote) ou Pilotage (espace). Étant naturellement des pilotes exceptionnels, habitués à conduire des swoops, airspeeders et vaisseaux dès leur plus jeune âge, ils peuvent atteindre le troisième rang en Pilotage dès la création du personnage.

ment n'importe quel modèle dans le Galion ou dans les ruelles du Secteur Bleu. Bien que Corellia ne soit pas aussi réputée pour ses blasters que pour ses vaisseaux, la planète compte néanmoins des petits fabricants qui produisent une grande variété d'armes.

PISTOLET BLASTER CDEF

Ce modèle basique et bon marché est construit par Corellian Arms, une filiale de la Corporation Technique Corellienne, et fait office d'arme d'appoint standard pour les officiers de la CorSec. Bien qu'elle ne jouisse pas de la puissance brute des pistolets blaster de sa classe, cette arme est demeurée en usage dans la CorSec depuis la Guerre des Clones en raison de sa taille relativement compacte, de sa fiabilité et du peu d'entretien qu'elle exige.



PISTOLET DE DUEL CORONET ARMS

Coronet Arms est un fabricant d'armes personnelles célèbre pour ses blasters de haute qualité. Bien que les duels soient illégaux, ils constituent néanmoins une tradition sur Corellia, où l'honneur compte souvent plus que la loi. Les pistolets de duel sont pratiquement inutiles à longue portée, car leur faisceau de particules perd rapidement sa cohésion, mais ces blasters sont d'une précision mortelle à portée courte. Étant donné qu'on n'a le droit de tirer qu'une seule fois au cours d'un duel, les cellules énergétiques du pistolet sont conçues pour ne permettre qu'un unique tir, mais celui-ci s'avère en revanche invariablement létal. Ce type de blaster est toujours vendu par paire.

PISTOLET BLASTER LÉGER HL-27 DE CORONET ARMS

Le HL-27 est un exemple éclatant des techniques de fabrication supérieures de Coronet Arms. Prisé par les riches citoyens de Corellia, ainsi que par les individus recherchant un blaster haut de gamme aisément dissimulable, le HL-27 constitue un excellent choix pour quiconque préfère se montrer plus discret que bravache sans pour autant sacrifier la puissance de feu. Les agents de la CorSec qui en ont les moyens choisissent assez souvent de remplacer leur CDEF standard par un HL-27.

PISTOLET BLASTER LÉGER XL-2 « FLASHFIRE » DE TALUS IRONWORKS

Le « Flashfire » de Talus Ironworks est un des blasters les plus « flashy » sur le marché, aussi bien au sens figuré que littéralement. Le XL-2 fonctionne grâce à une technologie plasma : il émet des quantités considérables de particules hautement énergisées au moment de la mise à feu. La forme de la lentille employée pour concentrer le rayon provoque cependant une légère dispersion du faisceau, ce qui se traduit par une explosion de lumière lors de chaque tir. Bien que ce blaster ne dispose pas d'une puissance considérable, le flash lumineux qu'il émet peut désorienter et aveugler temporairement l'adversaire, conférant un avantage à son utilisateur dans les batailles rangées.

PISTOLET BLASTER H-7 « EQUALIZER » DE CORONET ARMS

Grâce à sa qualité et à sa précision inégalées, le H-7 constitue de l'avis de beaucoup l'un des meilleurs blasters de la galaxie. Fabriqué en série limitée, l'Equalizer est extrêmement recherché en dépit de son prix et les acheteurs doivent donc souvent patienter plusieurs mois avant de pouvoir mettre la main sur un exemplaire. Les officiers de haut rang de la CorSec ainsi que les marchands indépendants se procurent parfois des H-7, autant pour affirmer leur statut que parce qu'ils apprécient la puissance de feu et la précision impressionnantes de ces armes.

BLASTER DE POCHE SPUKAMI DE FED-DUB PROTECTIVE SERVICES

Ce pistolet d'allure banale produit par Fed-Dub Protective Services Inc. fournit aux citoyens des Mondes Doubles un moyen de protection de secours. Le Spukami ne convient qu'aux combats rapprochés, car bien qu'il frappe fort, sa précision faiblit rapidement avec la distance.

Lorsqu'elle est employée pour tirer à portée courte (ou plus loin), cette arme acquiert l'attribut Imprécis 1 (mais pas quand la cible est au contact). Ajoutez un dé d'infortune ■ à tout test de Perception visant à découvrir la présence de cette arme lorsqu'elle est cachée sur un personnage.

BLASTER LOURD CR-2 DE CORELLIAN ARMS

Bien qu'il soit quelque peu dépassé et que sa production ait cessé à l'heure actuelle, le blaster lourd CR-2 de Corellian Arms demeure employé par diverses polices et forces de sécurité de la galaxie. Émettant un faisceau concentré de plasma chargé, le CR-2 s'avère fiable ainsi que facile à entretenir. Il dispose généralement d'une seconde crosse sous son canon pour caler l'avant-bras du tireur, ce qui permet d'augmenter sa stabilité lors du tir.

BLASTER DE SPORT SKZ DE CORELLIAN ARMS

Le blaster de sport SKZ de Corellian Arms est une arme populaire auprès des civils, qui s'en servent aussi bien pour la chasse que pour se protéger. Ce modèle relativement compact et basique est produit depuis déjà deux siècles, et bien qu'il ne soit pas aussi puissant que les fusils destinés aux forces armées, il jouit néanmoins d'une bonne portée et s'avère capable d'abattre presque n'importe quelle cible. Le SKZ dispose de rails permettant de fixer facilement des accessoires et il peut être rapidement démonté en trois parties tenant dans une mallette de transport.

ARMES À PERCUSSION ET AUTRES

La plupart des Corelliens préfèrent les blasters aux armes archaïques à munitions solides, mais aucune règle n'est sans exception. Des armes à percussion simples, bon marché et efficaces qu'utilisent les voyous et les criminels jusqu'aux fusils et arcs de qualité des chasseurs, elles s'avèrent en définitive utiles dans toutes les classes de la société corelliennes.

PISTOLET MITRAILLEUR « VRELT » ASP-9

Bien que Talus Ironworks commercialise ce pistolet mitrailleur en tant qu'ASP-9, il est plus communément surnommé le vrelt, du nom d'une espèce vicieuse de rongeur du secteur corellien. Bon marché et de conception simple, l'ASP-9 délivre des rafales rapides de balles de calibre relativement modeste. Malgré son imprécision

notoire, il est capable de libérer une grêle de plombs et s'avère particulièrement facile à dissimuler. Ceci en fait une arme de choix pour les voyous ou les criminels, et l'on retrouve assez régulièrement des corps criblés de balles dans les petites allées du Secteur Bleu ainsi que dans les taudis de Dearic.

FUSIL DE CHASSE « SAND PANTHER » MODÈLE V DE CORONET ARMS

Convoité par les Prédateurs suffisamment riches pour se l'offrir, le fusil de chasse « Sand Panther » modèle V de Coronet Arms est une arme superbe jouissant d'une portée, d'une précision et d'une puissance excellentes. Comme toute arme produite par ce fabricant, le modèle V est construit avec soin et incorpore une crosse fabriquée à la main en bois de creshik doré importé de Tralus. Le canon extraordinairement long du fusil permet de bénéficier d'une grande précision, même à des portées extrêmes. En contrepartie, le Sand Panther s'avère relativement encombrant du fait de sa taille. Il souffre également d'un recul impressionnant au moment de la mise à feu, mais celui-ci est partiellement absorbé par le compensateur de choc incorporé au mécanisme de tir.

FUSIL À CRISTAUX SÉLONIEN

Le fusil à cristaux sélonien est une arme à percussion exotique relativement compacte qui emploie des cristaux tranchants comme des rasoirs en guise de munitions. Il ne recourt pas aux produits chimiques pour propulser ces éclats, mais plutôt à un système de propulsion électromagnétique sophistiqué qui confère une accélération phénoménale aux munitions à mesure qu'elles progressent dans le canon. L'arme fait feu par courtes rafales, libérant une nuée d'éclats mortels capables de traverser les armures modernes et de déchirer la chair et les os. Cette arme n'étant produite que sur Sélonia, il s'avère pratiquement impossible de trouver les munitions appropriées en dehors du système corellien.

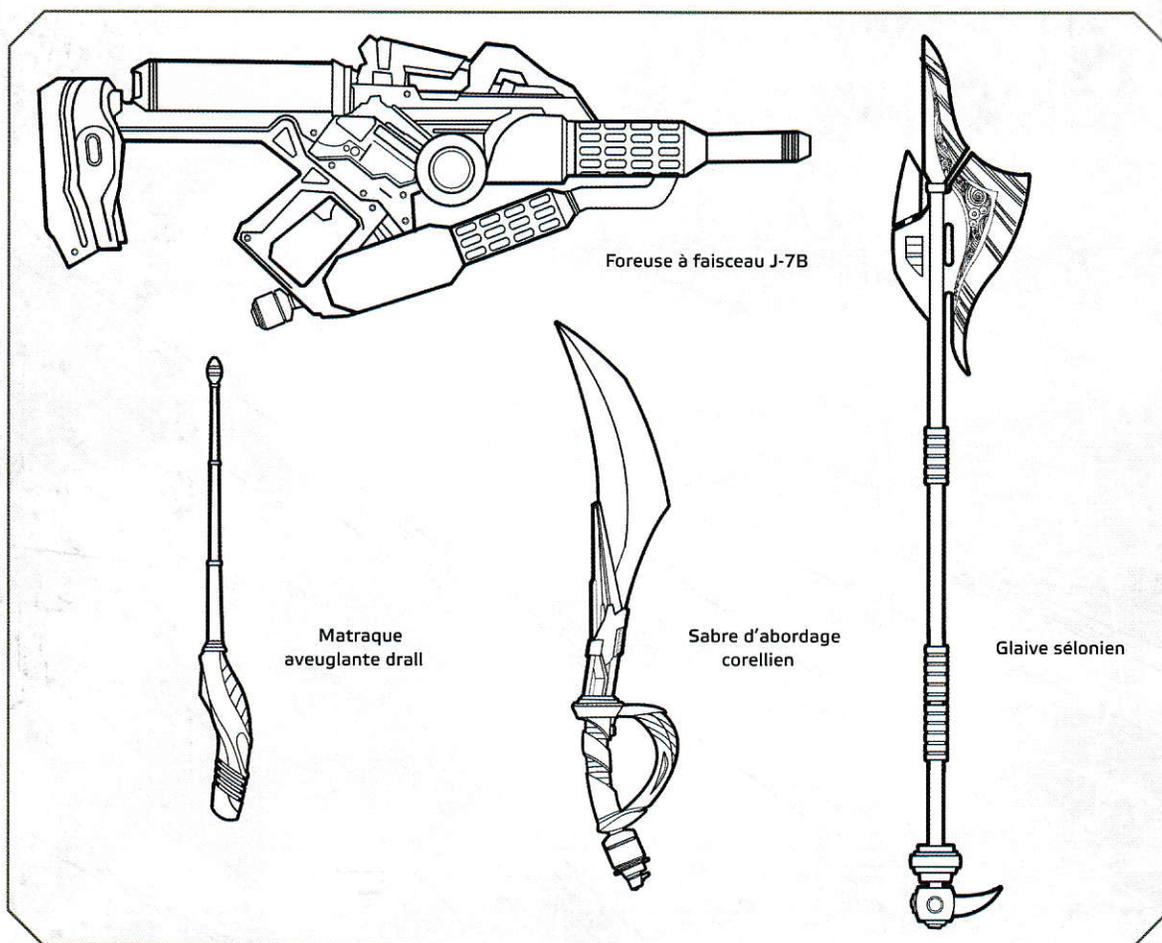
ARC À POULIES CORELLIEN

Ce grand arc en matériaux composites emploie un système compliqué de cames et de câbles pour tendre la corde et alléger la tension qu'elle exerce quand elle est bandée, ce qui permet à l'utilisateur de viser plus précisément. Ce mécanisme est presque indispensable pour employer les arcs corelliens, dont la force de traction se situe entre 55 et 85 kilos. Certains Corelliens considèrent que bander un tel arc constitue une épreuve virile, et les armes dont la force de traction est inférieure à 50 kilos sont généralement considérées comme des modèles pour enfant. Cette tension impressionnante imprime une force cinétique phénoménale aux flèches plates que l'arc décoche.

Les flèches normales sont bon marché et faciles à se procurer ; le MJ peut compter 1 crédit par flèche. Les arcs corelliens peuvent en revanche employer des flèches explosives ou étourdissantes plutôt que les flèches plates habituelles. Si tel est le cas, employez les profils secondaires indiqués par la **table 3-1**.

TABLE 3-1 : ARMES À DISTANCE

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc.	Emp.	Prix	Rareté	Spécial
Armes énergétiques									
Blaster de poche Spukami	Distance (armes légères)	5	3	Courte	1	1	200	2	Réglage étourdissant
Blaster de sport SKZ	Distance (armes lourdes)	8	4	Longue	3	4	600	4	Réglage étourdissant
Pistolet blaster H-7 « Equalizer »	Distance (armes légères)	7	2	Moyenne	2	3	1 200	8	Réglage étourdissant, Bonne qualité
Pistolet blaster léger HL-27	Distance (armes légères)	5	3	Moyenne	1	2	450	4	Précis 1, Réglage étourdissant
Pistolet blaster lourd CR-2	Distance (armes légères)	7	4	Moyenne	2	2	600	5	Réglage étourdissant
Pistolet blaster XL-2 « Flashfire »	Distance (armes légères)	5	3	Moyenne	1	3	450	5	Désorientation 1, Réglage étourdissant
Pistolet CDEF	Distance (armes légères)	5	4	Moyenne	1	1	150	4	Mauvaise qualité, Réglage étourdissant
Pistolet de duel	Distance (armes légères)	9	2	Courte	2	2	750	5	Précis 1, Munitions limitées 1, Perforant 1
Armes à percussion									
Fusil à cristaux sélonien	Distance (armes lourdes)	5	3	Moyenne	4	2	1 500	7	Automatique, Perforant 1
Fusil de chasse modèle V	Distance (armes lourdes)	7	5	Longue	5	2	1 750	7	Précis 1, Encombrant 2
Pistolet mitrailleur ASP-9	Distance (armes légères)	4	5	Courte	1	0	150	4	Automatique
Explosifs et autres armes									
Arc à poulies corellien	Distance (armes lourdes)	5	5	Moyenne	3	1	200	5	Encombrant 3, Renversement, Munitions limitées 1, Perforant 1
Flèches étourdissantes	Distance (armes légères)	6	-	Moyenne	0	0	60	6	Munitions limitées 1, Dégâts étourdissants
Flèches explosives	Distance (armes légères)	6	3	Moyenne	0	0	50	6	Souffle 4, Munitions limitées 1
Lance à styanax	Distance (armes lourdes)	8	3	Courte	8	2	200	8	Encombrant 4, Munitions limitées 1, Perforant 3, Sanguinaire 1



Foreuse à faisceau J-7B

Matraque aveuglante drall

Sabre d'abordage corellien

Glaive sélonien

LANCE À STYANAX

Des générations de pêcheurs au harpon se sont servies de cet immense et cruel lance-harpon pour capturer les féroces serpents de mer qui rôdent dans la tumultueuse Mer de Jarad de Tralus. Montée à la proue des nagaks (les grands bateaux à rames dont se servent les marins humains et séloniens de Tralus), la lance à styanax se présente comme un harpon long d'un mètre et demi pourvu d'une pointe en duracier effilée et barbelée pouvant percer les écailles et la peau coriace des styanax. La lance, reliée par un solide câble en flexacier long d'environ deux cents mètres que les pêcheurs emploient ensuite pour ramener leur proie, est jetée à la main par les vigoureux pêcheurs. Ces armes sont rares en dehors de Tralus, mais elles sont parfois employées par des chasseurs à l'occasion de safaris sur d'autres mondes, notamment quand ils s'attaquent à des bêtes particulièrement imposantes comme les gundarks géants ou les rancors à cornes.

ARMES DE CORPS À CORPS

Bien que la plupart des Corelliens préfèrent garder leurs adversaires à une distance respectable, certains d'entre eux adorent les sensations que procure le combat au

corps à corps (ou préfèrent disposer d'une option de secours en cas de mêlée). Cette section vous présente quelques-unes des armes les plus exotiques que l'on peut rencontrer sur les Cinq Frères.

SABRE D'ABORDAGE CORELLIEN

Traditionnellement offert aux officiers de marine corelliens lorsqu'ils sont promus du rang d'enseigne ou de sous-lieutenant à celui de lieutenant, il s'agit d'un sabre relativement court et large doté d'une garde solide. Bien que considérée comme une arme d'apparat, elle reste un moyen de défense efficace au corps à corps grâce à son poids et à sa qualité de fabrication. Certains marchands indépendants retraités de la marine conservent leur sabre d'abordage au moment de leur départ et ne s'en séparent jamais.

FOREUSE À FAISCEAU J-7B

Foreuse à faisceau standard de la Compagnie des Mines Corellienne, le modèle J-7B était déjà employé avant la Guerre des Clones. Cet outil projette d'intenses décharges de plasma pour creuser dans la roche et s'avère capable de pénétrer à peu près n'importe quel matériau ou armure. Bien qu'elle ne soit pas conçue pour servir au combat, cette foreuse encombrante peut se révéler

TABLE 3-2 : ARMES DE CORPS À CORPS

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc.	Emp.	Prix	Rareté	Spécial
Foreuse à faisceau J-7B	Corps à corps	9	2	Au contact	6	0	3 000	5	Brèche 1, Encombrant 4, Imprécis 2, Briseur
Glaive sélonien	Corps à corps	+3	3	Au contact	5	3	1 200	7	Parade 1, Perforant 3
Matraque aveuglante drall	Corps à corps	+2	-	Au contact	2	2	375	4	Désorientation 3, Dégâts étourdissants
Sabre d'abordage corellien	Corps à corps	+2	3	Au contact	2	1	300	3	Parade 1, Sanguinaire 1

extraordinairement dangereuse quand elle est employée comme arme improvisée, et elle est parfois aussi utilisée par les pirates pour percer les coques ou les cloisons des vaisseaux qu'ils abordent.

MATRAQUE AVEUGLANTE DRALL

Cette matraque, qui n'est pratiquement utilisée que par les forces de police de Drall, est une arme non létale servant à maîtriser les criminels et autres indésirables. Ce petit bâton qui émet un vif éclair de lumière au moment de l'impact est capable d'aveugler et d'assommer temporairement une cible. La matraque est particulièrement efficace contre les Dralls, les Defels, les Séloniens et les Sullustéens, leurs yeux étant hypersensibles aux fortes lumières. En revanche, elle est pratiquement sans effet sur les espèces qui n'ont pas recours à la vue, comme les Miraluka, qui sont aveugles, ou les troglodytiques Cthons.

GLAIVE SÉLONIEN

Fabriqués individuellement par les Séloniennes en guise de rite de passage, les « glaives » séloniens sont autant des œuvres d'art uniques que des armes. Lorsque les femelles parviennent à l'âge adulte, on attend d'elles soient en mesure de se procurer les matériaux nécessaires à la réalisation de ces armes qui, aux yeux de ce peuple, attestent de la valeur au combat de leurs porteuses. Le glaive, en réalité une sorte de lance, est constitué d'une lourde hampe en bois, longue d'environ deux mètres. Celle-ci est munie à une extrémité d'une grande lame d'obsidienne acérée, et à l'autre de crochets et de pointes d'obsidienne. L'obsidienne de Sélonia incorpore un minerai inhabituel, qui rend ce verre volcanique plus solide que la variété classique. Cette caractéristique lui confère une plus grande durabilité ainsi qu'une teinte irisée tout à fait unique. La lame du glaive est épaisse de quelques nanomètres à peine, ce qui lui permet de se jouer des armures et de traverser la chair et les os comme du beurre.

ARMURES

Les armures ne peuvent jamais protéger totalement leur porteur contre l'armement moderne, mais elles peuvent cependant offrir un certain degré de protection contre

des attaques qui s'avèreraient sinon fatales. Cette section présente quelques types d'armures communs dans le système corellien.

VESTE DE CHASSEUR

La veste de chasseur est portée par de nombreux corelliens vivant aux marges de la légalité, et malgré son aspect tout à fait banal, elle a sauvé la vie de bien des marchands indépendants. Tissée de fibres denses capables de disperser partiellement l'énergie des blasters, elle est impossible à différencier des vêtements ordinaires et constitue donc un excellent choix pour quiconque souhaite bénéficier d'un surcroît de protection sans que cela se sache.

Les vestes de chasseur ont une valeur d'encaissement de 2 contre les armes énergétiques ; en revanche, cette valeur tombe à 1 contre tout autre type de dégâts.

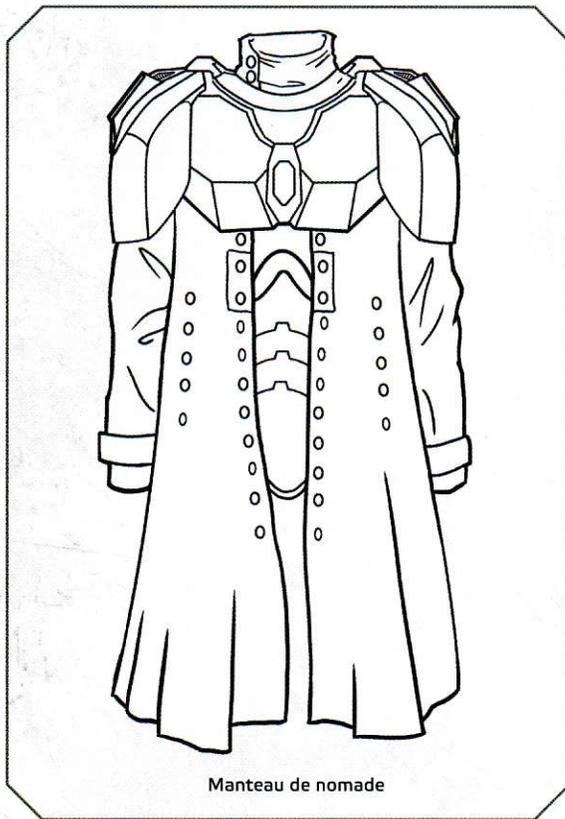
MANTEAU DE NOMADE

Longtemps associé aux habitants des Montagnes Nomades, ce pardessus à l'allure caractéristique a gagné en popularité depuis que les forces armées de Corellia l'ont adopté comme vêtement d'hiver. Traditionnellement fabriqué au moyen de cuir de shamaff tanné, ce manteau lourd et imperméable est suffisamment long pour atteindre les genoux. Il incorpore une doublure amovible qui confère une protection exceptionnelle contre les rigueurs des climats froids.

Le manteau de nomade retire 1 dé de difficulté aux tests de Résistance effectués à cause du froid extrême, et il ôte les ■ ajoutés à un test en raison des très basses températures.

ARMURE PERSONNELLE MODULAIRE « BERETHRON » DE TYPE III

Produite pour le compte de l'armée corellienne et des forces de la CorSec, l'armure personnelle modulaire « Berethron » de type III se présente sous la forme d'un vêtement protecteur relativement léger, conçu pour accepter une grande diversité de modifications en fonction des missions. Elle est fabriquée au moyen de fibres composites capables de dissiper l'énergie et incorpore des plaques en plastoïde intégrées au tissu et



Manteau de nomade

protégeant les emplacements stratégiques. Ceci confère une protection efficace à son porteur sans pour autant le gêner. Mais ce qui distingue la Berethron des autres modèles de vêtements renforcés, ce sont les modifications et améliorations qu'il est possible d'y apporter. Ces dernières permettent au porteur d'affronter à peu près n'importe quelle situation et le dispensent ainsi de recourir à une armure laminée ou à une armure lourde, qui serait aussi encombrante que gênante.

COMBINAISON DE COMBAT SPATIAL TX-3

La TX-3 est une combinaison protectrice produite par Corellian Technologies à destination des pilotes de chasse, mais elle est aussi employée par les forces de défense de Corell et d'ailleurs, ainsi que par certains pirates, mercenaires et chasseurs de primes. Bien que relativement similaire aux combinaisons de vol portées par les pilotes impériaux, la TX-3 protège mieux du vide et offre une certaine résistance aux armes à impact ou énergétiques. Les fibres employées dans la fabrication de la combinaison isolent assez bien du froid et des radiations, deux dangers auxquels un pilote est susceptible d'être confronté dans l'espace profond. En l'absence d'une source d'oxygène extérieure, un individu portant une combinaison TX-3 peut survivre jusqu'à 24 heures dans le vide total.

TABLE 3-3 : ARMURES

Type	Défense	Encaissement	Prix	Enc.	Emp.	Rareté
Armure « Berethron » de type III	1	1	(I) 1 250	3	3	6
Combinaison TX-3	1	0	(I) 3 000	4	2	6
Manteau de nomade	0	1	100	1	0	4
Veste de chasseur	0	2/1	300	1	0	3

ÉQUIPEMENT

Le barda d'un personnage ne recèle pas que de l'équipement conçu pour le combat. À vrai dire, un individu opérant aux marges de la légalité préfère souvent éviter de recourir à la violence pour gagner sa vie, et même les mercenaires ou les chasseurs de primes ont besoin d'autre chose que leur seul blaster pour exercer leur métier.

OUTILS DE COMMUNICATIONS

Pour les individus qui opèrent dans les milieux interlopes, il s'avère parfois indispensable de joindre des alliés et contacts, et tout aussi important d'empêcher quiconque d'intercepter les communications.

HYPERTRANSMETTEUR LONGUE PORTÉE DE PIONEER CIRENIAN COMMUNICATIONS

Parfois appelés émetteurs-récepteurs subspatiaux, les hypertransmetteurs sont employés pour communiquer de façon presque instantanée entre les systèmes stellaires au moyen de transmissions plus rapides que la lumière. Bien qu'ils ne soient pas aussi avancés et efficaces que ceux reliés au sein de l'HoloNet, les hypertransmetteurs peuvent faire parvenir des messages à plusieurs années-lumière de distance, les modèles les plus puissants (dont celui présenté ici) pouvant transmettre jusqu'à cent années-lumière. La plupart des planètes de la galaxie sont regroupées au sein d'un réseau subspatial local,

BANDES SANGLANTES CORELLIENNES

Les bandes sanglantes, la plus haute distinction militaire décernée par l'armée corellienne, se présentent sous la forme d'un fin galon rouge (ou parfois jaune) bordant les jambes d'un pantalon d'uniforme. Elles ne récompensent que des démonstrations de bravoure éclatante, des actes de valeur entrepris après une sage délibération et une préparation méticuleuse, ce que les Corelliens considèrent comme la plus respectable forme d'héroïsme possible. Il faut donc plus que des coups d'éclat audacieux ou des actes téméraires pour les obtenir. Étant donné leur impulsivité naturelle, les Corelliens apprécient en effet tout particulièrement la capacité à agir avec discernement. Le porteur de bandes sanglantes peut ajouter un dé de fortune ■ à tous ses tests sociaux ciblant un Corellien. À l'inverse, quiconque se fait prendre à porter cette décoration sans l'avoir méritée s'attirera les foudres des ressortissants de Corellia. Ceci se traduit au minimum par deux dés d'infortune supplémentaires □ □ à l'occasion de tous les tests sociaux, mais il est aussi parfaitement envisageable qu'un Corellien défie directement l'usurpateur.

indépendant de l'HoloNet galactique, qui dispose d'hypertransmetteurs installés à bord de satellites-relais installés dans l'espace pour créer un réseau couvrant tout un secteur.

La plupart des vaisseaux sont munis d'hypertransmetteurs pour envoyer des messages sur de longues distances ou pour diffuser un éventuel signal de détresse, mais il existe aussi des versions compactes et portables dotées d'une portée de vingt-cinq années-lumière. En s'appuyant sur les systèmes subspatiaux locaux, ces transmetteurs peuvent potentiellement atteindre n'importe quelle région de la galaxie, en sautant d'un réseau à l'autre. Bon nombre de contrebandiers et de criminels en tous genres préfèrent néanmoins avoir recours à des hypertransmetteurs privés plutôt qu'à l'HoloNet pour rendre leurs communications aussi difficiles à intercepter et à localiser que possible.

MODULE DE CRYPTAGE DE CARBANTI UNITED

Les modules de cryptage sont conçus pour encoder les messages transmis au moyen d'un comlink ou d'un hypertransmetteur, et permettent de sécuriser les communications pendant les batailles ou sur de longues distances. Nettement plus volumineux et sophistiqués que les brouilleurs standards, ces appareils ont recours à des algorithmes et à des codes extraordinairement complexes pour crypter les transmissions. Il s'avère ensuite pratiquement impossible de casser ce code en l'absence de la clé de cryptage, et donc d'intercepter les informations transmises. Ces appareils sont principalement employés par les diplomates, les forces armées et les grandes sociétés, mais les chasseurs de primes, contrebandiers et autres individus louches souhaitant communiquer confidentiellement en ont aussi l'utilité.

Décrypter un message protégé par un module de cryptage requiert un test de difficulté **Exceptionnelle** (◆◆◆◆◆) et nécessite d'employer du matériel sophistiqué, comme l'ordinateur central d'un vaisseau ou un droïde de classe I. Il est impossible de décoder un message crypté sans l'aide d'un ordinateur.

TÉLÉCOMMANDE D'ACTIVATION DVI DE BESPIN MOTORS

Bien commode pour prendre la poudre d'escampette rapidement, la télécommande d'activation (ou télécommande « au pied ») se présente sous la forme d'un petit appareil qui tient dans le creux de la main et peut être porté au poignet ou glissé dans une poche. Il est associé à un module de transmission qui permet à son utilisateur de démarrer à distance un vaisseau ou un véhicule. Les modèles bas de gamme et bon marché comme celui que propose Bepin Motors fonctionnent à une portée inférieure ou égale à 5 kilomètres, tandis que les plus sophistiqués sont capables de transmettre leur signal à travers l'hypermespace jusqu'à 1 parsec de distance, et d'ordonner au pilote automatique d'un appareil de rejoindre les coordonnées du porteur de la télécommande.

Les modèles les moins coûteux se contentent d'activer les moteurs d'un vaisseau ou d'un véhicule situé à 5 kilomètres maximum et de lancer la vérification des systèmes nécessaires au décollage, ce qui permet ensuite au pilote de se mettre tout de suite en route. Les appareils plus sophistiqués peuvent appeler un véhicule ou un vaisseau, mais les conditions atmosphériques et les obstacles sont susceptibles de compliquer cette procédure, les pilotes automatiques n'étant capables d'effectuer que des manœuvres simples. Certains modèles peuvent être employés pour piloter un véhicule à distance par l'entremise d'un circuit esclave embarqué, mais ceci exige de réussir un **test de Pilotage de difficulté Intimidante** (◆◆◆◆◆).

IMPLANTS ET AMÉLIORATIONS CYBERNÉTIQUES

Bien que les Corelliens éprouvent de manière générale un certain dédain pour les cyborgs, les membres cybernétiques et les améliorations sont relativement communs sur Corellia. Quoi qu'il en soit, les citoyens locaux préfèrent se procurer des prothèses discrètes qui ressemblent autant que possible au membre remplacé.

INTERFACE DE PILOTAGE CAAF-2 DE TAGGECO

Cette interface de pilotage cybernétique est implantée dans la paume ou sur les doigts de l'utilisateur (ou encore incorporée à une prothèse) et reliée à son tronc cérébral, ce qui lui permet de se connecter directement aux systèmes ou aux commandes de vol d'un vaisseau ou d'un airspeeder au moyen de ses mains. Bien qu'elle ne dispense pas de contrôler manuellement le vaisseau, l'interface améliore grandement le temps de réaction du pilote et lui fournit des informations en temps réel sur l'état du navire en provenance des ordinateurs de bord.

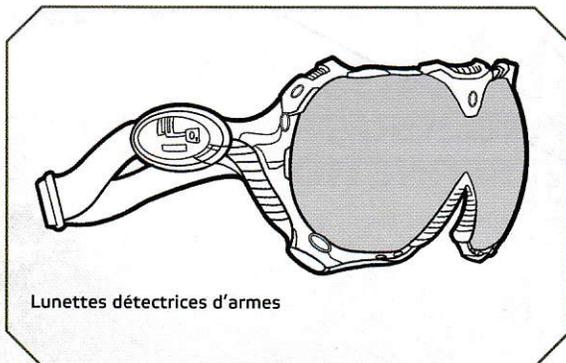
Un personnage muni d'une interface de pilotage et d'au moins un rang de Pilotage (planétaire ou espace) augmente de 1 le rang de cette compétence lorsqu'il est aux commandes d'un vaisseau ou d'un airspeeder. Les systèmes de vol des speeders, swoops et autres appareils munis de moteurs à répulsion sont généralement trop primitifs pour ces interfaces, mais le MJ peut autoriser une exception à cette règle si le véhicule est équipé d'un ordinateur de vol particulièrement perfectionné.

MATÉRIEL DE DÉTECTION

Connaître à l'avance les plans de l'adversaire peut représenter un avantage inestimable. Les appareils présentés ici permettent de découvrir les plans et les manigances de la concurrence ou de déjouer les mauvaises surprises qui attendent les aventuriers au tournant.

HYPERINTERCEPTEUR DE SIGNAL HIS-280 DE BOTHAWUI COMMUNICATIONS CONGLOMERATE

L'hyperintercepteur de signal (HIS) est un récepteur subspatial conçu pour écouter discrètement toutes les communications transitant par l'HoloNet ou par les hypertransmetteurs. Capables de passer au crible de larges bandes de transmissions subspatiales, les HIS peuvent détecter pratiquement toutes les hypercommunications émises à 10 années-lumière. Ils sont également capables de détecter les moindres fluctuations dans l'hyperespace et peuvent ainsi être employés par des experts pour traquer les vaisseaux transitant à travers l'hyperespace, qu'il s'agisse de prédire leur sortie à quelques minutes près ou d'obtenir une approximation de leur cap.



Lunettes détectrices d'armes

LUNETTES DÉTECTRICES D'ARMES ARMASCAN DE CRYONCORP

Les détecteurs d'armes sont des senseurs spécialisés, incorporés à des lunettes pour révéler la présence des cellules énergétiques de blasters, des explosifs, des produits détonants des armes à impact, ainsi que de diverses armes de corps à corps comme les couteaux, les épées ou les matraques étourdissantes. Ils sont employés dans de nombreux sites à accès restreint tels que les spatports, les bases militaires et les prisons. Ces appareils sont aussi utilisés par les individus vivant aux marges de la loi pour déjouer la menace des armes dissimulées.

Un personnage employant ces lunettes ajoute deux dés de fortune (D6) à tous ses tests de Perception pour découvrir une arme cachée.

DROÏDES

Les droïdes font à ce point partie du quotidien que la plupart des gens ne les remarquent même plus. Bien que nombre d'entre eux soient capables de penser de façon autonome et finissent par développer leur propre personnalité, les autres, comme les droïdes de classe V destinés aux tâches manuelles, ne sont guère plus que des outils qui n'existent que pour servir leurs maîtres de chair et de sang.

DROÏDE-CAMÉRA HOLOGLISEUR JR57 D'INDUSTRIAL AUTOMATON [SBIRE]

Les droïdes-caméra sont de petits engins relativement simples, équipés d'un moteur à répulsion et d'un module d'enregistrement. Ces aérocaméras, présentes dans toute la galaxie, sont utilisées pour tourner des reportages ou relayer des événements sportifs et des spectacles, ainsi que pour assurer la sécurité. Elles peuvent se rendre presque partout sans éveiller de suspicion et sont presque idéales pour les missions de reconnaissance ou l'espionnage. Bien que certains droïdes-caméras soient extrêmement intelligents et capables de décisions autonomes, la plupart sont de simples outils. La plupart peuvent retransmettre en temps réel à plusieurs kilomètres de distance, ce qui offre la possibilité de relayer des hologrammes et permet à un opérateur de suivre des événements en direct.

1	3	1	1	1	1
VIGILANCE	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT		SEUIL DE BLESSURE		DÉFENSE CAC/AD	
0		2		0 0	

Compétences (en groupe uniquement) : Perception, Vigilance.

Talents : aucun

Capacités : Droïde (pas besoin de manger, de boire ou de respirer, peut survivre dans le vide ou sous l'eau. Immunisé contre les poisons et toxines), Créature volante (le droïde-caméra peut voler, cf. *Star Wars : Aux Confins de l'Empire* page 202)

Équipement : holocaméra

DROÏDE EXTINCTEUR SÉRIE FD D'INDUSTRIAL AUTOMATON [SBIRE]

Ces droïdes de maintenance hautement spécialisés ont pour unique fonction de lutter contre le feu. Ils se révèlent particulièrement utiles à bord des vaisseaux spatiaux, les incendies pouvant rapidement consommer les réserves d'oxygène et causer des dégâts irréversibles dans ce type d'environnement. Les droïdes extincteurs sont habituellement montés sur un châssis pourvu de chenilles ou associés à un moteur à répulsion, et disposent d'importantes réserves d'agent extincteur. Ils peuvent répondre rapidement en cas d'incendie et sont

capables de travailler en toute sécurité dans des conditions qui seraient dangereuses, voire létales, pour des êtres vivants.

Les droïdes extincteurs peuvent être utilisés à bord de n'importe quel vaisseau ou véhicule de gabarit 4 ou plus. En revanche, plus un appareil est grand, plus il faut de droïdes pour le protéger efficacement. Un vaisseau de gabarit 4 n'aura besoin que d'un seul d'entre eux, tandis qu'un transport lourd ou une corvette en nécessitera plusieurs. Un bâtiment de la taille d'un destroyer stellaire requiert des centaines de droïdes pour protéger ses gigantesques cloisons ainsi que ses kilomètres de couloirs et de conduits de ventilation.



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme

Talents : aucun

Capacités : Droïde (pas besoin de manger, de boire ou de respirer, peut survivre dans le vide ou sous l'eau. Immunisé contre les poisons et toxines), Lutte contre le feu (peut effectuer un **test d'Athlétisme de difficulté Moyenne** (◆◆) pour éteindre un feu ; en cas de succès, le feu est éteint en un nombre de rounds choisi par le MJ, les succès supplémentaires permettant de réduire ce délai. Les incendies particulièrement importants peuvent exiger des tests de difficulté plus élevé, si le MJ le désire), Ignifugé (immunisé contre les dégâts du feu et des armes pourvus de l'attribut Incendiaire).

Équipement : équipement anti-incendie

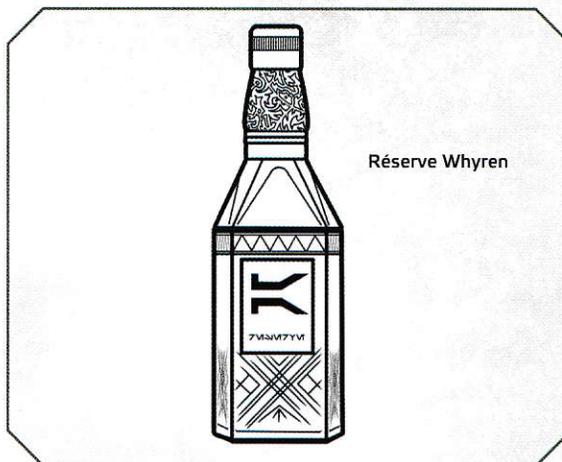
DROGUES ET PRODUITS ALIMENTAIRES

Où que l'on se trouve dans la galaxie, il est presque toujours possible de se procurer de la nourriture et des boissons convenant à tous les goûts, et cette section se contente donc de présenter quelques denrées originaires du système corellien.

WHISKY CORELLIEN / LA RÉSERVE WHYREN

Le whisky est une boisson populaire sur Corellia. Il est distillé de trois à vingt fois, puis vieilli pendant plusieurs années dans des tonneaux en bois. La variante corellienne se caractérise par son arôme doux, boisé et légèrement épicé, ainsi que par sa teneur en alcool relativement élevée. La méthode de production étant strictement encadrée par le gouvernement, seuls les whiskys distillés selon le processus unique de Corellia peuvent recevoir l'appellation correspondante, ce qui en fait une boisson relativement rare et onéreuse en dehors du système.

La réserve Whyren est une variété particulièrement coûteuse, vieillie pendant deux décennies. On considère qu'il s'agit du meilleur whisky corellien et il est souvent très recherché au marché noir.



Réserve Whyren

JI RIKKNIT

Le ji rikknit est une substance stupéfiante très accoutumante cultivée à partir des sacs ovariens des rikknits de Plympto, un monde situé sur la voie marchande corellienne, à mi-chemin entre Corellia et Duro. Pendant des siècles, les cartels commerciaux corelliens ont accumulé de véritables fortunes en vendant des œufs de rikknit et du ji rikknit raffiné, une substance fort populaire dans les fumeries d'épices.

Le ji rikknit ne confère aucun avantage à son utilisateur, si ce n'est qu'il plonge celui-ci dans un état légèrement euphorique. En revanche, quiconque s'y essaie doit réussir un **test de Vigueur Facile** (◆) sous peine de se voir infliger une Obligation d'Addiction de valeur 1.

RACINE DE NANNARIUM

Le nannarium est une grande fleur bleue originaire de Drall, cultivée pour sa beauté et le parfum doux qu'elle dégage lorsqu'elle fleurit. Du point de vue pharmacologique, ses racines ont aussi des effets nootropes. Une fois préparé selon la méthode appropriée, l'extrait de nannarium est transformé en un distillat qui a la réputation d'accroître l'intelligence et l'acuité mentale de ceux qui l'ingèrent.

Un personnage sous les effets du nannarium distillé peut améliorer 1 dé de la réserve de tous ses tests de compétences associés à l'Intelligence ou à la Ruse. Ceci exige néanmoins de se concentrer à l'extrême, ce qui inflige 2 points de stress à l'utilisateur pour chaque test. Les effets d'une dose de racines de nannarium durent environ 1 heure.

RYSHCATE

Ce mets sucré semblable à une pâtisserie est consommé par les Corelliens pour célébrer les vacances et les occasions spéciales. Contenant du whisky corellien et de la noix de vveilu, le ryshcate possède une saveur unique qui rappelle souvent aux Corelliens expatriés leur monde natal et leur enfance. En raison de l'alcool qui entre dans leur composition, les ryshcates peuvent être conservés et restent comestibles pendant des années, voire des décennies.

OUTILS

Disposer des bons outils est indispensable pour survivre et prospérer, en particulier quand on vit en marge de la société. Les aventuriers ne peuvent pas se contenter d'être uniquement préparés à se battre ou à s'enfuir s'ils comptent sortir indemnes des innombrables situations dangereuses dans lesquelles ils ne manqueront pas d'aller se fourrer. Être à même de travailler en l'absence de gravité ou d'apporter des réparations d'urgence à un vaisseau est aussi utile que de posséder un bon blaster.

PARACHUTE ANTIGRAV SAVIOR DE CORELLIAN TECHNOLOGIES

Les parachutes antigrav, qui se présentent sous la forme de petits sacs à dos incorporant un moteur à répulsion miniature, sont conçus pour sauver les pilotes en cas d'urgence. Ils ne permettent pas à leur utilisateur de voler, mais le freinent progressivement et lui permettent de survivre à des chutes libres de plusieurs kilomètres. Certaines unités de forces spéciales emploient aussi les parachutes antigrav pour s'infiltrer derrière les lignes ennemies ou pour prendre d'assaut des positions depuis le ciel.

Un personnage équipé d'un parachute antigrav ne subit ni dégâts ni stress à cause des chutes. La vitesse du porteur est aussi grandement réduite au moment de l'activation, ce qui veut dire qu'il peut mettre plusieurs rounds à atteindre le sol.

COMBINAISON MOTORISÉE AHA DE LA COMPAGNIE DES MINES CORELLIENNE

La combinaison motorisée pour activités hors appareil (AHA) est une combinaison spatiale complètement hermétique, conçue pour faciliter les réparations effectuées dans le vide, à l'extérieur des vaisseaux. Elle incorpore un processeur droïde rudimentaire qui veille aux systèmes de survie, facilite ses laborieux mouvements et aide l'utilisateur à contrôler son système de propulsion compliqué. La combinaison est équipée de toutes sortes d'outils nécessaires aux réparations dans l'espace, comme des fers à souder ou des découpeuses laser.

Un personnage équipé d'une combinaison AHA ignore les malus dus aux mouvements en apesanteur et peut se déplacer en l'absence de gravité au moyen des propulseurs intégrés, ce qui revient à « voler » en apesanteur comme l'explique la page 202 de *Star Wars : Aux Confins de l'Empire*. La combinaison AHA inclut un fer à souder, une petite découpeuse laser et des outils de réparation (le tout comptant comme une trousse à outils).

TABLE 3-4 : OUTILS ET ÉQUIPEMENT

Nom	Prix	Enc.	Rareté
Outils de communication			
Hypertransmetteur	1 000	5	3
Module de cryptage	1 250	3	6
Télécommande d'activation (courte portée)	300	0	4
Télécommande d'activation (longue portée)	1 500	0	7
Implants cybernétiques			
Interface de pilotage	8 000	-	6
Matériel de détection			
Hyperintercepteur de signal	10 500	5	8
Lunettes détectrices d'armes	750	1	5
Droïdes			
Droïde-caméra	800	-	3
Droïde extincteur	8000	10	4
Drogues et consommables			
Whisky corellien (bouteille)	25	1	2
Whisky corellien (caisse de 25 bouteilles)	500	20	2
Réserve Whyren (bouteille)	100	1	4
Réserve Whyren (caisse de 20 bouteilles)	1500	10	5
Ji rikknit (dose)	50	0	6
Ji rikknit (container de 100 doses)	3000	5	7
Racine de nannarium (dose)	200	0	6
Ryshcate (gâteau)	10	0	2
Outils			
Parachute antigrav	450	1	5
Combinaison AHA	1500	12	7

VAISSEAUX ET VÉHICULES CORELLIENS

Bien que Corellia soit plus couramment associée aux vaisseaux spatiaux qu'aux véhicules terrestres, ces derniers sont aussi courants sur les Cinq Frères que sur

n'importe quel autre monde du Noyau. Nombreux de fabricants majeurs issus du reste de la galaxie, comme SoroSuub, Mobquet, Incom ou Aratech, se disputent le

lucrative marché corellien avec les constructeurs locaux. Cependant, les modèles qui rencontrent le plus de succès partagent tous une qualité qui saute aux yeux : la vitesse.

AIRSPEDERS

Les ciels de Coronet City et des autres métropoles majeures de Corellia sont obscurcis par d'innombrables airspeeders. On peut se procurer pratiquement tous les modèles sur les Cinq Frères, mais comme à leur habitude, les Corelliens ont tendance à considérer que plus ça va vite, mieux c'est.

AIRSPEDER CAV-11 « CONDOR »

La CAV-11 « Condor » est un airspeeder assez légèrement armé mais bien protégé, conçu pour les forces militaires et paramilitaires. Elles l'utilisent comme véhicule de patrouille ou de reconnaissance, à l'instar de la CorSec, qui fait souvent appel aux Condors pour patrouiller sur Corellia et intercepter les contrebandiers. Avec son canon laser jumelé Ap/11 et son canon ionique léger ArMek SW-6a, le CAV-11 est en mesure de stopper presque tous les véhicules non militaires.

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

Type de véhicule/Modèle : airspeeder/CAV-11
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Altitude maximale : 300 km
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 12
Passagers : 2
Coût/rareté : 30 000 crédits/4
Emplacements disponibles : 2

Armes : Canon laser jumelé à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelé 1). Canon ionique léger sur le toit (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4 ; Ionique).

AIRSPEDER G35 « SILVER CLOUD »

Conçu pour les corporations de petite envergure (et les opérations militaires ne nécessitant pas de matériel lourd), cet airspeeder de taille intermédiaire est apprécié par les hommes d'affaires et les riches citoyens du secteur corellien. Les Silver Clouds sont réputés pour leur sûreté et leur fiabilité. Ils sont souvent aménagés avec tout le luxe possible et certains d'entre eux sont dotés de boucliers déflecteurs légers pour protéger le véhicule des impacts et des collisions aériennes.

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

Type de véhicule/Modèle : airspeeder/G35
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Altitude maximale : 300 km

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 1 copilote/navigateur, 1 hôtesse ou 1 steward

Charge utile : 25

Passagers : 10

Coût/rareté : 45 000 crédits/4

Emplacements disponibles : 2

Armes : aucune

LANDSPEDERS

En général, les Corelliens ne sont pas très enthousiastes quand il s'agit de se déplacer au niveau du sol. Mais quand ils y sont contraints, ils foncent, comme à leur habitude. Les swoops et les speeder bikes sont extraordinairement populaires sur les Cinq Frères, et surtout sur Corellia, au point que chaque famille en possède au moins un (et souvent plusieurs).

SPEEDER BIKE D-22 « SCREAMER »

Figurant parmi les speeder bikes les plus populaires sur Corellia, la D-22 « Screamer » séduira tous les Corelliens passionnés de vitesse. D'une rapidité incroyable, elle n'est guère plus qu'un moteur à répulsion gonflé à bloc pourvu d'une selle, d'un guidon et de rétrofusées. Conçue autour du moteur à répulsion HpT10 d'Incom (servant aux airspeeders à haute performance), la Screamer a été entièrement pensée pour la vitesse et sa conception n'accorde donc guère de place au superflu. Des D-22 sont aussi employées par la CorSec en cas de courses-poursuites, et sont pourvues dans ce cas d'un blaster à répétition léger sous le châssis.

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

Type de véhicule/Modèle : speeder bike/D-22
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Altitude maximale : 35 m
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 3
Passagers : 1
Coût/rareté : 4 500 crédits/3
Emplacements disponibles : 2
Armes : aucune



SWOOP S-5 « FLASHFURY » DE MOBQUET

C'est grâce à des véhicules comme le Flashfury que Mobquet Swoops and Speeders conserve sa position dominante dans le marché des swoops de compétition. Ce véhicule sans fioritures peut atteindre des vitesses époustouflantes ; son pilote a presque autant de chances de gagner une course que de se tuer. L'engin est notamment célèbre pour son absence complète d'équipement de protection, de pare-brise ou de harnais de sécurité. Le Flashfury dispose en revanche de commandes d'une sensibilité extrême et se révèle plus rapide que presque tous les autres véhicules terrestres, ce qui permet à Mobquet d'en écouler des dizaines de milliers chaque année sur Corellia.

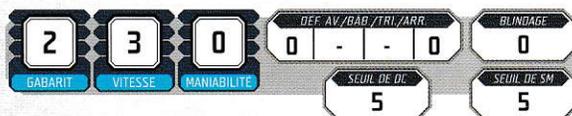


Type de véhicule/Modèle : swoop/S-5
Constructeur : Mobquet Swoops and Speeders
Altitude maximale : 50 m
Portée des senseurs : —
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 0
Passagers : 0
Coût/rareté : 5 500 crédits/3
Emplacements disponibles : 3
Armes : aucune

SERAPH « FLASHSPEEDER » DE SOROSUUB

Le landspeeder de classe Seraph, communément appelé « Flash Speeder », est un petit modèle relativement commun produit par SoroSuub. Populaire sur Corellia en raison de son gabarit compact et de sa vitesse, on le rencontre aussi bien dans les rues de Coronet City que dans les régions rurales. En plus de son pilote, le Seraph peut accueillir trois passagers dans son habitacle à ciel ouvert. Une paire de triple turbines montée sur l'aileron arrière lui confère une grande vitesse ainsi qu'une excellente maniabilité.

La CorSec a recours à une variante armée du Flash Speeder, dotée d'un canon blaster léger sur pivot installé sur le déporteur arrière, pour effectuer des patrouilles et mener des courses-poursuites.



Type de véhicule/Modèle : landspeeder/classe Seraph
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Altitude maximale : 2 m
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 18
Passagers : 3
Coût/rareté : 5 200 crédits/4

Emplacements disponibles : 2

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

VÉHICULES À ROUE ET À CHENILLES

Bien que les véhicules à roue et à chenilles soient assez peu utilisés dans le système corellien, ces engins « primitifs » y trouvent néanmoins leur place. La Compagnie des Mines Corellienne utilise notamment de nombreux véhicules à chenilles, ceux-ci ayant fait la preuve de leur efficacité et démontré leur valeur opérationnelle.

VES A-11 MODÈLE III « BURROWER »

Conçu pour creuser les puits de mine, le Véhicule d'Excavation Souterraine modèle III est une machine sophistiquée, capable de se frayer un chemin à travers presque n'importe quel matériau. Grâce à sa gigantesque foreuse à faisceau Karflo TS-Titan, le VES réduit la roche à l'état liquide. Il est capable de creuser à une profondeur maximale de dix kilomètres sur la plupart des planètes géologiquement actives et peut également s'enfouir au cœur des astéroïdes ou des petites lunes inertes. L'A-11 est contrôlé par deux membres d'équipage, qui prennent place dans la capsule de commandement lourdement blindé située au cœur du véhicule.

Bien que les VES ne constituent pas vraiment des moyens de transport pratiques, il est déjà arrivé qu'ils soient employés de manière peu orthodoxe. Il est arrivé qu'un A-11 serve à accéder au dépôt de métaux précieux du Clan Bancaire Intergalactique situé dans le sous-sol de Coronet City.



Type de véhicule/Modèle : véhicule d'excavation/VES modèle III

Constructeur : Compagnie des Mines Corellienne

Portée des senseurs : proche

Équipage : 1 pilote, 1 copilote/ingénieur

Charge utile : 25

Passagers : 3

Coût/rareté : 45 000 crédits/7

Emplacements disponibles : 2

Armes : Foreuse à faisceau lourde montée à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Brèche 3, Imprécis 3) ; cette arme ne peut être employée qu'à quelques mètres de distance, sa portée (**et uniquement sa portée**) est à l'échelle personnelle et non planétaire.

TRANSPORT BLINDÉ A-19 « IRON CRAWLER »

Après avoir perdu plusieurs installations minières et véhicules d'excavation dans la Bordure extérieure, la Compagnie des Mines Corellienne s'est rendu compte qu'elle

avait besoin de fournir une protection adéquate à ses précieuses ressources sur les planètes frontalières de la galaxie. Elle a donc développé un nouveau transport blindé doté d'une puissance de feu suffisamment conséquente pour dissuader les grands prédateurs agressifs ou les maraudeurs. Les moteurs à répulsion n'étant pas adaptés à tous les environnements et les marcheurs s'avérant trop coûteux à fabriquer ainsi qu'à entretenir, le A-19 fut conçu pour remplir cette mission.

Ce transport de troupes pourvu d'un épais blindage et d'un armement conséquent est propulsé par une version miniature du réacteur à fission nucléaire équipant le char extracteur de la CMC. Fiable, facile à entretenir et à réparer, l'Iron Crawler peut opérer pendant de longues périodes sous les climats les plus rudes, et il est en mesure de tenir tête à n'importe quelle menace terrestre des territoires sauvages grâce à son canon blaster lourd, à son autoblaster et à son lance-grenades à concussion.



Type de véhicule/Modèle : transport de troupes blindé/A-19

Constructeur : Compagnie des Mines Corellienne

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 1 copilote/ingénieur, 2 artilleurs

Charge utile : 40

Passagers : 8

Coût/rareté : 12 500 crédits/6

Emplacements disponibles : 4

Armes : Canon blaster lourd sur tourelle dorsale (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 4). Autoblaster monté à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 3 ; critique 5 ; Automatique). Lance-grenades à concussion dorsal (portée extrême ; arc de tir : tous ; dégâts 10 ; critique 4 ; Brèche 1, Souffle 8, Munitions limitées 10) ; cette arme emploie l'échelle personnelle et non planétaire.

MARCHEURS

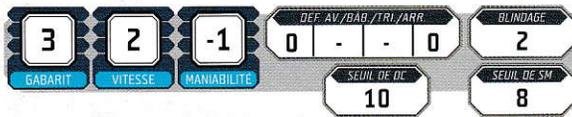
Du fait de leur poids, les marcheurs n'ont jamais véritablement excité l'imagination des Coreelliens, aux yeux desquels ces machines sont affreusement lentes. Mais tout comme les véhicules à chenilles, les marcheurs trouvent néanmoins leur utilité dans les puits de mine et les carrières de la Compagnie des Mines Corellienne.

VEM2 « MINEUR DUG »

Le Véhicule d'Excavation Minière, qui est parfois surnommé « Mineur Dug » en raison de sa ressemblance avec les Dugs, une espèce extraterrestre, est employé à grande échelle par la CMC. Déployé sur les mondes du secteur corellien et ailleurs pour l'extraction des richesses minérales souterraines, cet engin de petite dimension est conçu pour creuser les puits de mine ainsi que les tunnels au moyen de puissantes foreuses et d'outils d'excavation. Pour assurer le fonctionnement de ce marcheur bipède, un pilote et un opérateur sont installés en sécurité dans une nacelle de commandement hermétique qui les protège des températures et des gaz mortels rencontrés dans les profondeurs du sol. L'arrière du véhicule inclut une vaste soute dans laquelle le précieux minerai récolté par le marcheur est stocké. Le VEM2 peut fonctionner dans le vide spatial, ce qui permet d'exploiter des lunes et astéroïdes dépourvus d'atmosphère respirable.

Bien qu'il ne soit ni armé ni conçu pour le combat, les foreuses et les puissants bras de l'engin lui permettent de se défendre en cas d'urgence, tandis que sa coque épaisse le protège totalement contre les armes de petit calibre et la plupart des dangers qui rôdent dans les souterrains.





Type de véhicule/Modèle : marcheur/VEM2
Constructeur : Compagnie des Mines Corellienne
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote, 1 copilote/opérateur
Charge utile : 100
Passagers : 0
Coût/rareté : 30 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 2

Armes : Foreuse à faisceau monté sur le bras (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Brèche 1) ; cette arme ne pouvant être employée qu'à quelques mètres de distance, sa portée (**et uniquement sa portée**) est à l'échelle personnelle

CHASSEURS ET PATROUILLEURS

Au fil des millénaires, les chantiers navals de Corellia ont produit un nombre incalculable de chasseurs et patrouilleurs très maniables. Cette section propose quelques vaisseaux de ce genre, présents dans le secteur corellien.

STILETTO TYPE A

Nubia Star Drives produit certains des vaisseaux les plus originaux de la galaxie. Cette société ayant l'habitude de construire des appareils respectant le cahier des charges de clients exigeants et de délivrer des produits d'une qualité irréprochable, son chasseur de supériorité spatiale ne pouvait manquer d'être aussi unique que dangereux. Le Stiletto Type A fut initialement conçu pour le compte d'un commanditaire anonyme, mais Nubia Star Drive en commercialisa ensuite des copies auprès des clients capables de se les offrir. Ce vaisseau racé et effilé comme une aiguille ne compte pas la moindre ailette ni protubérance et arbore une finition onyx réfléchissante. La coque enveloppe les deux armes du navire : un long canon laser extrêmement précis et un lance-missiles à concussion perfectionné mais à tir unique.

Ces missiles sont incroyablement sophistiqués et peuvent généralement abattre les autres chasseurs d'un seul coup. Cependant, ces munitions sont onéreuses et doivent être achetées sur Nubia : chaque missile coûte 1000 crédits (I).



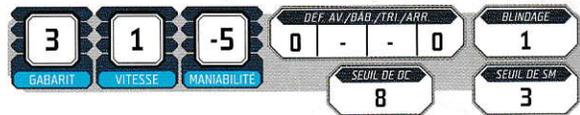
Type de vaisseau/Modèle : chasseur/Stiletto Type A
Constructeur : Nubia Star Drives, Inc.
Hyperdrive : aucun
Naviordinateur : aucun
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 8

Passagers : 0
Provisions : 48 heures
Coût/rareté : 90 000 crédits/7
Emplacements disponibles : 0

Armes : Canon laser long monté à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Précis 1). Missile traqueur à concussion monté à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 7 ; critique 3 ; Précis 1, Souffle 4, Brèche 4, Projectile guidé 4, Munitions limitées 1).

VAISSEAU CÔNE SÉLONIEN

Guère plus qu'une section de cône pourvue d'un moteur à réaction en forme de cloche à sa base, ce modèle est un petit appareil inefficace et peu fiable originaire de Sélonia. Sa proue abrite un cockpit et suffisamment de place pour deux pilotes (et éventuellement deux passagers). Plus personne n'emploie un tel appareil à moins d'y être contraint, mais certaines tanières en conservent tout de même en cas d'urgence.



Type de vaisseau/Modèle : petit transport/vaisseau cône
Constructeur : diverses tanières séloniennes

Hyperdrive : aucun
Naviordinateur : aucun
Portée des senseurs : —
Équipage : 1 pilote, 1 copilote
Charge utile : 2
Passagers : 0
Provisions : 1 semaine
Coût/rareté : 5 000 crédits/8
Emplacements disponibles : 0
Armes : aucune

INTERCEPTEUR LANCET CL-1C

Racé, rapide et agile, le Lancet CL-1c est conçu pour intercepter et détruire les chasseurs ennemis. Ressemblant à une fléchette dépourvue d'ailes, il possède un aileron vertical saillant. Son puissant moteur ionique à haut rendement Girodyne Ter22 lui procure une vitesse et une accélération exceptionnelles, qui lui permettent de prendre de court la plupart des autres vaisseaux. Jadis employé en grand nombre par le Département de la Justice de l'Ancienne République, le Lancet demeure en service dans les forces de défense corelliennes et dans la CorSec.



Type de vaisseau/Modèle : chasseur/CL-1c
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 1) ; secondaire (aucun)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote



Charge utile : 4
Passagers : 1
Provisions : 1 jour
Coût/rareté : 55 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 0
Armes : Canon laser moyen jumelé à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1).

CHASSEUR CAL-250

Le Chasseur d'Attaque Léger modèle 250 est le chasseur principal des forces de défense corelliennes et de la Cor-Sec. Conçu pour les affrontements de chasseurs et les patrouilles, le 250 joue ces rôles correctement, mais sans exceller dans aucun des deux. Bien qu'il propose des performances honorables et qu'il soit de bonne facture, son moteur et ses boucliers sont relativement médiocres et son armement se limite à un canon laser jumelé, ce qui le laisse à la merci de vaisseaux plus rapides et mieux armés.

3	4	0	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	1 - - 0	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			8	8

Type de vaisseau/Modèle : chasseur/CAL-250
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : aucun
Naviordinateur : aucun
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 6
Passagers : 0
Provisions : 2 jours
Coût/rareté : 60 000 crédits/4
Emplacements disponibles : 1
Armes : Canon laser léger jumelé à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1).

CHASSEUR CALL-500

Le Chasseur d'Attaque Léger/Lourd modèle 500 est une version nettement améliorée du CAL-250. Basé sur le même châssis que son prédécesseur, le CALL-500 est

équipé d'un puissant moteur de poussée à fusion SoroSuub 9X2 qui lui confère des performances supérieures, et notamment plus d'accélération ainsi qu'une meilleure manœuvrabilité. Des emplacements d'armes supplémentaires ont été ajoutés pour accroître les capacités offensives de l'appareil, ce qui permet d'équiper le CALL-500 d'un lance-torpilles à protons.

3	4	+1	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	1 - - 1	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			8	8

Type de vaisseau/Modèle : chasseur/CALL-500
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (aucun)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 6

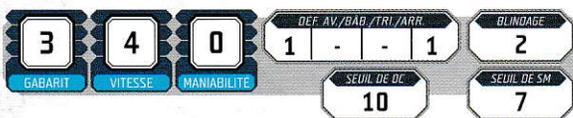
Passagers : 0
Provisions : 2 jours
Coût/rareté : 70 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 1

Armes : Canon laser léger jumelé à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1). Lance-torpilles à protons jumelé monté à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 8 ; critique 2 ; Brèche 6, Souffle 6, Projectile guidé 2 ; Munitions limitées 4, Jumelé 1, Cadence lente 1).

PATROUILLEUR DE POCHE PDP

Le patrouilleur de poche de la CTC est un vaisseau particulier, car il s'agit d'un chasseur surdimensionné conçu pour conduire des opérations de patrouille intersystèmes sur de longues distances. Principalement employé par les forces de défense corelliennes, le PDP est présent dans tout le secteur, patrouillant sur les voies spatiales afin de les rendre plus sûres. Équipé de senseurs sophistiqués, ce vaisseau puissant et relativement maniable peut rattraper la plupart des appareils des marchands indépendants et des contrebandiers. Le PDP sacrifie cependant le blindage au profit de la vitesse, ce qui le rend vulnérable aux chasseurs et autres vaisseaux bien armés.

Le patrouilleur de poche dispose sur son toit d'un canon laser lourd Taim & Bak monté en tourelle, qui lui confère une puissance de feu relativement conséquente pour un vaisseau de sa taille. Cette arme nécessite malheureusement un temps de rechargement relativement important, l'alimentation du vaisseau peinant à satisfaire ses besoins en énergie. Bien qu'il trouve son utilité contre les cargos légers et moyens, ce puissant canon à la cadence de tir médiocre s'avère nettement moins efficace contre les chasseurs. Cette limitation a beaucoup contribué à la réputation du PDP, qui est souvent considéré comme un chasseur de second rang par rapport à d'autres vaisseaux.



Type de vaisseau/Modèle : patrouilleur/PDP
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : aucun
Naviordinateur : aucun
Portée des senseurs : longue
Équipage : 1 pilote, 1 opérateur des senseurs/artilleur
Charge utile : 12
Passagers : 0
Provisions : 2 semaines
Coût/rareté : 70 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 2
Armes : Canon laser lourd monté sur tourelle dorsale (portée courte ; arc de tir : tous ; dégâts 6 ; critique 3 ; Cadence lente 1).

PATROUILLEUR PB-950

Ce vieux modèle de patrouilleur, produit depuis près de trois siècles, est encore employé par les Douanes impériales ainsi que par les forces de défense de divers secteurs de la galaxie, en particulier dans les régions situées au-delà de la Bordure intérieure. Il est peu gracieux mais robuste, fiable et réputé pour sa capacité à endurer des dégâts considérables, ainsi que pour sa puissance de feu, qui s'avère plus que suffisante pour affronter les chasseurs et autres navires de petite taille. Bien que ce vénérable engin soit lentement remis en faveur de modèles plus récents, le PB-950 jouit toujours d'une bonne popularité auprès des contrebandiers et des pirates, qui apprécient nombre de ses qualités.

Les tourelles montées de part et d'autre du pont de commandement du vaisseau sont toutes deux garnies d'un canon ionique moyen. À l'origine, ces armes avaient été installées pour immobiliser les vaisseaux des contrebandiers avant qu'ils ne puissent s'enfuir, mais les pirates s'en servent désormais pour réduire leurs proies à l'impuissance. Le PB-950 est également doté d'un lance-missiles à concussion et d'un quad-laser monté à l'avant pour lutter contre les chasseurs.



Type de vaisseau/Modèle : patrouilleur/PB-950
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 3), secondaire (classe 12)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 1 pilote, 1 copilote/navigateur, 2 artilleurs
Charge utile : 150
Passagers : 8
Provisions : 3 mois
Coût/rareté : 150 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 3
Armes : quad-laser sur tourelle montée à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant, tribord, bâbord ; dégâts 5 ; critique 3 ; Précis 1, Jumelé 3). Canon ionique moyen sur tourelle bâbord et tribord (portée courte ; arc de tir : avant et bâbord ou avant et tribord ; dégâts 6 ; critique 4 ; Ionique). Lance-missiles à concussion à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Souffle 4, Projectile guidé 4, Munitions limitées 8, Cadence lente 1).

CARGOS ET TRANSPORTS

Les cargos sont le fluide vital qui irrigue Corellia et constituent le fonds de commerce d'une mégacorporation en particulier : la Corporation Technique Corellienne. Cette section vous propose un aperçu des cargos et transports produits par la CTC et par Nubia Star Drives, un autre armateur influent, bien que de taille plus modeste.

NAVETTE CORELLIENNE CSS-1

Créée pour remplacer le vieux croiseur de classe Consulair, la navette corellienne CSS-1 fut conçue pour accueillir les sénateurs, ambassadeurs et autres dignitaires importants. Spacieuse et équipée luxueusement, elle peut accueillir jusqu'à deux-cents voyageurs dans un relatif confort, ou être aménagée pour transporter un effectif moindre sur de longs trajets. Ces vaisseaux étaient régulièrement employés par la République à l'époque de la Guerre des Clones, et nombre d'entre eux ont fini entre les mains de propriétaires privés suite à l'instauration de l'Empire Galactique.

Étant donné leur fonction essentiellement diplomatique, les navettes corelliennes CSS-1 ne sont pas armées, mais elles disposent en revanche d'un blindage et de boucliers qui leur confèrent une protection significative contre les attaques. Bien qu'elles n'aient pas tout été conçues pour le combat, certaines ont néanmoins été armées et reconfigurées pour servir de transport de troupes lors de la Guerre des Clones.



Type de vaisseau/Modèle : transport/CSS-1
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 1,5), secondaire (classe 12)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 navigateur, 2 officiers des communications, 3 ingénieurs



Charge utile : 1000

Passagers : jusqu'à 200 suivant la configuration

Provisions : de 3 mois à 3 ans suivant la configuration

Coût/rareté : 325 000 crédits/6

Emplacements disponibles : 4

Armes : aucune

CARGO FURTIF DE TYPE D

Bien que les vaisseaux nubians soient souvent construits en fonction de critères inhabituels, peu sont aussi atypiques que les cargos de type D. En effet, alors que la plupart des contrebandiers du secteur corellien manifestent une préférence pour les navires rapides aux performances élevées, ce modèle sacrifie au contraire ces qualités au profit de la furtivité.

Bien qu'il n'emploie pas de véritable module de camouflage, le type D reproduit certains dispositifs qui équipent les vaisseaux furtifs. Ses moteurs gainés ne lui permettent guère que de se traîner, mais en contrepartie, leurs émissions sont pratiquement indétectables, même quand ils tournent à plein régime. La forme inhabituelle de la coque permet de dévier et d'absorber la plupart des radiations émises par les senseurs, les dispersant dans le vide et dissimulant le navire aux yeux de la plupart des sondes. Les ingénieurs nubians font également peindre la coque au moyen d'un enduit noir et mat qui absorbe la lumière, rendant toute identification visuelle difficile.

Tout ceci fait du type D le vaisseau parfait pour les opérations de contrebande, à un détail près : comme tout appareil que produit Nubia Star Drives, ce cargo se prête mal au bricolage. Toute modification rompt l'harmonie mécanique du bâtiment. Les acheteurs ne pouvant pas aménager les vaisseaux nubians à leur goût, ils doivent faire construire un vaisseau neuf s'ils ont besoin d'une amélioration particulière.

4	2	-3	DEF. AV./DAB./TRI./ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	2 - - 2	3
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			22	24

Type de vaisseau/Modèle : cargo léger/cargo furtif type D

Constructeur : Nubia Star Drives, Inc.

Hyperdrive : primaire (classe 3), secondaire (classe 25)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 1 opérateur des systèmes

Charge utile : 125

Passagers : 3

Provisions : 2 mois

Coût/rareté : 200 000 crédits/7

Emplacements disponibles : 0

Armes : aucune

SYSTÈMES DE CAMOUFLAGE

Le type D bénéficie d'un système de camouflage dernier cri qui le rend pratiquement invisible aux senseurs passifs et actifs. Le vaisseau ne sera pas détecté par un scan passif à portée courte ou plus importante (autrement dit, il ne peut être détecté qu'à portée proche). De plus, ajoutez deux dés de difficulté à tout test visant à détecter le navire.

SKIFF SPATIAL DE TYPE J

Le skiff spatial de type J est un élégant vaisseau de forme triangulaire, créé pour la maison royale de Naboo et pourvu d'un fuselage immédiatement reconnaissable en forme de larme. Commercialisé alors que la Guerre des Clones battait son plein, cet appareil avait été conçu à l'origine pour servir de transport personnel à la reine de Naboo et lui permettre de voyager confortablement d'un bout à l'autre de la galaxie. Rapide et profilé, ce yacht gagna rapidement en popularité auprès des sénateurs et de l'élite nantie de la galaxie. Quelques aventuriers fortunés et un certain nombre de barons de la pègre exigeants s'en servent aussi pour afficher leur statut.

L'intérieur du navire est confortable et aménagé avec goût. Les passagers peuvent se détendre dans de petites cabines de luxe décorées avec raffinement, et le bâtiment contient une cuisine ainsi qu'un salon de tout premier ordre, plus un système de communications extrêmement performant comprenant un terminal Holo-Net. Ces aménagements font du skiff le vaisseau idéal pour les diplomates et les dignitaires qui souhaitent se détendre ou travailler pendant qu'ils sont en transit.

Contrairement aux précédents modèles de vaisseaux diplomatiques construits par Nubia Star Drives pour Naboo, qui étaient désarmés, le skiff spatial de type J dispose de deux canons laser dorsaux pour se défendre. En dépit de son armement, ce navire n'est pas conçu pour participer aux combats, et il compte avant tout sur sa vitesse et ses boucliers pour échapper à d'éventuels attaquants.

4	4	-1	DEF. AV./DAB./TRI./ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	2 - - 2	4
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			28	18

Type de vaisseau/Modèle : yacht/skiff spatial de type J

Constructeur : Nubia Star Drives, Inc.

Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (classe 12)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : moyenne

Équipage : 1 pilote, 1 copilote/navigateur, 1 artiller

Charge utile : 90

Passagers : 3

Provisions : 6 mois

Coût/rareté : 260 000 crédits/7

Emplacements disponibles : 0

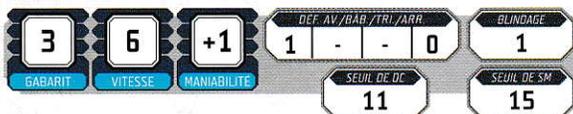
Armes : deux canons lasers doubles montés sur tourelles dorsales rétractables (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1).

SLOOP DE COMPÉTITION DE TYPE S

Commercialisé à l'intention d'acheteurs exigeants, le sloop de course de type S de Nubia Star Drives est l'un des plus récents vaisseaux de course créés par ce collectif de concepteurs. Intégralement pensé pour les courses interstellaires, il a cependant trouvé une autre niche commerciale : la transmission de messages importants et le transport de marchandises peu encombrantes mais précieuses.

Ces navires ont une coque longue, fine et angulaire, qui se rabat à l'arrière sur de gros moteurs situés au-dessus et en dessous d'un cockpit en retrait. Ce dernier abrite le pilote ainsi que le navigateur et permet d'accueillir deux passagers sur des strapontins déployables, même si les régatiers expérimentés emploient généralement cet espace pour stocker de la nourriture et des provisions. L'habitacle est terriblement exigu, rendant les longs trajets particulièrement éprouvants.

Lorsqu'ils fonctionnent en tandem, les moteurs propulsent le vaisseau à des vitesses inouïes, mais ceci nécessite d'employer presque toute l'énergie du sloop, ce qui en laisse bien peu pour les boucliers et empêche l'équipage d'employer la moindre arme.



Type de vaisseau/Modèle : vaisseau de course/sloop de compétition de type J

Constructeur : Nubia Star Drives, Inc.

Hyperdrive : primaire (classe 8), secondaire (classe 18)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 1 navigateur

Charge utile : 20

Passagers : 2

Provisions : 1 semaine

Coût/rareté : 160 000 crédits/7

Emplacements disponibles : 0

Armes : aucune

CARGO LÉGER YG-4400

Bien que ce modèle soit vieux de plus de cinquante ans, il conserve une valeur sentimentale pour bon nombre de Coreelliens. Devenu un vaisseau typique de contrebandier, l'YG-4400 est un petit appareil trapu et ramassé sur lui-même, pourvu de trois volumineux moteurs en poupe. Ces puissants propulseurs permettent à ce cargo d'atteindre une vitesse impressionnante en ligne droite au prix d'une maniabilité réduite, mais c'est dans cette optique qu'il fut conçu.

Les ingénieurs de la CTC ont inclus un lance-missiles à concussion « de fuite », situé entre les trois moteurs de l'appareil. Ceci veut dire que tout vaisseau lancé à la poursuite d'un YG-4400 peut s'attendre à être pris pour cible par un missile tiré à bout portant, ce qui a pour effet de décourager même les agents des douanes les plus zélés.

Les responsables des forces de l'ordre ont longtemps tenté d'obtenir une injonction interdisant la production des YG-4400, mais une mégacorporation aussi puissante que la CTC peut habituellement ignorer ce genre d'entraves légales. La société dispose d'ailleurs d'une équipe d'avocats basée à Coronet City, et dont l'unique tâche consiste à contrecarrer ce type de tentatives.



Type de vaisseau/Modèle : cargo léger/YG-4400

Constructeur : Corporation Technique Coreellienne

Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (classe 18)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 1 copilote/artilleur

Charge utile : 75

Passagers : 2

Provisions : 1 mois

Coût/rareté : 110 000 crédits/5

Emplacements disponibles : 2

Armes : Lance-missiles à concussion à l'arrière (portée courte ; arc de tir : arrière ; dégâts 6 ; critique 3 ; Souffle 4, Brèche 4, Projectile guidé 3 ; Munitions limitées 5, Cadence lente 1).

CARGO LÉGER YT-1210

Le YT-1210 est un cargo léger fiable mais relativement vieux, conçu sur la base d'un précédent modèle de cette gamme, le YT-1200. Ses ventes ont quelque peu diminué depuis la sortie du fameux YT-1300, d'autant plus qu'il souffrait déjà de la compétition avec le YT-1200, son proche cousin.

Après le succès rencontré par le YT-1200 (un cargo léger fiable pour tout usage) au moment de son introduction sur le marché, la CTC a développé une variante conçue pour plaire tout particulièrement aux Coreelliens. Pour faire simple, le YT-1210 est tout à fait similaire au modèle précédent, mais s'avère un peu plus rapide grâce à l'ajout d'un troisième moteur en poupe. Ceci lui permet d'atteindre des vitesses plus importantes et même d'égaliser l'allure de certains chasseurs en ligne droite.

Hélas, ce modèle ne se montre guère plus maniable que son prédécesseur et le moteur supplémentaire réduit la taille des soutes ainsi que l'épaisseur du blindage. Le coût de production du YT-1210 s'est aussi révélé plus élevé que prévu, et bien qu'il s'écoule encore relativement bien, il est surtout vendu sur Coreellia et dans le reste du secteur.



Type de vaisseau/Modèle : cargo léger/YT-1210

Constructeur : Corporation Technique Coreellienne

Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 16)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 1 artilleur

Charge utile : 100

Passagers : 4

Provisions : 2 mois

Coût/rareté : 120 000 crédits/5

Emplacements disponibles : 3

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



VAISSEAUX CAPITAUX

Parés de puissants boucliers, armés de turbolasers dévastateurs et propulsés par de gigantesques moteurs, les vaisseaux capitaux sont de redoutables machines de guerre dominant l'espace. La corvette corellienne CR90 est probablement le grand bâtiment le plus connu de la galaxie, mais c'est loin d'être le seul vaisseau amiral issu des chantiers navals de la CTC. En plus de sa corvette omniprésente dans la galaxie, Corellia produit aussi des frégates et des croiseurs capables de rivaliser avec les meilleurs vaisseaux de Fondor et de Kuat.

CORVETTE DE CLASSE ASSASSIN CR92A

La corvette de classe Assassin CR92a constitue une variante plus lourdement armée et blindée de la populaire Corvette CR90, sur laquelle son concept est basé. Conçu pour les patrouilles long-courrier, cet élégant navire spécialisé a rapidement été adopté par la Marine impériale et les forces de défense corelliennes. Il joue divers rôles, dont celui d'éclaireur et d'escorte anti-chasseurs pour de plus gros navires. Il accompagne parfois des convois et peut aussi servir de patrouilleur sur les voies spatiales. Comme la plupart des vaisseaux construits par la CTC, la CR92a est rapide et agile pour un navire de sa taille, ce qui lui permet de réagir avec célérité aux menaces ou de prendre des pirates en chasse.

Les CR92a sont dotées de six turbolasers jumelés Taim & Bak, de deux quad-lasers de défense et d'un lance-torpilles à proton. Bien que cet armement lourd leur confère une puissance de feu supérieure à la plupart des navires de taille comparable, leur permettant même de menacer les frégates et les croiseurs, ces bâtiments peuvent rencontrer des problèmes quand ils sont

confrontés à des chasseurs. Pour pallier ce défaut, la doctrine corellienne stipule qu'une canonnière DP20 doit accompagner une CR92a à l'occasion des patrouilles longue distance. Le groupe de combat formé par ces deux vaisseaux peut ainsi aisément affronter toutes les menaces qu'il est susceptible de rencontrer.

5	3	-1	DEF. AV. / BÂB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	2 2 2 1	5
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			55	25

Type de vaisseau/Modèle : corvette/CR92a

Constructeur : Corporation Technique Corellienne

Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 16)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : longue

Équipage : de 60 à 150 membres d'équipage

Charge utile : 1000

Passagers : 60

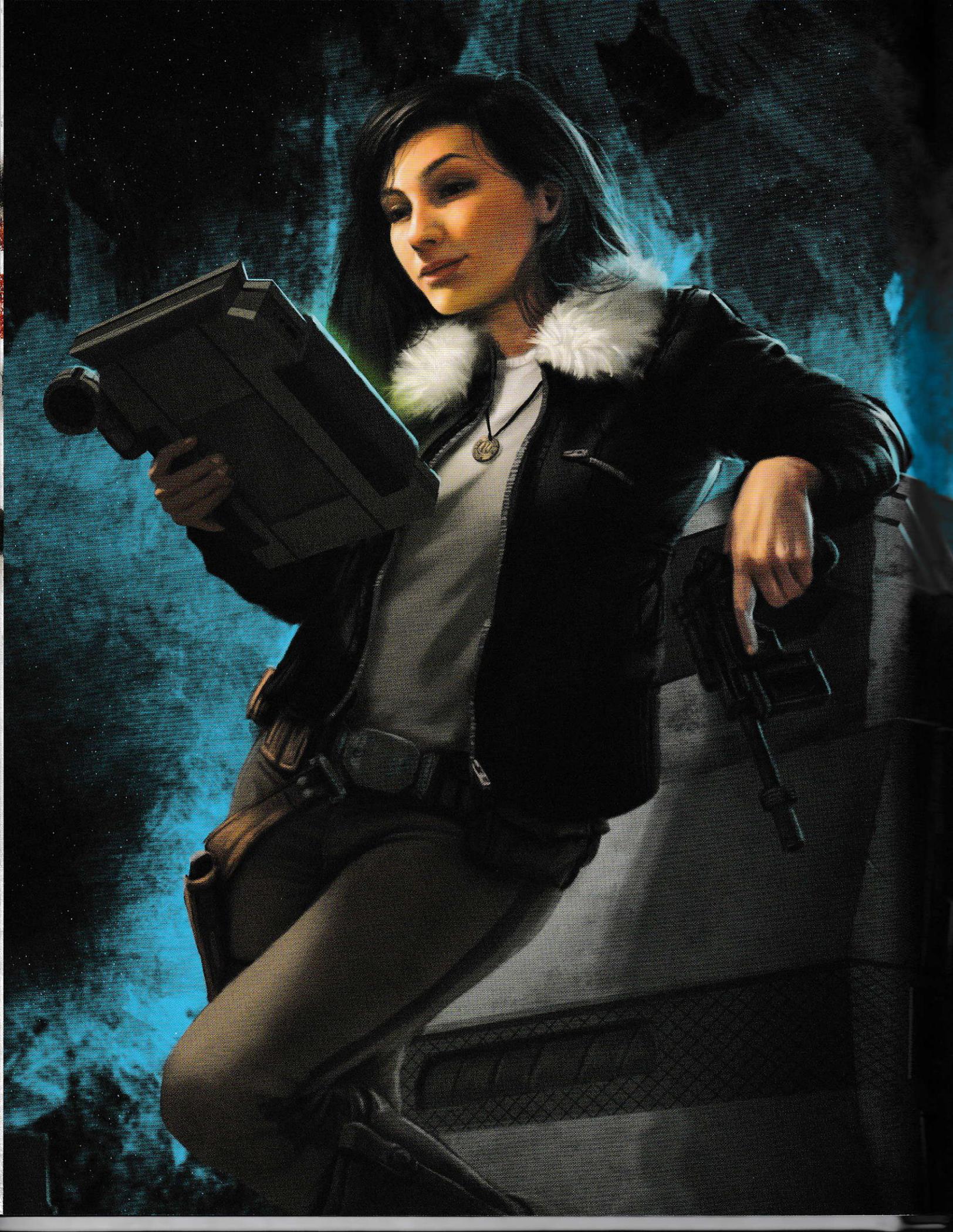
Provisions : 1 an

Coût/rareté : 2 500 000 crédits (I)/6

Emplacements disponibles : 2

Armes : Six turbolasers moyens jumelés montés sur tourelle bâbord et tribord (portée longue ; arc de tir : avant, arrière et bâbord pour 3 tourelles et avant, arrière et tribord pour les 3 autres ; dégâts 10 ; critique 3 ; Brèche 3, Jumelé 1, Cadence lente 1). Quad-lasers montés sur tourelle ventrale et dorsale (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3 ; Précis, Jumelé 3). Lance-torpilles à protons avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 8 ; critique 2 ; Brèche 6, Souffle 6, Projectile guidé 2, Munitions limitées 10, Cadence lente 1). Rayon tracteur monté à l'avant (portée moyenne ; arc de tir : avant ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 4).





IV

RENCONTRES MODULABLES

*« Celui qui cherche les ennuis ne doit pas s'étonner
quand ce sont eux qui le trouvent. »*

– Plo Koon

Ce chapitre a pour objet de fournir au meneur du jeu un ensemble de rencontres et de défis qu'il pourra intégrer à n'importe quelle campagne ou presque. Ces rencontres étant associées au secteur Corellien, elles prendront tout leur sens quand leurs aventures mèneront les personnages dans cette région de l'espace. Il ne sera toutefois pas compliqué de modifier certains détails pour les adapter aux contrées traversées par les PJ.

Les rencontres modulables sont là pour donner au MJ une palette de scènes et de situations savoureuses qui lui permettront d'étoffer ses histoires. Sa campagne n'en sera que plus variée et vivante, et l'ambiance particulière de la région plus palpable. On s'affranchit ainsi du souci auquel beaucoup de campagnes spatiales se retrouvent confrontées : où qu'aillent les personnages joueurs, les planètes et systèmes se ressemblent tous. Grâce à ces rencontres modulables, vous pourrez vraiment conférer au secteur Corellien le caractère unique qui lui revient.

QU'EST-CE QU'UNE RENCONTRE MODULABLE ?

Il y a les aventures et il y a les campagnes. Bien des MJ se contentent d'enchaîner les aventures. Après quoi, si tout le monde y a trouvé son compte, une campagne s'improvise progressivement. D'autres MJ orchestrent leur campagne depuis le tout début en programmant une intrigue complexe censée s'étendre sur plusieurs mois de jeu. Certains se servent d'aventures déjà rédigées pour l'environnement qui les intéresse, d'autres conçoivent leurs propres histoires en s'inspirant souvent des historiques, Obligations et autres concepts associés aux PJ.

Les rencontres modulables ont pour but d'étayer le travail du meneur du jeu par l'ajout de scènes détaillées que tout le monde devrait apprécier. Il s'agit d'épreuves et de situations qui peuvent intervenir à tout moment pour redonner du rythme au récit. Elles peuvent également être déclenchées par certains choix des joueurs, le MJ disposant alors d'une réaction efficace en cas de retournement de situation imprévu.

Les rencontres modulables remplissent finalement bien des rôles, dont les suivants :

- **Servir d'épisode planifié pour une aventure.** Le MJ peut prendre une rencontre modulable pour en faire un passage-clé de son aventure. Il peut ainsi introduire un élément important de l'intrigue ou s'en servir de transition entre deux situations.
- **Faire vivre le décor.** Le MJ peut, par l'intermédiaire d'une rencontre modulable, rendre un site plus « palpable » pour les joueurs. Celles qui sont proposées ici ont été choisies pour illustrer des environnements emblématiques que cet ouvrage détaille par ailleurs.
- **Faire office d'intermède improvisé.** Il arrive qu'un joueur ou deux soient absents lors d'une séance de jeu et que l'intrigue générale ne puisse raisonnablement se passer d'eux. Dans une telle situation, une rencontre modulable peut parfaitement faire l'affaire pour occuper la soirée.
- **Servir de synopsis d'aventure.** La plupart des rencontres modulables peuvent être étoffées ou travaillées pour constituer des histoires bien plus substantielles, surtout si les joueurs s'attachent à certains de ses aspects et manifestent l'envie d'en savoir plus.

Chaque rencontre modulable débute par une brève description de son thème et de son contenu. Cet aperçu est censé permettre au meneur du jeu de rapidement la cerner. Il devrait aussi être en mesure, grâce à cette introduction, de savoir comment la rencontre commence et quelles circonstances vont permettre de la mettre en place.

La deuxième partie détaille la rencontre à proprement parler. C'est là que vous trouverez les sites, les événements et les profils des PNJ et adversaires qui entreront en jeu. La rencontre se termine par la description de sa résolution et des éventuelles récompenses. Si le groupe a l'occasion d'acquiescer quelque chose d'intéressant (qu'il s'agisse de crédits, de relations, de matériel ou d'une piste importante), c'est dans cette section qu'il en sera question. La conclusion de l'affaire et la situation dans laquelle les personnages joueurs se retrouvent à la fin de la rencontre sont détaillées ici.

COMMENT UTILISER CES RENCONTRES

Chacune de ces rencontres est censée aider le MJ à guider les personnages joueurs dans leur exploration du secteur Corellien. En les survolant, vous saurez lesquelles peuvent vous servir et dans quelles circonstances elles pourront entrer en jeu. Si vous avez quelques idées de scénario en tête, vous pourrez d'autant plus facilement y intégrer une ou plusieurs de ces rencontres.

Le MJ peut profiter de l'une de ces rencontres pour lancer sa campagne dans le secteur Corellien. D'autres pourront intervenir lorsque les PJ se rendront dans le système ou la planète dont il est question, ou si leur thème se prête particulièrement bien à la situation en cours. La **Table 4-1 : Liste des rencontres modulables** présente brièvement chacune des rencontres du chapitre.

Sabacc dans le secteur Bleu et Dompter le dragon se déroulent sur Corellia et mettent en avant deux activités typiques sur ce monde : les jeux d'argent et les courses de swoops. **Au fond du trou** sera l'occasion de parcourir quelques-unes des tanières de Sélonia, tandis que **Conique ascension** transformera une banale sortie de varappe en aventure inédite.

TABLE 4-1 : LISTE DES RENCONTRES MODULABLES

Rencontre	Aperçu
Sabacc dans le secteur Bleu	Lors d'un passage au Galion dans le fameux secteur Bleu de Coronet City sur Corellia, les PJ se retrouvent engagés dans une partie de sabacc qui va bien entendu se révéler plus problématique que prévu.
Au fond du trou	À l'occasion de l'exploration des souterrains de Sélonia, les choses tournent plutôt mal et les PJ se retrouvent coincés sous terre.
Une mauvaise affaire	Une brève escale dans une boutique anodine de l'une des stations orbitales de Duro se transforme en rencontre périlleuse.
Le bras de la justice	La CorSec arraisonne le vaisseau des PJ pour le fouiller de bord à bord, à la recherche de marchandise de contrebande.
Dompter le dragon	À court de crédit, les PJ voient dans les courses de swoops de Corellia l'occasion de se refaire. Malheureusement, la majesté du tracé parcourant les marais de Cristal n'a d'égale que sa dangerosité.
Une simple escale	La sérénité d'une cantina somnolente de Nubia est perturbée par des opérations d'espionnage industriel et l'irruption d'un ronto.
Par-delà la mer Bouillonnante	Sur Drall, le groupe se retrouve face à un dilemme : livrer un voleur incompétent ou aider ce dernier et empocher ainsi une belle récompense.
Conique ascension	Le groupe a l'occasion de gravir l'un des monts coniques de Hollowtown sur la station Centerpoint.
La traverse Corellienne	Une petite mission de contrebande qui peut rapporter gros. C'est forcément un bon plan, non ?

SABACC DANS LE SECTEUR BLEU

Alors qu'ils se trouvent au cœur de l'avenue grouillante la plus connue (et la plus mal famée) de Coronet City, autrement dit le Galion, les personnages ont l'occasion de jouer au sabacc avec quelques individus non dénués d'intérêt. Malheureusement, cette partie n'est qu'un coup monté pour abuser de nouveaux venus à la recherche de travail et dotés d'un vaisseau. S'ils jouent de malchance, les choses pourraient *vraiment* mal tourner.

Les personnages peuvent se trouver conviés à une partie de sabacc de plusieurs manières. L'un d'entre eux pourrait avoir une certaine expérience des jeux d'argent, sachant que le secteur Bleu de Coronet est l'endroit où se rendre pour tout joueur qui se respecte. Si un membre du groupe a des relations sur Corellia, on peut imaginer qu'il reçoive une invitation dans l'un des casinos du quartier du Galion. Quoi qu'il en soit, si le MJ souhaite recourir à cette rencontre modulable alors que les PJ ne sont pas dans le coin, il peut facilement adapter la scène à d'autres sites.

IMPLIQUER LES JOUEURS

Le MJ peut impliquer les joueurs de plusieurs manières, qui feront toutes intervenir l'escroc Catrinna, charmante et aguicheuse jeune humaine qui se présente comme une femme de goût, et même une *dame*. Il va sans dire que tout cela n'est qu'une façade : son but est de pousser les PJ à s'asseoir à une partie de sabacc truquée. Elle pourra les approcher de plusieurs manières.

L'approche la plus directe consiste à lui faire engager la conversation avec l'un des PJ pour finir par l'inviter, ainsi que ses compagnons, à une partie de sabacc. Le souci avec cette solution, c'est qu'elle risque de susciter la méfiance des joueurs. Ce problème peut être esquivé si l'un des personnages se considère comme un joueur talentueux de sabacc. Dans ces conditions, Catrinna pourra aller à sa rencontre et l'appeler directement par son nom en lui expliquant qu'elle a eu vent de son talent et qu'elle se demandait s'il serait intéressé par une partie aux mises importantes. Si les PJ se présentent d'emblée avec l'intention de jouer, le travail de Catrinna n'en sera bien sûr que facilité.

Si le MJ est plus retors, il pourra rendre l'arnaqueuse plus machiavélique. Elle rongera son frein jusqu'à ce que les PJ se rendent dans une cantina ou un lieu public du Galion, où elle entamera une dispute feinte avec l'un de ses alliés, le Rodien Grenzo (cf. page 120). Les esprits sembleront s'échauffer, tandis que Grenzo réclamera une grosse somme d'argent qu'elle est censée lui devoir. Le Rodien se montrera de plus en plus brutal, dans l'espoir de pousser un bon samaritain du groupe à intervenir. Il n'a toutefois pas l'intention de recourir à la violence.

Si les PJ viennent à la rescousse de la belle, Grenzo s'efface et disparaît. Catrinna raconte alors en sanglotant qu'elle doit beaucoup d'argent au Rodien. Si les PJ se montrent serviables, elle leur explique que Grenzo a l'intention de prendre part à une partie de sabacc le soir

même et qu'elle peut les y convier. Si les PJ l'emportent, ils pourront partager les profits avec elle, auquel cas elle pourra s'acquitter de ses dettes. Si le MJ opte pour cette approche, Catrinna ne se proposera pas ensuite pour prêter des crédits aux PJ. Carn s'en chargera.

CATRINNA [NÉMÉSIS]

Catrinna est une superbe jeune femme particulièrement séduisante, qui sait se mettre en valeur avec raffinement. Elle est pourtant issue des rues et sa brutalité ressort quand elle est acculée ou doit lutter pour obtenir quelque chose qui lui tient à cœur. C'est une voleuse compétente et elle est douée pour l'escroquerie. Elle œuvre actuellement en binôme avec Carn Truuvik. C'est lui qui a imaginé leur combine actuelle, mais c'est Catrinna qui l'a perfectionnée.



Compétences : Calme 2, Charme 3, Connaissance (Pègre) 2, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Informatique 1, Magouilles 2, Négociation 2, Perception 1, Système D 2, Tromperie 2, Vigilance 2

Talents : Adversité 1 (améliorez un dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Charmeur-né (peut rejouer un test de Charme ou de Tromperie par session de jeu)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1)



CHEZ BOVO

Catrinna mène le groupe jusqu'à une cantina plutôt délabrée, non loin de l'axe principal du Galion, *Chez Bovo*. La salle principale est agencée de manière classique, même si elle présente une petite mezzanine dotée de places supplémentaires. L'un des angles est réservé aux musiciens, sachant qu'ils sont généralement un ou deux à animer les soirées. Le comptoir longe l'un des murs et le reste de la salle est occupé par des tables et des box. La décoration est hétéroclite, mélange d'affiches et de tableaux étranges, de vieilles chopes et de morceaux de swoops exposés comme des reliques.

L'escroc guide les PJ par les cuisines et une réserve, puis active une porte cachée donnant sur un salon étonnamment vaste et douillet : l'endroit dispose de son propre bar et les meubles sont en bois de greel et en cuir de nerf. Une grande table peut accueillir jusqu'à dix joueurs de sabacc.

UN JEU AUX MULTIPLES FACETTES

Avant d'aller plus avant, le maître du jeu devrait se familiariser avec les règles du sabacc présentées à la page 119. Des quatre joueurs présents, Kanz recourt à la compétence Calme, tandis que Jalla et Grenzo comptent sur Tromperie. Carn utilise quant à lui la compétence Magouilles, car il joue avec un paquet superbement trafiqué et connaît les astuces pour en tirer parti.

Quand les PJ pénètrent dans cette salle, ces autres joueurs sont déjà attablés. Un serveur s'active de l'un à l'autre pour leur prodiguer boissons et amuse-bouches. Carn Truuvik, très affable, se présente ainsi que ses compagnons.

« Bonjour tout le monde ! Entrez, entrez. Je m'appelle Carn Truuvik, je suis le propriétaire de cet établissement. Content que vous ayez pu vous joindre à cette partie. Quelque chose me dit, annonce-t-il en souriant, que le pot va se compter en milliers de crédits pour le vainqueur. Allez, il est temps que je vous présente vos partenaires de jeu. »

Jalla est plutôt d'agréable compagnie, Grenzo se montre hautain et Kanz affiche un visage froid et calculateur. Carn demande alors aux PJ de confier leurs fusils blasters et autres armes encombrantes au serveur. Il ferme les yeux sur les pistolets et les lames courtes, mais quiconque refuse de se séparer de son arsenal sera invité à rejoindre la salle principale de la cantina en attendant la fin de la partie.

Les personnages joueurs peuvent se demander s'ils auront même les moyens de participer. Carn leur explique que la mise de départ du premier tour est de 100 crédits. Un groupe de PJ classique est normalement en mesure d'acquitter cette somme, au moins pour un ou deux de ses membres. Si tel n'est pas le cas, Catrinna propose de leur prêter un peu d'argent ; les personnages devront juste lui laisser une ou deux pièces d'équipement en caution. Il n'est pas question ici de chèque. Catrinna prête aux PJ l'équivalent honnête

de l'équipement qu'ils lui confient. Son but à ce moment de l'histoire est juste de s'assurer qu'ils s'assoient à la table de sabacc.

Lors des premiers tours, Carn fait en sorte que les PJ gagnent davantage qu'ils ne perdent. Il cherche à éveiller et entretenir leur intérêt pour la partie. Il ne cesse de bavarder avec eux pour tenter d'en apprendre davantage à leur sujet. Il veut se renseigner sur leurs spécialités et sur ce qu'ils ont accompli, ainsi que sur les raisons de leur venue sur Corellia. Pour illustrer tout cela, le MJ peut fixer la difficulté des tests de sabacc à **Moyenne (◆◆)**, quitte à améliorer de temps à autre des dés de difficulté par l'intermédiaire de points de Destin. Ainsi, la partie semblera à la portée des PJ sans qu'ils aient des raisons de se méfier pour autant.

Les tours se succédant, Carn commencera à se montrer plus incisif dans son jeu. À partir de là, la difficulté des tests est fixée par la compétence Magouilles de Carn, dans le cadre d'un test opposé. Son plan consiste à endetter les PJ pour qu'ils lui soient redevables. S'ils continuent de remporter les rondes malgré cela, Kanz, Jalla et Grenzo (qui sont tous dans la combine) se mettent à jouer directement contre eux. Ajoutez un ■ pour chaque PNJ assis à la table et cherchant à désavantager les PJ, l'idéal étant d'accroître progressivement ce malus au fil des tours de sabacc.

Catrinna continue de proposer de prêter de l'argent aux PJ tandis que la partie progresse. Au bout d'un moment, toutefois, elle finit par évoquer l'hypothèque de gager leur vaisseau. C'est bien entendu l'objectif de Carn : si les PJ perdent leur vaisseau, ils seront prêts à faire n'importe quoi pour le récupérer.

RÉSULTAT DES PARIS

L'issue de la partie dépend de plusieurs facteurs.

L'une des options serait que les PJ se retirent quand ils commencent à perdre. Si tel est le cas, Catrinna tente de les rassurer en leur rappelant que la chance tourne, tandis que Carn fait tout pour qu'ils aient envie de rester à la table, ce qui peut même se traduire par un test opposé de Charme pour les convaincre. Les autres joueurs de sabacc y vont également de leurs encouragements ou railleries. Si les PJ restent sur leur décision d'abandonner la partie, Carn se montre froid, voire menaçant, expliquant qu'il n'apprécie pas vraiment qu'on quitte sa table privée alors que la partie est en cours. Il fera même quelques tentatives à peine dissimulées d'intimidation (le MJ peut parfaitement faire ressurgir Carn ou Catrinna en tant qu'adversaires, plus tard dans sa campagne).

Les PJ peuvent également accumuler une coquette somme au fil de la soirée. Dans ce cas, Carn ne manquera pas de les féliciter et ne fera rien pour les priver de leurs gains. Son opération consiste à endetter des pigeons, mais il comprend bien qu'il doit perdre de temps à autre s'il veut donner le change.

Troisième possibilité : les PJ surprennent Carn en pleine tricherie. Ce dernier n'effectuant pas de test de compétence, le MJ peut estimer que les PJ le prennent la main dans le sac si l'un de leurs tests

RÈGLES DU SABACC

Les règles suivantes permettent de simuler un tour (une main) de sabacc, jeu de cartes phare de l'univers de *Star Wars*. Au sabacc, les joueurs tentent de constituer une main comprise entre -23 et +23 avec un paquet de 76 cartes électroniques qui affichent un symbole et un nombre fluctuant entre le négatif et le positif jusqu'à l'instant où elles sont jouées.

1. La table s'accorde sur une mise, puis chaque joueur place cette somme dans le pot.
2. La réserve de dés de départ correspond à la compétence Calme.
3. Le MJ détermine la difficulté du test en fonction du niveau de la partie et de l'adversité. Si plusieurs PJ jouent les uns contre les autres (ou contre des PNJ mineurs), il convient d'utiliser une valeur fixe pour la difficulté. Si les PJ jouent contre un PNJ chevronné (ou du moins important pour l'histoire), la difficulté est plutôt déterminée par la compétence de ce dernier selon les règles des tests opposés.
4. Chaque personnage lance sa réserve et laisse les dés sur la table. Il jette alors un dé de Force ● pour représenter la fluctuation

des signes des cartes. Chaque symbole du côté obscur ○ convertit un succès ✨ en échec ▼ et un avantage ☺ en menace ☹. À l'inverse, chaque symbole du côté lumineux ● convertit un échec ▼ en succès ✨ et une menace ☹ en avantage ☺.

5. Un personnage qui souhaite tricher recourt à sa compétence Tromperie, Magouilles ou Informatique pour le test. Par ailleurs, améliorez dans ce cas un dé de difficulté du test. Si le PJ obtient un symbole désastre ☹ (quel que soit le résultat du test), il est pris la main dans le sac et le jeu s'arrête aussitôt pour traiter son cas.
6. Si le PJ obtient un succès ✨, il récupère sa mise (il la perd en cas d'échec). Pour chaque succès ✨ supplémentaire, il récupère une autre fois sa mise dans le pot. Un ☺ lui permet de révéler un -23 ou +23 et d'empocher tout le pot. Le tour prend fin.

Lorsque le jeu fait intervenir plusieurs PJ, le jet devient un test concurrentiel qui voit le joueur obtenant le plus de ✨ l'emporter. Si aucun PJ ne s'impose, le pot est remis en jeu pour le tour suivant.

TABLE 4-2 : DÉPENSE DES ☺, ☺, ☹ ET ☹ AU SABACC

Résultat	Interprétation
☺	Le personnage récupère 1 point de stress, l'une des cartes de sa main se retournant soudain en sa faveur.
☺☺	Le personnage ajoute un dé de fortune ■ à son prochain jet pour illustrer la qualité de son bluff.
☺☺☺	Le personnage remarque un changement d'attitude éloquent chez un adversaire : il dégrade une fois la difficulté de son prochain test.
☺	Le personnage révèle une main de +23 ou -23 (ou 23 naturel) et emporte tout le pot de sabacc (déterminé par le MJ).
☹	Le personnage subit 1 point de stress, l'une des cartes de sa main se retournant soudain en sa défaveur.
☹☹	Le personnage ajoute un dé d'infortune □ à son prochain test, un adversaire parvenant à le bluffer.
☹☹☹	Le personnage a du mal à rester concentré ou joue de malchance, ce qui améliore un dé de difficulté de son prochain test.
☹	Le personnage est surpris en pleine triche. S'il ne triche pas, il craque, n'a plus de jetons de mise et ne peut plus participer (le MJ peut éventuellement lui permettre de se refaire ailleurs pour réintégrer la table plus tard).

obtient ☺☺☺☺☺ ou ☺☺. Dans ce cas, il nie en bloc, tout en proposant de leur rembourser les crédits perdus (ou de conserver ceux qu'ils ont gagnés) dans l'espoir que cela règle ce « petit malentendu ». Si les personnages ne mangent pas de ce pain-là, Catrinna leur expliquera gentiment qu'elle-même et les autres joueurs de la table sont prêts à vider leurs chargeurs sur eux s'ils ne comptent pas prendre congé dans le calme et la sérénité.

Si les PJ y laissent leur chemise (entre autres choses), ou si l'un d'entre eux est surpris en train de tricher, Carn explique toujours aussi cordialement qu'il comprend leur désespoir et qu'il est prêt à leur proposer un moyen de ne pas aggraver la situation. Là aussi, si quelqu'un se montre violent, Catrinna intervient et profère quelques menaces à peine voilées.

Quoi qu'il en soit, Carn rappelle aux PJ qu'ils lui sont redevables (ce qui est représenté par l'argent qu'ils ont emprunté ou perdu et qui se traduit par une Obligation de Faveur d'une valeur de 5 partagée par l'ensemble du groupe). Carn leur laisse le plus gros de l'argent ou des objets hypothéqués, préférant conserver l'Obligation. Le groupe ne pourra s'affranchir de celle-ci qu'après avoir accompli une ou deux missions pour le compte de Carn, en accord avec la campagne en cours.

CARN TRUUVIK [NÉMÉSIS]

Bien qu'il n'ait rien d'un baron du crime, cet humain jouit d'une certaine prospérité dans le secteur Bleu. Il est particulièrement charmant, allant jusqu'à se montrer chaleureux quand le canon de son blaster est appuyé contre votre temple. Il présente toujours les options à ses cibles et prisonniers de la même manière : « C'est ce que vous avez de mieux à faire, tout le monde est gagnant dans l'histoire. »



Compétences : Calme 3, Charme 3, Connaissance (Pègre) 2, Distance (armes légères) 3, Informatique 2, Magouilles 2, Négociation 2, Perception 1, Système D 2, Tromperie 3

Talents : Adversité 1 (améliore un dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Persuasion 2 (retire ■■ aux tests de Magouilles et de Tromperie)

Capacités : Habile tricheur (une fois par session, ce personnage peut, lorsqu'il joue de l'argent, annuler un qu'il obtient à un test de compétence ou ajouter un au test d'un autre personnage)

Équipement : pistolet blaster à la mire retirée (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vêtements renforcés (+1 défense, +1 encaissement)

KANZ [RIVAL]

Kanz n'est pas ordinaire pour un Twi'lek. Taciturne, souvent maussade, il est rarement loquace et passe l'essentiel de son temps à ruminer dans son coin. Il n'a pas particulièrement envie de mourir pour quelque cause que ce soit, mais sa loyauté le poussera à se battre pour son employeur tant que l'adversité n'est pas écrasante.



Compétences : Calme 3, Coercition 1, Corps à corps 3, Discrétion 1, Magouilles 2, Perception 1, Tromperie 2

Talents : Pisteur chevronné 1 (retire ■ aux tests pour trouver ou remonter une piste ; ces tests prennent moitié moins de temps)

Capacités : aucune

Équipement : vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1)

JALLA [RIVALE]

Humaine blonde fardée plus que de raison, manifestement obnubilée par les bijoux et les vêtements, Jalla se montre sottise pour mieux cacher son esprit acéré. Elle est la maîtresse actuelle de Carn, mais n'hésitera pas à le quitter quand une meilleure occasion se présentera.



Compétences : Charme 2, Connaissance (Éducation) 2, Coordination 1, Discrétion 2, Distance (armes légères) 1, Magouilles 2, Perception 1, Système D 2, Tromperie 1

Talents : Perspicace 1 (améliore 1 dé de difficulté aux tests de Charme, Coercition ou Tromperie la visant)

Capacités : aucune

Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant)

GRENZO [RIVAL]

Grenzo est un chasseur de primes rodien ayant accepté un contrat à long terme pour le compte de Carn. Il ne laissera donc pas mordre la main qui le nourrit. Si les choses tournent mal, le Rodien n'hésitera pas à abattre tous ceux qu'il percevra comme des adversaires.



Compétences : Coercition 1, Coordination 1, Discrétion 1, Distance (armes légères) 2, Distance (armes lourdes) 1, Perception 1, Pilotage (espace) 1, Pugilat 1, Survie 1, Système D 1, Tromperie 1, Vigilance 2

Talents : Coup mortel 2 (+20 aux jets de blessure critique contre les adversaires)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), armure laminée (+2 encaissement)

DÉNOUEMENT

Si les personnages joueurs ne se font pas tuer ou que cet épisode ne se solde pas par une fusillade dans les rues du Galion, ils devraient décrocher une ou plusieurs missions pendant leur séjour corellien. S'ils s'en sont bien sortis, ils auront alourdi leurs poches de quelques crédits et dans le cas contraire, ils auront une Obligation de plus à gérer.

Carn est un vrai cerveau doublé d'un bel escroc et il se montre aussi impitoyable que ce qu'exige sa position. Mais il respecte également le talent et récompense la loyauté. Il pourrait même devenir un allié précieux et

un bon contact pour les PJ s'ils travaillent bien et entretiennent de bonnes relations avec lui. N'oubliez pas qu'avoir de bons contacts sur Corellia n'est jamais une mauvaise chose.

AU FOND DU TROU

Cette rencontre voit les personnages joueurs explorer une partie des galeries de Sélonia et affronter plus de problèmes qu'ils ne l'avaient probablement prévu. Elle part du principe que les PJ sont déjà sur la planète pour une raison ou une autre, ou qu'ils sont censés s'y rendre. Un contrat de transport de marchandises arrangé avec un commerçant sélonien fait parfaitement l'affaire.

Si le MJ souhaite faire intervenir cette rencontre dans une autre région du système Corellien, il suffit de se rappeler que toute planète habitée compte des enclaves séloniennes. La rencontre débutant en milieu souterrain, il faudra juste que les PJ aient une raison de se rendre sous la surface.

La rencontre commence quand les personnages viennent d'atterrir sur l'une des îles de Sélonia et qu'ils entament leur descente sous terre pour aller explorer une tanière. Un effondrement viendra condamner le chemin qu'ils ont pris, ce qui les obligera à trouver une autre voie pour le retour et à affronter la faune locale. Ils devront ensuite persuader une bande de Séloniens isolés et xénophobes de les aider à regagner leur vaisseau.

ÎLE DE SCASMIR

Scasmir est l'une des nombreuses îles qui parsèment Sélonia. C'est un roc balayé par les vents et recouvert d'une épaisse herbe marine rêche. Ses collines ont été creusées et abritent des docks pour vaisseaux. De vieux sentiers en partent et mènent à un bunker muni de portes de chargement solides. Ce bunker, lui aussi taillé dans une colline, cache un turbolift de fret donnant sur la tanière de Scasmir. Quand les PJ prennent l'ascenseur, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

La tanière que vous découvrez ici offre un contraste saisissant avec la surface sauvage de l'île de Scasmir. Les portes du turbolift s'ouvrent sur un hangar très vaste où s'empilent les conteneurs et où s'entrecroisent les passerelles mobiles.

La douane sélonienne accueille alors les PJ. S'ils ont des raisons légitimes de se trouver ici, la représentante se montre efficace et polie, et leur accorde un visa de vingt-quatre heures dans la ville.

On vous guide sans attendre hors de la zone de fret jusqu'à une grande caverne oblongue qui a tout d'un quartier prospère de grande ville. Une rue la traverse de part en part, bordée de jardins de mousse lumineuse et de fougères blafardes. Des échoppes et autres établissements sont taillés dans les parois de la grotte, tandis que de petites rues rayonnent dans toutes les directions. Le site est entièrement illuminé par des globes suspendus à la voûte de la tanière.

Les boutiques et magasins ne se distinguent pas vraiment de ce qu'on peut trouver dans beaucoup de mondes civilisés, si ce n'est que la plupart des produits vendus ici sont de facture sélonienne. Les PJ peuvent également remarquer que la population paraît pour l'essentiel très froide et distante. Ils ont droit à beaucoup de regards suspicieux et n'obtiennent guère de succès s'ils tentent d'engager la conversation.

S'ils s'éloignent de l'axe central de la cité, le MJ peut leur faire traverser un passage moins fréquenté, et aux parois moins ouvragées et plus brutes. Les PJ ont alors droit à des **tests de Perception Moyen** (◆◆) : un ✨ leur indique que cette partie des galeries est peu empruntée par les piétons ; un 🌀 qu'une partie du soutènement paraît peu solide.

Que les PJ poursuivent leur exploration dans ce sens ou qu'ils décident de revenir sur leurs pas, l'un des piliers ne tarde pas à céder et tout un pan de la grotte s'effondre. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Un des piliers de soutènement cède soudain dans un crissement tonitruant. Des tonnes de roche s'écrasent au milieu du passage dans un nuage de poussière étouffante.

Les PJ qui ont manqué leur test de Perception subissent une blessure (l'encaissement n'est pas pris en compte) plus une autre blessure par ☠️ obtenu au test. Par ailleurs, tous les PJ doivent effectuer un **test de Résistance Facile** (◆). En cas d'échec, ils subissent un point de stress, auquel s'en ajoute un autre par ☠️, du fait de la poussière suffocante.

Le passage effondré les empêche de regagner la tanière de Scasmir. Les PJ vont vite se rendre compte que leurs comlinks ne fonctionnent pas dans ces souterrains. L'alternative est alors la suivante : attendre les secours ou poursuivre en avant dans l'espoir de trouver une autre sortie.

ATTENTE

Attendre les secours reste une option parfaitement valide (quoiqu'ennuyeuse). Malheureusement pour les PJ, personne ne va se soucier de leur sort durant les prochaines vingt-quatre heures. Il faudra en outre six heures de plus aux autorités séloniennes pour parcourir la tanière et découvrir enfin l'effondrement.

Attendre les secours présente une autre difficulté : la ventilation de cette partie du souterrain n'est plus assurée. Toutes les six heures, les PJ devront se soumettre à des tests de Résistance, l'atmosphère devenant de plus en plus viciée. Le premier test est **Simple (-)**, le deuxième **Facile (◇)** et les suivants augmentent chaque fois la difficulté d'un cran. Un PJ qui rate son test subit une perte de stress équivalente à la difficulté du test, plus un point de stress par  obtenu.

Cette attente n'a rien d'apaisant, si bien que les PJ ne pourront pas éliminer de stress en se reposant ou à la fin de la rencontre. S'ils se retrouvent neutralisés en raison du stress, ils perdent connaissance et subissent une blessure critique par tranche de six heures passées dans cet état jusqu'à ce que les secours se présentent (il est possible, même si cela reste peu probable, qu'ils en meurent).

EXPLORATION

L'autre option des PJ consiste à s'enfoncer dans les boyaux. S'ils la choisissent, ils s'affranchiront du problème de l'air vicié au bout d'un demi-kilomètre de marche. En revanche, ils s'éloignent du même coup de la civilisation.

Lors de leur progression, les personnages vont devoir surmonter un certain nombre d'obstacles, que le MJ n'est pas tenu de faire intervenir dans un ordre préétabli. À lui également de décider lesquels conviennent le mieux à la rencontre telle qu'elle se présente.

SOURCES DE LUMIÈRE

Les PJ vont avoir besoin de lumière. À moins de disposer de bâtons luisants ou d'autres sources d'éclairage, ils doivent évoluer à l'aveuglette au fil des tunnels (ce qui se traduit par  à tous les tests et la possibilité de se blesser en heurtant les murs ou en tombant dans le vide). Toutefois, certains champignons locaux sont phosphorescents. Le MJ peut faire en sorte que les PJ découvrent une telle plaque fongique et qu'ils en récupèrent des échantillons par l'intermédiaire d'un **test de Survie Facile (◇)**. Équipés de la sorte, les aventuriers vont enfin voir où ils mettent les pieds, même s'ils subissent toujours  à tous les tests, l'éclairage demeurant faible.

ASCENSION DE LA CHEMINÉE

Le tunnel finit par s'arrêter brusquement. Le seul moyen pour les PJ de progresser consiste à emprunter une étroite cheminée qui les surplombe. L'escalade de ce conduit glissant où l'eau ruisselle demande de réussir un **test d'Athlétisme Moyen (◇ ◇)**. En cas d'échec, un personnage peut retenter et n'a subi que quelques contusions, sauf s'il a obtenu  ou   , auquel cas il était presque parvenu au sommet au moment de tomber (il chute alors d'une portée courte et subit les dégâts préconisés à la page 215 du livre de base).

Si les PJ disposent d'une corde ou de matériel d'escalade, le premier qui atteint le sommet peut l'y fixer pour faciliter l'ascension de ses compagnons (le test d'Athlétisme devenant alors **Facile (◇)**).



PASSAGE ÉTRIQUE

Au bout d'un moment, le passage se réduit à une simple fissure horizontale. Les PJ doivent se faufler dans cet espace dont la hauteur n'est que de 40 cm. Pour passer, chaque personnage doit réussir un **test de Coordination Facile** (◆), sachant que le MJ peut ajouter ■ pour les PJ particulièrement corpulents ou chargés.

En cas d'échec, un personnage subit un point de stress et se retrouve momentanément coincé. Il doit alors recommencer. En revanche, s'il obtient ☉☉☉, il se cogne la tête contre une protubérance rocheuse et subit une blessure (l'encaissement n'intervient pas).

VER DES TUNNELS [RIVAL]

Les PJ débouchent dans une vaste caverne qui n'est autre que le repaire d'un gros ver des tunnels, espèce autochtone de Sélonia. En temps normal, ce ne serait pas problématique, mais ce spécimen a été blessé il y a peu de temps et se contorsionne violemment dès qu'on l'approche. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Lorsque vous pénétrez dans cette grande caverne et examinez le bassin incrusté de minéraux qui l'occupe pour déterminer comment la traverser, vous notez quelque chose d'étrange dans le tunnel opposé. Vous avez juste le temps de faire un pas en arrière que le « tunnel » en question se met à beugler et fonce vers vous. Ce qui apparaissait comme une issue était en fait la gueule béante d'un ver des tunnels !

Le ver des tunnels a le profil suivant :



Compétences : Survie 2

Talents : aucun

Capacités : Gabarit 3, Fouissage (grâce à leur puissante mâchoire et à leur salive acide à action rapide, les vers des tunnels peuvent se déplacer dans la roche comme s'ils évoluaient en terrain difficile)

Équipement : mâchoire en dents de scie (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 4 ; portée au contact ; Briseur, Incendiaire 4, Sanguinaire 2), queue écrasante (Pugilat ; dégâts 10 ; critique 4 ; portée au contact ; Choc 3, Déploiement 1, Renversement)

Si tous les PJ se retrouvent neutralisés par le ver des tunnels, il s'éloigne (n'étant pas carnivore, il n'a aucune raison de s'acharner sur ses victimes une fois qu'elles ne présentent plus de menace). Par ailleurs, si les personnages cherchent à éviter le combat, ils peuvent tenter de contourner la bête pour atteindre un autre passage.

INDIGÈNES INHOSPITALIERS

Les personnages finissent par tomber sur un groupe de Séloniens qui ne sont pas de la tanière de Scasmir.

Ces autochtones sont bien plus xénophobes que les habitants qui ont été rencontrés jusqu'ici. Ceci est la dernière partie de cette rencontre modulable. Déterminez le PJ qui est en tête de groupe, puis lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Tu te faufiles par un autre passage étroit et tu distingues difficilement une vaste grotte à son extrémité. Tu as l'impression qu'une cascade se déverse bruyamment dans cet espace, étouffant tous les bruits environnants. Lorsque tu passes le torse par l'ouverture, tu sens soudain le contact froid et acéré du duracier sur ta nuque.

Trois vagabonds Séloniens traversaient cette caverne lorsqu'ils ont entendu les PJ approcher. Ils se sont alors placés en embuscade juste au-dessus de l'ouverture. Ils ne sont toutefois pas véritablement hostiles, mais juste très méfiants. Si les personnages ne réagissent pas brutalement, les Séloniens les laissent entrer dans la grotte sans encombre.

VAGABOND SÉLONIEN [RIVAL]



Compétences : Corps à corps 1, Pugilat 1, Résistance 1, Vigilance 1

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : glaive sélonien (Corps à corps ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée au contact ; Parade 1, Perforant 3), queue (Pugilat ; dégâts + 4 ; critique 5 ; portée au contact, Désorientation 2, Renversement, Agilité est la caractéristique associée à cette arme), armure matelassée (+ 2 encaissement), stimpack

Une fois que les PJ sont tous présents, la Sélonienne qui mène la bande vocifère dans sa langue. Elle demande aux personnages de se présenter, mais ces derniers risquent de ne pas la comprendre, à moins de parler le sélonien (ce qui est automatiquement le cas d'un individu originaire du système ou d'un droïde de protocole).

La rencontre peut se solder de plusieurs manières. Les PJ peuvent tenter un **test de Connaissance (Éducation) Moyen** (◆◆) pour interpréter les paroles de la Sélonienne puis un **test opposé de Charme ou de Négociation contre Sang-froid** pour la convaincre qu'ils ne représentent pas une menace et qu'ils sont dignes de son aide. Si un membre du groupe parle le sélonien, le test de Connaissance (Éducation) est automatiquement réussi et le groupe bénéficie d'un □ au test de Charme ou de Négociation. Si l'un des PJ est sélonien, aucun test n'est nécessaire : les autres Séloniens se contentent de railler son choix de compagnons de voyage, mais acceptent de tous les guider jusqu'à la tanière de Scasmir. Si les personnages réussissent

le test de Charme ou de Négociation, les Séloniens les ramènent jusqu'à la civilisation. Le trajet demande plusieurs heures, mais ils y parviennent sains et saufs.

Si les PJ ratent leurs tests ou communiquent mal, les Séloniens les abandonnent à leur sort. Les héros finiront par trouver un moyen de rejoindre la surface, mais ils débouchent alors sur une autre île. L'endroit est désert, mais leurs comlinks fonctionnent de nouveau une fois à l'extérieur et ils pourront appeler à l'aide. Sinon, ils seront repérés par un airspeeder qui passait par là.

DÉNOUEMENT

Si les personnages sont secourus par les autorités après avoir attendu de l'aide, ils ne retireront de cet épisode qu'une histoire à conter digne de susciter quelques plaisanteries à leurs dépens. S'ils parviennent en revanche à trouver une issue par les tunnels (même s'ils aboutissent sur une autre île), ils obtiennent cinq XP supplémentaires à la fin de la session de jeu. S'ils retrouvent le chemin de la tanière de Scasmir, les autochtones seront en outre bien obligés de leur accorder un minimum de considération.

UNE MAUVAISE AFFAIRE

On dit que les Duros sont honnêtes, c'est vrai, mais tous ne sont pas à la hauteur de cette réputation. Un commerçant duros du nom de Gorn Vorrox est spécialisé dans le commerce d'objets volés. Tout personnage joueur qui cherche à mettre la main sur des produits illégitimes dans le système Duro croisera probablement Gorn tôt ou tard. Traiter avec cet individu risque toutefois de ne pas se limiter à la dépense de quelques crédits, surtout si la transaction se fait alors qu'un client mécontent vient rendre une petite visite au marchand.

Cette rencontre est censée être jouée dans l'une des stations orbitales du système Duro, mais il reste possible de la transposer sur n'importe quel monde civilisé abritant des commerces duros.

LE BAZAR DE GORN

Gorn Vorrox est un receleur bien connu, spécialisé dans la vente d'articles peu ordinaires et de renseignements. Les PJ pourraient le rencontrer lorsqu'ils recherchent une arme exotique ou une pièce particulière pour leur vaisseau, ou bien alors qu'ils veulent des informations sur un sujet délicat. Le *Bazar de Gorn* est une boutique banale dans laquelle s'accumule un tas de camelote. L'établissement se situe dans le district peu recommandable de Seelom, sur Jyvus, l'une des vingt énormes stations orbitales de Duro.

Deux droïdes de combat cabossés OOM de Baktoid Automata montent la garde à l'entrée. Grands, mais frêle d'aspect, ils ont manifestement connu des jours meilleurs. Leur blindage présente diverses brèches et leurs blasters E-5 sont soudés par la rouille à leurs mains mécaniques. Identifiés comme OB-1E et OB-2B, les deux vigiles passent leur temps à se quereller comme un vieux couple, notamment pour déterminer si les individus qui passent le pas de la porte sont des clients admissibles ou s'ils menacent au contraire la sécurité des lieux.

GORN VORROX [RIVAL]

Gorn est un Duros de sexe masculin tout à fait classique, approchant les deux mètres, avec une peau bleu-vert et des yeux rouges luisants. Derrière une façade des plus



cordiale, il reste un escroc de première et un fin négociateur. Il est très dur en affaires et ne cède presque jamais rien gracieusement.



Compétences : Distance (armes légères) 2, Négociation 3, Perception 2, Tromperie 2

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : fusil blaster à canon scié dissimulé derrière le comptoir (Distance [armes lourdes] ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée courte ; Souffle 4), vêtements renforcés (+1 encaissement, +1 défense)

Dans l'arrière-boutique, une petite salle cachée renferme les articles les plus précieux de Gorn. Déceler le panneau coulissant qui permet d'accéder à cette remise demande de réussir un **test de Perception Difficile** (◆◆◆). Le verrou qui bloque ensuite la porte est assez complexe, son crochetage réclamant un **test de Magouilles Difficile** (◆◆◆). Bien qu'elle soit solide, la porte n'est pas anti-explosion. Une puissance de feu modérée suffira à la faire sauter. À l'intérieur de la salle, on trouve diverses armes exotiques et intéressantes (un pistolet blaster lourd CR-2, un pistolet de duel – cf. page 94, ainsi que deux détonateurs thermiques), une combinaison motorisée AHA endommagée, quelques améliorations d'arme et d'armure, l'équivalent d'environ 2 000 crédits d'épices illégales et un datapad crypté contenant les détails des opérations marchandes de Gorn.

Lorsque les joueurs passent devant la boutique, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Une enseigne indiquant « Le Bazar splendide de Gorn » domine l'entrée de cette échoppe miteuse qui n'a a priori rien de splendide. De là où vous êtes, vous apercevez une douzaine d'étagères rouillées ployant sous la masse de ce qu'on pourrait dans le meilleur des cas qualifier de camelote un assortiment de blasters de surplus et de pièces de droïdes hétéroclites.

Pas un pas de plus, intrus ! Montrez vos mains », ordonne un vieux droïde de sécurité de classe OOM posté près de l'entrée en tendant dans votre direction un blaster rouillé. Veuillez décliner votre identité, reprend-il. Vous disposez de cinq secondes pour obtempérer.

— Je suis convaincu qu'il s'agit de clients potentiels, dit un autre droïde presque identique au premier.

— Trois secondes, annonce celui-ci, manifestement sourd aux remarques de son partenaire.

Range ton arme, OB-1E », intervient un Duros agacé qu'on aperçoit derrière le comptoir. Tu vas encore faire peur à la clientèle.

— Cinq sur cinq, acquiesce le droïde en abaissant son arme avec une déception évidente.

Bienvenue dans ma boutique, reprend le Duros. Si vous voulez bien excuser le... zèle de mon droïde. Que puis-je faire pour vous ? Seriez-vous intéressé par une paire de droïdes de sécurité d'occasion ?

UN CLIENT MÉCONTENT

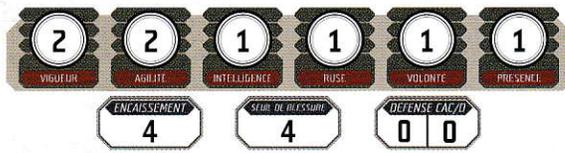
Peu de temps après avoir entamé les négociations avec Gorn, quels que soient les articles ou les informations recherchés, un Duros à l'air sournois se présente dans la boutique accompagné de deux brutes aquales et d'un Barabel. Son nom est Rasz et il s'avance vers Gorn sans se soucier des PJ. Une fois à la hauteur du marchand, il agite un étrange appareil devant le visage de ce dernier.

Rasz est convaincu que Gorn lui a vendu sciemment un moteur d'hyperdrive défectueux et compte bien être dédommagé. Il exige la restitution des 3 000 crédits déboursés pour l'achat du moteur, plus 500 crédits supplémentaires pour passer l'éponge. Gorn insiste quant à lui sur le fait qu'il lui a vendu l'article en toute honnêteté et que toutes les ventes sont définitives. Après un vif échange d'insultes, la situation s'envenime : Rasz saisit son blaster et Gorn s'empare de son fusil blaster à canon scié. Les gorilles de Rasz s'avancent pour protéger leur patron, tandis que OB-1E et OB-2B pointent leurs blasters sur eux. Si les PJ ne font rien pour calmer le jeu, une fusillade débute et les aventuriers n'ont plus qu'à éviter les tirs.

Avant le début des hostilités, les personnages ont le temps d'intervenir pour éviter un bain de sang. Une personne affable peut tenter d'apaiser Rasz et de le convaincre que la vente n'était pas véreuse, ou proposer à Gorn de réparer ou de remplacer le moteur d'hyperdrive pour éviter un fâcheux incident et préserver la réputation de son établissement. Un individu doté de bonnes compétences de négociation peut adoucir l'échange entre les Duros. Un autre, plus physique, peut tenter de jouer la carte de l'intimidation contre l'un ou l'autre des PNJ. De même, si le groupe n'a pas l'air de plaisanter, il peut prendre parti pour l'un ou l'autre des Duros afin de dissuader le camp opposé de tenter quoi que ce soit. Dans ce dernier cas, les personnages risquent de s'attirer l'hostilité du Duros lésé, qui pourrait bien se rappeler à leur bon souvenir un peu plus tard.

Si le combat n'est pas évité, Gorn tente de s'abriter derrière le comptoir où il garde un blaster à dispersion large pour les cas d'urgence. Les droïdes de sécurité tirent sur Rasz et ses acolytes, mais ils sont très fragiles et ne devraient pas rester très longtemps intacts. Si les personnages joueurs s'en mêlent, Rasz et ses brutes n'hésiteront pas à s'en prendre à eux, tandis que les droïdes pourraient également conclure qu'ils représentent une menace qu'il faut éliminer. Si les PJ apportent manifestement leur aide à Gorn, il ne les verra pas directement, mais risque d'en toucher certains par inadvertance.

DROÏDE DE SÉCURITÉ DE CLASSE OOM [SBIRE]



Compétences (en groupe uniquement) : Distance (armes lourdes), Vigilance

Talents : aucun

Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé contre les poisons et toxines)

Équipement : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; réglage étourdissant)

RASZ KAL [RIVAL]

Rasz Kal est un escroc à la petite semaine, un contrebandier et voleur qui se prend pour un baron du crime. De taille plutôt modeste, il est en revanche plutôt vif d'esprit et rapide. Rasz est étonnamment impétueux et belliqueux pour un Duros. Très soupe au lait et d'un abord délicat, il est à la tête d'une bande hétéroclite comptant un Barabel et deux Aqualas.



Compétences : Connaissance (Pègre) 2, Distance (armes légères) 3, Magouilles 2, Perception 2, Pilotage (espace) 2, Système D 2, Tromperie 3

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

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), coup-de-poing (Pugilat ; dégâts 3 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 3), armure matelassée (+2 encaissement), motivateur d'hyperdrive inutilisable

SOUDARD BARABEL [RIVAL]



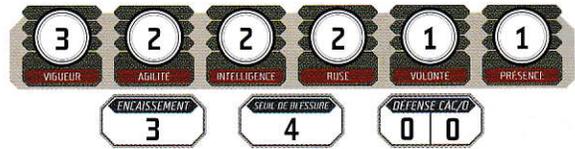
Compétences : Corps à corps 2, Distance (armes légères) 1, Perception 1, Survie 2, Vigilance 1

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), couteau de combat à lame crantée (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 3 ; portée au contact ; Sanguinaire 1)

BRUTES AQUALAS [SBIRE]



Compétences (en groupe uniquement) : Coercition, Distance (armes légères), Pugilat

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), coup-de-poing (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 3)

DÉNOUEMENT

Cette rencontre peut avoir plusieurs issues. Si les PJ ont contribué à apaiser et satisfaire Rasz aux dépens de Gorn, le premier s'en va sans même les remercier pour leur assistance. Gorn ne sera bien entendu pas enchanté par la situation et ses prix s'avéreront plus élevés pour les PJ : de 10 pour cent en plus au double de leur prix, selon ce que la transaction avec Rasz lui aura coûté. Si les personnages parviennent à convaincre Rasz de revenir sur sa position et de repartir calmement, Gorn saura en revanche se montrer reconnaissant et leur accordera une remise de dix pour cent pour leurs achats futurs.

Si la situation s'est résolue par une fusillade, les choses sont plus compliquées. Si Gorn meurt ou parvient à s'enfuir, Rasz prend la poudre d'escampette ou préfère éliminer les PJ pour qu'il n'y ait pas de témoin. Si les personnages ont aidé Gorn et que Rasz meurt ou s'enfuit, Gorn sera loin de se montrer ingrat, puisqu'il leur offre l'objet de leur choix dans son échoppe ainsi qu'une remise de 10 pour cent pour tout achat futur (à condition qu'ils l'aident également à faire disparaître les corps).

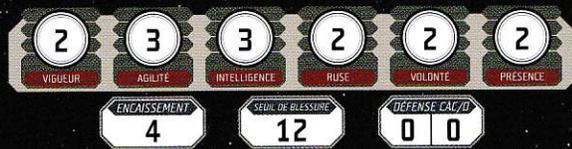
De toute façon, en cas d'échange de tirs, un détachement de sécurité duros se présente quinze à vingt minutes après la bataille. Quatre officiers sous le commandement

RÉPERCUSSIONS À LONG TERME

Gorn et Rasz ont tous deux des liens avec diverses organisations de la pègre, si bien que tuer ou froisser l'un d'eux (voire les deux) peut s'avérer problématique. Gorn fait notamment affaire avec le très puissant syndicat du Soleil Noir, qui n'appréciera que très modérément que l'on tue l'un de ses meilleurs receleurs sur Duro. Les PJ pourraient même écopier d'une Obligation envers le Soleil Noir si celui-ci les tient pour responsables de ces désagréments. Bien qu'il n'ait pas de relations aussi solides que Gorn, Rasz a une dette envers un seigneur du crime hutt, qui considérera naturellement que ses assassins héritent de son Obligation non acquittée. Si les personnages blessent Kreeg et son détachement, ils risquent également d'être recherchés activement sur Duro, ou du moins à Jyvus.

du lieutenant de police Kreeg (tous ont le même profil) viennent enquêter. Ils ne seront pas particulièrement émus par la mort éventuelle de Rasz et de ses nerfs, un pot-de-vin de 100 crédits suffisant à les persuader de fermer les yeux. Si Gorn meurt et que les PJ n'ont toujours pas quitté les lieux au moment de l'arrivée de la police, Kreeg est furibond (Gorn lui graissait généreusement la patte). Dans ce cas, convaincre le lieutenant de les laisser partir tranquillement va demander aux PJ une certaine dose de charme et d'argent (entre 1 000 et 2 000 crédits). Si les aventuriers décident de forcer le passage quand le détachement se présente, Kreeg appelle aussitôt des renforts. Les PJ vont alors devoir quitter le district sans attendre s'ils veulent éviter une arrestation (dans le meilleur des cas).

LIEUTENANT DE POLICE KREEG ET OFFICIERS DE SÉCURITÉ [RIVAL]



Compétences : Corps à corps 1, Distance (armes légères) 1, Perception 2, Sang-froid 1, Système D 2, Vigilance 2

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), matraque (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2), armure matelassée (+2 encaissement), 1 stimpack, comlink

LE BRAS DE LA JUSTICE

La sécurité corellienne (CorSec) fait respecter la loi dans le système Corellien et le passage de ses agents enchante rarement les marginaux. Quand les personnages joueurs éveillent l'attention des forces de l'ordre, les choses se corsent pour eux au point qu'ils vont devoir déployer des trésors d'ingéniosité et de savoir-faire pour éviter les ennuis. Le MJ peut faire intervenir cette rencontre si les PJ participent à des opérations de contrebande dans le système.

LE DILIGENT

La rencontre débute lorsqu'une patrouille de la CorSec interpelle le vaisseau des PJ. Le navire se nomme le *Diligent*, vaisseau de classe PB-950 transportant le lieutenant Costi et ses hommes.



Type de véhicule/Modèle : vaisseau de patrouille/PB-950

Constructeur : Corporation Technique Corellienne

Hyperdrive : primaire : Classe 1 ; secondaire : Classe 12

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : moyenne

Équipage : 1 pilote, un copilote/navigateur, 2 artilleurs

Charge utile : 180

Passagers : 8

Provisions : trois mois

Coût/rareté : 125 000 crédits/5

Emplacements disponibles : 3

Armes : quad-laser monté sur tourelle à l'arrière (portée proche ; arc de tir : arrière, bâbord et tribord ; dégâts 5 ; critique 3 ; Précis 1, Jumelé 3), 2 Canons ioniques moyens montés sur tourelles, 1 à bâbord et l'autre à tribord (portée courte ; arc de tir : avant et bâbord ou avant et tribord ; dégâts 6 ; critique 4 ; Ionique), Lance-missiles à concussion à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Munitions limitées 8, Projectile guidé 3, Souffle 4)

Si les PJ tentent de prendre la fuite, le *Diligent* les poursuit et s'efforce de les neutraliser avec ses canons ioniques. Il faut quatre rounds pour calculer un saut dans l'hyperespace permettant de semer le navire, mais réussir un **test d'Astrogation Moyen** (♦♦) permet de limiter l'opération à deux rounds. En cas de bataille, le *Diligent* bat en retraite s'il subit plus de 25 points de dégâts de coque. Si tel est le cas ou s'il est abattu, la CorSec dépêche une corvette de classe Assassin sur la piste des PJ dans les cinq minutes.

En cas d'abordage, les personnages vont avoir affaire au lieutenant Corran Costi, vétéran de la sécurité corellienne, et à son détachement de cinq officiers armés jusqu'aux dents. Costi soupçonne les PJ d'activités illégales : il ordonne donc la fouille du vaisseau, ce qui se traduit par un test opposé de Perception contre Discrétion si les aventuriers dissimulent effectivement de la contrebande, ou par une difficulté fixe s'ils se servent d'un compartiment caché spécifiquement conçu à cet effet.

Si Costi découvre de la marchandise illégale peu compromettante comme des fournitures médicales, de l'alcool de contrebande, des épices relativement inoffensives, des pièces de vaisseau ou de petites armes, il laisse repartir les PJ à condition qu'ils acquittent une « amende » (qui n'est rien d'autre qu'un pot-de-vin dont le montant devrait équivaloir à 5 ou 10 pour cent de la valeur de la cargaison). Il les arrête en revanche sur-le-champ s'il trouve des épices plus nocives ou des esclaves.

Si le lieutenant arrête les personnages et qu'ils coopèrent, c'est le moment de trouver un moyen intéressant de les faire libérer. Un baron du crime peut payer leur caution, et leur imposer ainsi une Obligation (Faveur de 5 à 10). L'évasion du complexe carcéral de la CorSec peut également constituer un intermède palpitant.

LIEUTENANT CORRAN COSTI ET OFFICIERS DE LA CORSEC [RIVAL]

Costi est un humain pragmatique à qui on ne la fait pas. Il reste relativement dogmatique et honnête, mais il ne rechignera pas à accepter un petit dessous de table de la part de contrebandiers à la petite semaine et autres criminels peu dangereux. Les officiers qui l'accompagnent suivent ses instructions à la lettre (ce profil est valable pour eux aussi).



Compétences : Artillerie 1, Calme 1, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Perception 3, Résistance 2, Sang-froid 2, Vigilance 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd CR-2 (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), matraque étourdissante (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 5 ; portée au contact ; Étourdissement 3), uniforme renforcé (+1 encaissement)

DÉNOUEMENT

Les répercussions de ce contact avec la CorSec peuvent aller de la perte de quelques crédits au fichage des PJ comme ennemis publics de Corellia, traqués impitoyablement.

Si les personnages tentent de prendre la fuite ou que leur rencontre avec Costi et ses hommes se transforme en rixe, ils seront recherchés dans tout le système Corellien. Si l'un des officiers est en mesure de les identifier, la traque se poursuivra jusqu'à ce qu'ils quittent Corellia. Si les autorités ne connaissent pas leur visage, ils pourront continuer d'opérer dans la région à condition de rester prudents. D'un autre côté, s'ils transportent effectivement de la contrebande et qu'ils évitent de s'opposer et d'affronter Costi, ils méritent bien un bonus de +5 XP pour la session.



DOMPTER LE DRAGON

Les courses de swoops clandestines constituent une activité illégale de premier plan sur Coreellia. Improvisées à n'importe quelle heure de la nuit par divers gangs plus ou moins criminels en des lieux reculés, ces compétitions rassemblent des foules de coureurs, de mécaniciens, de parieurs et de badauds. Quand il ne court pas simplement pour la gloire, le vainqueur remporte le pot tout entier, souvent constitué d'un bon paquet de crédits ou des swoops des perdants. Les risques inhérents à ce sport extrême, et la possibilité d'accumuler richesses et prestige auprès de leurs pairs, poussent les jeunes hommes et femmes de Coreellia à se mesurer aux commandes de leurs engins et à défier dame Fortune.

INTRODUCTION

Dans **Dompter le Dragon**, les PJ vont participer à une course de swoops clandestine lors de leur passage sur Coreellia. Ils peuvent avoir eux-mêmes prospecté pour trouver ce genre de compétitions, ou s'être retrouvés coincés par un gang de swoops après avoir froissé par inadvertance un puissant chef local. Il est important qu'au début, les PJ se trouvent à Coronet City, de préférence dans le secteur Bleu, ou dans les coins les plus impitoyables de Tyrena.

La rencontre peut commencer à peu près n'importe où, mais l'essentiel de l'action se déroule dans les marais de Cristal, site reculé et dangereux de la région d'Agri-lat sur Coreellia. Cette réserve sauvage est depuis des années le terrain de prédilection des pilotes de sloop, et bien des tourbières et îlots marécageux sont jonchés d'épaves et de casques brisés.

LA COURSE

Les personnages joueurs s'engagent dans une course de swoops au fin fond des marais de Cristal et tout PJ qui souhaite y participer est cordialement invité à le faire. Les participants seront opposés aux membres d'un gang appelé les Séraphins et à leur chef, une jeune Coreellienne nommée Sunny. Les règles de la course, exposées par Sunny, sont très claires : plusieurs coureurs s'affrontent sur le difficile circuit qu'on appelle le Fléau du Dragon et le vainqueur empoche la mise. Le droit d'entrée s'élève à 200 crédits par participant.

Le Fléau du Dragon est l'un des circuits les moins connus des marais de Cristal. Il est constitué de six sections périlleuses traversant les hautes et tranchantes herbes de cristal, une forêt marquée par des affleurements cristallins et de nombreux obstacles meurtriers comme des gouffres, des épaves et des tas de débris, sans parler des diverses créatures qui traversent sans prévenir. Il est interdit de dépasser une altitude de 10 m tout au long de la course. Une fois que les règles sont acceptées par chacun, tout le monde récupère son équipement et son sloop, et se dirige vers la ligne de départ.

Les PJ ignorent que la course est une escroquerie. Sunny et sa bande mènent depuis un certain temps une affaire juteuse en attirant des coureurs candides et inexpérimentés dans les marais. Ils leur font miroiter une compétition relevée et une belle récompense, alors que leur intention est seulement de les dépouiller et de les laisser pour morts. Pour ce faire, les Séraphins vont pousser les personnages vers un certain nombre de pièges qu'ils ont mis en place avant la course.

Ainsi, chaque fois qu'un PJ obtient un ou plusieurs  à un test de Pilotage (planétaire), le meneur du jeu peut les dépenser pour activer l'un des pièges des Séraphins. Il peut s'agir de troncs placés en équilibre, de filets qui se déploient au passage d'un coureur ou tout simplement d'une volée de tirs visant le malheureux. Quand un piège se déclenche, le PJ doit effectuer un **test de Pilotage (planétaire)** assorti d'une difficulté égale au nombre de  générées au premier test, jusqu'à un maximum de **Difficile** (◆◆◆). Si ce test est réussi, le coureur évite habilement le piège et passe à la section suivante

de la course. En cas d'échec, en revanche, il subit un accident : une collision mineure selon les règles de la page 243 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Le MJ n'est pas censé convertir toutes les ☼ obtenues en déclenchement de piège : il doit plutôt de se contenter d'une à deux fois par PJ.

La course peut accueillir un minimum d'un PJ opposé à Sunny, ou davantage si plusieurs personnages souhaitent participer. Sunny a tellement confiance en ses capacités qu'elle ne verra aucune objection à affronter plusieurs adversaires. Sans compter que trois autres Séraphins se joignent à la course (utilisez les profils de PNJ et de sloop de la page 131). Le MJ peut parfaitement faire intervenir d'autres coureurs. Cinq autres Séraphins et Grinder restent dans la fosse pendant la course (deux d'entre eux partiront plus tard activer les pièges).

La rencontre est censée se dérouler en déterminant l'initiative selon la règle normale. Chaque coureur dispose d'un round pour accélérer avant d'atteindre le circuit à proprement parler. On peut ensuite mener la rencontre en conjuguant jeu narratif et jeu structuré. La course elle-même est censée se dérouler en temps structuré, chaque round correspondant à une section. Mais il suffit qu'un des PJ n'y participe pas pour que le MJ agrémente le tout de phases narratives entre les rounds, alternant alors les scènes d'action et les descriptions entre les différents points de vue.

Une fois franchie la ligne de départ, la position des coureurs est déterminée par la vitesse la plus élevée. Ceux qui obtiennent la meilleure (probablement 4 ou 5) se battent pour la première place, ceux qui sont un cran derrière se partagent la seconde, et ainsi de suite. Une fois par section, demandez aux coureurs d'effectuer un test concurrentiel de Pilotage (planétaire), la difficulté étant déterminée par la vitesse et la taille des sloops. Le vainqueur du test passe devant tous les autres coureurs qui vont à la même vitesse que lui. En cas d'échec, un concurrent voit sa vitesse baisser d'un cran, tandis que ☼ indique des erreurs de pilotage qui pourraient entraîner des malus aux tests suivants (il dévie de sa trajectoire, frôle dangereusement des cristaux ou son véhicule subit du stress mécanique). En cas de ☼, le véhicule subit une collision mineure (cf. page 243 du livre de base d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**).

Tous les tests de compétence effectués durant la course obéissent aux règles des véhicules et vaisseaux présentées au Chapitre VII du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.

1. LA LIGNE DROITE

La première section du Fléau du dragon s'appelle simplement la Ligne droite, une longue partie rectiligne dégagée survolant des herbes des marais bien taillées. Elle permet éventuellement aux retardataires du début de course de rattraper les autres, voire de passer devant. Dans cette première section, aucun Séraphin n'est encore tapi dans la végétation pour jouer un mauvais tour aux PJ. La Ligne droite ne présente aucune difficulté et offre une excellente visibilité, mais tout test de compétence visant à refaire son retard ou à passer en tête est

assorti d'un ■ en raison du terrain. Cela traduit le fait que bien que les coureurs filent sur un sol relativement dégagé et sans relief, la vitesse atteinte ici est très élevée et la moindre erreur de pilotage peut entraîner une sortie de piste aussi rapide que violente.

2. LES COLONNES DU CIEL

À peine sortis de la Ligne droite, les coureurs s'engagent dans les périlleuses Colonnes du ciel. Cette section traverse un marais saumâtre dont émergent des arbres morts au teint osseux qui évoquent de gigantesques mains squelettiques. Chaque coureur doit slalomer dans cette partie en tentant de prendre (ou de conserver) la tête et en évitant de percuter un tronc à plus de 200 km/h. Les tests de Pilotage (planétaire) effectués dans les Colonnes du ciel sont assortis de ■ ■.

3. LES LAMES DE RASOIR

Une fois les éprouvantes Colonnes du ciel traversées, les concurrents pénètrent dans une portion large et plus dégagée des marais : les Lames de rasoir. Les lames en question ne sont autres que les hautes herbes cristallines qui poussent dans cette partie. Atteignant parfois plus de quatre mètres, ces tiges d'un vert pâle et luisant carillonnent légèrement au gré du vent comme un champ de clochettes. La majesté des lieux occulte un danger bien réel, chaque tige étant aussi tranchante qu'une vibrolame. Quiconque entre en contact avec ces plantes sans protection adéquate (quelle que soit son allure de déplacement) est promis à de nombreuses entailles. Un pilote de sloop qui s'écrase dans un champ de ces herbes est pratiquement sûr de se retrouver réduit en charpie, peu importe sa tenue. Les tests de Pilotage (planétaire) effectués ici sont assortis de ■ ■. En outre, tout coureur qui y subit une blessure critique à la suite d'un accident ajoute +20 au jet de blessure critique (même chose pour les dégâts critiques des sloops qui subissent un coup critique).

4. LA PINCÉE

Tout bon circuit se doit d'avoir sa chicane : une portion très étriquée qui oblige les coureurs à ralentir et à se rapprocher les uns des autres, mais aussi de frôler des obstacles souvent meurtriers. Le Fléau du Dragon ne fait pas exception à la règle avec la section de la Pincée. Lorsqu'ils émergent des Lames de rasoir, les concurrents sont happés par cette crevasse qui remonte le long d'une corniche escarpée. Vers la moitié de la section, les parois se rapprochent un peu plus pour ne plus laisser passer qu'un seul véhicule de front. C'est généralement ici que Sunny s'assure la victoire, la vision de ce resserrement suffisant à dissuader les plus téméraires.

Les tests de Pilotage (planétaire) effectués dans la Pincée sont assortis de ■ ■ ■ pour illustrer ce terrain particulièrement impitoyable. Par ailleurs, le passage le plus étroit va demander un **test opposé de Calme** entre le PJ et Sunny. Le vainqueur ne cède pas de terrain et enfle la brèche sans sourciller tandis que le perdant doit freiner et dévier sa course pour éviter de s'écraser contre la roche, sa vitesse étant alors réduite de moitié.

5. LE GRAND SAUT

Arrivée au sommet vertigineux de la Pincée, la crevasse vomit les coureurs dans le vide. La section précédente les a portés bien au-dessus du niveau des marais, au point qu'ils se retrouvent soudain en chute libre. Les swoops ne devraient pas avoir de mal à gérer cette altitude, mais l'effet de surprise, quand on débouche à une telle altitude au-dessus du parterre scintillant des marais de Cristal juste après l'angoissante chicane, a de quoi ébranler le plus imperturbable des coureurs. Le piqué qui s'ensuit est assez long pour permettre au MJ de corser l'affaire par l'intervention de vols de rapaces peu commodes, voire d'averses soudaines ou de bourrasques très violentes. Les tests de Pilotage (planétaire) effectués dans cette section sont assortis de ■.

6. LE BERCAIL

La dernière section du circuit se présente sous la forme d'une autre ligne droite dégagée permettant aux coureurs de mettre les gaz pour tenter une remontée in extremis. Si un PJ est arrivé jusqu'ici relativement indemne et qu'il fait la course en tête, Sunny renoncera à tout semblant de fairplay pour passer à l'offensive. Elle fait tout ce qui est en son pouvoir pour l'emporter, y compris tirer sur son adversaire et le pousser à la faute, voire à l'accident.

SUNNY BOUNDER [NÉMÉSIS]

Sunny est une jeune femme qui approche la trentaine d'années, grande et mince, avec un regard dur. Elle a toujours piloté des swoops et des speeders, et a fini par organiser des courses truquées pour son propre compte et pour d'autres individus. Elle gère tous les à-côtés, comme la sécurité, les paris et les pots-de-vin. Il y a quelques années, elle a formé les Séraphins en puisant dans la lie d'un autre gang de swoops qu'elle avait contribué à faire tomber. Sous sa houlette, les survivants sont devenus des filous et escrocs de talent.



Compétences : Calme 4, Coercition 2, Commandement 1, Corps à corps 3, Distance (armes légères) 2, Pilotage (planétaire) 3, Système D 3

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Foncéur-né 1 (une fois par session, peut rejouer un test de Pilotage (planétaire) ou d'Artillerie), Pleins gaz amélioré (subit 1 point de stress pour effectuer un **test de Pilotage [planétaire]**)

Moyen [◆◆] au prix d'une manœuvre et accroître sa vitesse maximale de 1 pendant 4 rounds)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance (armes légères) ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), chaîne (Corps à corps ; dégâts 6 ; critique 5 ; portée au contact ; Imprécis 1, Renversement), armure de pilote (+1 défense, +1 encaissement)

FULGURE

Le swoop de course de Sunny est un Mobquet Flare-S modifié qu'elle a poussé aux limites technologiques avec son acolyte Grinder. Dans son état actuel, l'engin dispose d'une vitesse de pointe hallucinante et se montre extrêmement agile dans les virages et les zones jonchées d'obstacles.



Type de véhicule/Modèle : swoop/Flare-S

Constructeur : Swoops et speeders Mobquet

Altitude maximale : 50 m

Portée des senseurs : aucune

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 2

Passagers : aucun

Coût/rareté : unique

Armes : aucune

GRINDER [RIVAL]

Grinder pourrait bien recevoir le titre d'individu le plus désagréable de Corellia. Cette brute musculeuse, courte sur pattes et chauve présente un visage buriné avec une barbe qu'on imagine bloquer les tirs de blaster, tandis que ses bras et son torse affichent la collection de mauvais choix et de coups du sort qui ont rythmé son existence. Grinder est le mécano en chef de Sunny ainsi que son « fidèle » lieutenant. Il se lave rarement, comme le rappellent sa puanteur et la graisse qui macule les crevasses de ses mains, et il porte ses fourrures de pilote en permanence (essentiellement parce qu'il ne supporterait pas qu'on les lui vole). Virtuose devant un moteur de swoop ou de speeder, il demeure un être humain parfaitement infect. Grinder n'a jamais eu un mot gentil ou un geste généreux sans espoir de rétribution.

Si la récompense est à la hauteur (s'il doit reprendre la tête du gang, par exemple, ou un joli pactole), Grinder n'hésitera pas à trahir Sunny. Si tel est le cas, il détaillera les plans de Sunny, gribouillera le tracé de la course et dressera une liste des pièges possibles et de leur emplacement. Il sera également prêt à épauler les PJ si un combat devait éclater à la fin de la course.



Compétences : Corps à corps 2, Informatique 1, Mécanique 4, Pilotage (planétaire) 3, Système D 2, Vigilance 2

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : vibrolame (Corps à corps ; dégâts +3 ; critique 2 ; portée au contact ; Briseur, Perforant 2, Sangulaire 3), blaster de poche (Distance (armes légères) ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), fourrures de course répugnantes (+1 encaissement), trousse à outils, trousse de réparation d'urgence

SÉRAPHIN [SBIRE]

Les membres du gang des Sêraphins sont typiques de leur engeance : jeunes, violents, antipathiques et sans autre ambition que boire, chercher des noises et voler à fond la caisse.



Compétences (en groupe uniquement) : Corps à corps, Distance (armes légères), Pilotage (planétaire), Système D

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster léger (Distance (armes légères) ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), chaîne (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 5 ; portée au contact ; Imprécis 1, Renversement), combinaison en cuir (+ 1 encaissement)

SPEEDER BIKE « SCREAMER » CEC D-22

Les autres coureurs Sêraphins pilotent des « Screammers » CEC D-22, engins corelliens très puissants.



Type de véhicule/Modèle : speeder bike/D-22

Constructeur : Corporation Technique Corellienne

Altitude maximale : 35 m

Portée des senseurs : proche

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 3

Passagers : 1

Coût/rareté : 4 500 crédits/3

Emplacements disponibles : 2

Armes : aucune

LA LIGNE D'ARRIVÉE

Une fois la course terminée, plusieurs situations sont possibles. L'identité du vainqueur importe toutefois moins que l'état des PJ à la fin de la course. S'ils se sont montrés dangereux, coriaces ou menaçants d'une manière ou d'une autre, Sunny préférera s'en tenir au résultat final de la course. Si elle l'a remportée, elle empêche la mise et prend congé. Si elle a perdu, elle remet la récompense aux PJ, manifestement peu enjouée.

En revanche, si les PJ ont subi des blessures pendant la course ou ne paraissent pas bien inquiétants sur le plan physique, Sunny les tient en joue avec sa bande et les dépouille de leurs swoops et de tout leur argent, avant de les abandonner dans les marais. Le seul moyen d'éviter cette issue consiste alors à l'affronter ou à la faire trahir par Grinder.

Si les PJ s'insurgent contre ses pièges et ses manœuvres irrégulières, Sunny leur conseille vigoureusement de changer de sujet. S'ils insistent, elle n'hésitera pas à employer la force à moins que les aventuriers ne paraissent trop robustes, auquel cas elle leur cède la mise (ou le double s'ils ont gagné la course) ou leur accorde une autre faveur en guise de compensation. Si les PJ exigent son sloop, en revanche, ils sont sûrs de devoir l'affronter.

DÉNOUEMENT

Si les PJ remportent la course contre toute attente, ils sont censés empocher la mise (200 crédits multipliés par le nombre de participants). De plus, si le meneur du jeu se sent d'humeur généreuse, il peut donner aux PJ l'occasion de forcer le gang à leur reverser une part des profits des paris, d'autant que cet argent est en partie le leur. Selon ce qu'il sera advenu de Sunny, les personnages pourront également hériter de son sloop modifié, de promesses de faveurs des Sêraphins, voire d'un statut privilégié au sein du gang. Enfin, si les PJ remportent la course, ils gagnent tous +5 XP.

UNE SIMPLE ESCALE

Une halte pour se désaltérer lors d'un voyage vers Nubia peut vite se transformer en aventure si les PJ passent par la cantina du *Rancor assoupi*. Ce n'est pas tant les autochtones qui vont leur donner du fil à retordre, mais plutôt un contingent de sécurité d'Industrial Automaton venant récupérer des informations sensibles qui ont été dérobées. Ces employés du célèbre fabricant de droïdes recherchent des secrets contenus dans une mystérieuse datacarte qui s'est étrangement retrouvée dans les affaires de l'un des PJ.

LE RANCOR ASSOUPI

Le *Rancor assoupi* est une cantina mal famée en périphérie de Nuba. L'établissement appartient à Duff « court sur pattes » Caros, cyborg humain qui se déplace grâce à une plateforme à répulsion qui lui tient lieu de jambes. Le personnel est presque exclusivement composé de droïdes et la cantina est connue pour ses boissons frelatées et sa clientèle louche. La proximité du *Rancor assoupi* avec le spatioport de Nuba en fait une escale régulière pour les contrebandiers et tous ceux qui souhaitent mener des affaires plus ou moins illégales. Les PJ peuvent ainsi y faire halte pour attendre l'arrivée de marchandises ou pour retrouver un contact criminel.

Le bâtiment est flanqué d'un entrepôt et d'un enclos rempli de rontos assoupis. Lisez ou paraphrasez ce qui suit quand les personnages joueurs entrent dans la cantina :

Un droïde dégingandé aux multiples bras se tient derrière le comptoir. Divers becs et tuyaux émergent de ses membres pour servir les boissons, tandis qu'une collection hétéroclite de droïdes de service s'activent dans la salle avec des plateaux chargés de breuvages divers. Plusieurs petits groupes de clients, humains et autres, sont rassemblés autour des tables et conversent à voix basse. Trois vieux droïdes musiciens de série ASP jouent des morceaux insipides dans un coin.

DROÏDES, MENSONGES ET SECRETS

Que les PJ s'accourent au bar ou prennent une table, un vieux droïde de service de classe SE4 vient prendre leur commande. Quels que soient leurs choix, un client tout proche pouffe et les accuse d'aimer les boissons de femmelettes. Cet habitué est une brute du nom de Brom, manifestement éméché et prêt à en découdre. Il se montre vite insultant, mais avant qu'une rixe n'éclate, le compagnon de beuverie de Brom, un Bothan nommé Bim Gizzo, présente des excuses pour son ami avant de donner une tape amicale dans le dos de l'un des personnages et d'offrir une tournée pour toute l'équipe.

En réalité, tout cela n'était qu'une distraction pour permettre à Bim de glisser une petite datacarte dans les affaires d'un PJ. Ce subterfuge se justifie, car peu après l'entrée des personnages, deux agents de sécurité d'Industrial Automaton accompagnés d'un droïde de sécurité Hound-W2 SPD ont fait leur apparition dans la cantina. Les PJ ne le savent pas, mais Bim et Brom sont des spécialistes de l'espionnage industriel œuvrant actuellement pour le plus gros concurrent d'Industrial Automaton : Cybot Galactica. La datacarte qu'ils ont dissimulée dans l'équipement du personnage renferme des informations sensibles volées au quartier général de IA sur Nubia. Ayant aussitôt reconnu les agents de sécurité et craignant d'être pris avec les preuves de leur délit, Bim et Brom ont décidé de confier leur datacarte au plus proche pigeon, à son insu.

Bim prend soin de choisir la bonne cible, puisqu'il jette son dévolu sur le PJ à la Perception la plus faible. Le MJ doit alors effectuer un **test opposé de Magouilles** (pour Bim) **contre Perception** (pour le personnage). En cas d'échec, le PJ n'est pas dupe. Si l'aventurier se rend compte de la tentative et qu'il fait du foin, les agents de sécurité sont aussitôt alertés par le chahut.

Quoi qu'il en soit, grâce à son système de détection très sensible, le droïde Hound (un modèle trapu en forme de boîte) ne tarde pas à renifler la datacarte et les agents s'avancent vers les PJ. Si Bim est parvenu à glisser l'objet incognito, les aventuriers sont vite accusés de détenir des informations volées et doivent les restituer. S'ils ont bien vu que Bim tentait de s'en débarrasser à leurs dépens, le Bothan les accuse justement du méfait inverse pour détourner l'attention des agents.

Alors que la situation s'envenime, les enquêteurs tirent leurs blasters. Les PJ peuvent tenter de s'expliquer, mais les agents de sécurité ne sont pas prêts à écouter des balivernes. Si les héros se montrent particulièrement convaincants (**test opposé de Charme contre Sang-froid**), ils pourront peut-être se faire entendre. S'ils ont pris Bim en flagrant délit, ils pourront clamer leur innocence, mais le Bothan est très éloquent lorsqu'il s'agit de se disculper. Sans cela, ils auront la mauvaise surprise de trouver la datacarte dans leurs affaires, même s'ils devraient vite comprendre qui leur a refourgué l'objet.

DU RIFI FI À LA CANTINA

Pendant ce temps, Brom a bien l'intention de récupérer les données. Il quitte la cantina pour se rendre dans l'enclos voisin et tirer sur l'un des rontos endormis. Le rayon de blaster ne suffit pas à tuer la bête, mais ne manque pas de l'aiguillonner. Le voleur en profite alors pour la pousser tête la première vers le mur de la cantina. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

La conversation est soudain interrompue par un rugissement de rage assourdissant. L'un des murs de la cantina s'effondre vers l'intérieur dans une pluie de pierre et de poussière. Un ronto déboûle dans la salle, piétinant tout ce qui se trouve sur sa route.



À partir de là, le combat est inévitable. La conversation précédente va décider de la répartition des belligérants, mais on devrait vraisemblablement obtenir quatre « camps » : les agents d'un côté, Bim et Brom (profils à la page 134) de l'autre, les PJ ensuite, sans oublier le ronto qui s'en prend à quiconque s'approche de lui. Le reste de la clientèle ne demande pas son reste et fuit dans le plus grand désordre. Les agents battent en retraite dès que l'un d'entre eux est neutralisé, de même que Bim et Brom (l'un traînant péniblement l'autre). Le ronto s'acharne jusqu'à sa mort ou jusqu'à ce qu'il ait réduit la cantina en tas de gravats. Il attaque la cible la plus proche et s'il n'est au contact de personne, il se rue sur le premier individu visible.

RONTO DÉCHAÎNÉ [RIVAL]

Il est impossible d'apaiser cette bête ou de l'arrêter. Elle semble décidée à piétiner toute la cantina et ses occupants.



Compétences : Perception 2, Pugilat 1

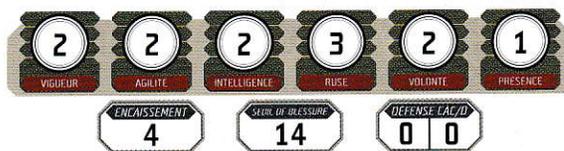
Talents : aucun

Capacités : Gabarit 2, Ruée (le ronto peut dépenser  pour toucher une cible supplémentaire en cas de test de Pugilat réussi, à condition que cette cible soit au contact de la cible de départ), Piétinement (quand un ronto entreprend une manœuvre pour se rapprocher de sa cible avant d'attaquer, il bénéficie de  à son test d'attaque et inflige +2 dégâts).

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

AGENT DE SÉCURITÉ D'IA [RIVAL]

Employés par Industrial Automaton pour enquêter sur les failles subies par la sécurité de l'entreprise, ces agents sont aussi impitoyables qu'efficaces.



Compétences : Distance (armes légères) 3, Perception 2, Pugilat 2, Sang-froid 2, Vigilance 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), gants à décharge (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 5 ; portée au contact ; Étourdissement 3), vêtements épais (+1 encaissement), 1 stimpack, comlink

BIM GIZZO [RIVAL]

Agent opérationnel de talent qui gagne sa vie en obtenant des informations confidentielles pour le compte de ses divers employeurs, Bim Gizzo est sans scrupule. Rusé, vif et habile comme un prestidigitateur, il a une prothèse qui cache une arme cybernétique en guise de main gauche.



Compétences : Charme 2, Discrétion 2, Distance (armes légères) 2, Magouilles 3, Perception 3, Système D 2, Tromperie 3

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Persuasion 2 (re-tire jusqu'à  lors des tests de Tromperie et Magouilles)

Capacités : aucune

Équipement : blaster léger cybernétique (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vêtements épais (+1 encaissement)



BROM [RIVAL]

Brom est un individu revêche et notamment violent. Bim peut toutefois compter sur lui, d'autant qu'il sait comment user au mieux de sa brutalité.



Compétences : Calme 2, Coercition 3, Distance (armes légères) 2, Pugilat 3, Résistance 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), coup-de-poing (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 3), armure matelassée (+2 encaissement), 1 stimpack

DÉNOUEMENT

Une fois le chaos dissipé ou du moins atténué, les PJ vont devoir faire le point. S'ils étaient parvenus à convaincre

les agents de leur innocence et les ont aidés à arrêter Bim et son complice, Industrial Automaton pourra les récompenser pour leur assistance, avec une somme de 1 000 crédits.

S'ils n'ont pas été neutralisés, disposent toujours de la datacarte et n'ont pas eux-mêmes été arrêtés, les aventuriers pourront conserver les données, les agents et les criminels étant morts ou en fuite. La datacarte est protégée par un cryptage très complexe, si bien qu'il faut le matériel adéquat et un **test d'Informatique Intimidant** (◆◆◆◆) pour la déchiffrer. Elle contient les diagrammes de conception complets de préproduction des tout nouveaux droïdes astromechs R6 d'Industrial Automaton.

La réussite de cette gamme étant essentielle à la prospérité de la firme, il va sans dire que les dirigeants d'Industrial Automaton n'ont pas l'intention de laisser errer les données dans la nature, surtout s'il y a une chance qu'elles puissent terminer entre les mains de leurs concurrents. La compagnie est prête à déboursier une belle somme d'argent pour éviter cela (jusqu'à 20 000 crédits si les PJ sont particulièrement habiles et intrigués dans leurs négociations). Si les personnages exigent trop, en revanche, le PDG d'IA pourra finalement estimer qu'il est plus économique de mettre leur tête à prix.

PAR-DELÀ LA MER BOUILLONNANTE

La plupart des Dralls sont attachés à la tranquillité d'une vie bien rangée, mais quelques individus aiment l'aventure, et certains vont jusqu'à s'engager sur la voie criminelle. Une traversée maritime sur Drall peut s'avérer plus mouvementée que prévu, surtout lorsque l'on rencontre Boffen Nibs, un autochtone kleptomane qui a le chic pour attirer les ennuis.

ENTRE VOLEURS

Cette rencontre peut démarrer presque partout sur la planète. Alors qu'ils traversent un marché, les PJ sont approchés par un Drall du nom de Boffen Nibs. Il est aux abois et cherche activement l'aide d'étrangers. Étant donné que la plupart des personnages dépassent le plus grand des citoyens locaux de la tête et des épaules, on peut facilement imaginer qu'ils ne passent pas inaperçus.

Lorsque la rencontre débute, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Alors que vous arpentez la place bondée qui accueille le marché, un Drall à la fourrure crasseuse et ébouriffée tire sur la manche de l'un d'entre vous.

Aidez-moi, implore-t-il. Ils sont à mes trousses. Je vous en prie, je vous promets 500 crédits, mais aidez-moi. Cachez-moi

CACHE-CACHE

Boffen est recherché par la police locale pour un crime qu'il a commis récemment. Il ne le montrera pas aux PJ, mais il détient un superbe diamant parfaitement taillé, aussi gros qu'un poing humain, qu'il dissimule dans une bourse à sa ceinture. La pierre, qu'on appelle l'Œil de Corell, figurait parmi les biens les plus précieux de la duchesse Lassa. Ce qui fait la valeur de cet objet, ce sont les archives historiques encodées que recèlent ses facettes cristallines, données qui permettent de remonter la lignée de Lassa sur plus de mille-deux-cents générations.

Le voleur drall a proposé 500 crédits aux personnages, mais il est prêt à monter jusqu'à 1 000. Si on insiste adroitement, il pousse jusqu'à 2 000 crédits, contenu intégral du crédistick qu'il porte sur lui. Si on l'interroge, Boffen prétend qu'il est accusé à tort d'un crime et que des brutes engagées par ceux qui lui en veulent sont à sa poursuite. Les PJ doivent rapidement décider s'ils souhaitent l'aider ou non, car la police se rapproche. Ils ont le choix entre lui porter secours, le livrer aux autorités, le dépouiller ou se contenter de l'ignorer (dans ce cas, la rencontre se termine par l'arrestation de Boffen).

S'ils optent pour apporter leur aide, ils peuvent tenter de cacher Boffen, mais ils doivent alors agir vite et discrètement, sans quoi la police le trouvera. Si les personnages ne sont pas particulièrement furtifs et habiles, ils se feront prendre dans la nasse qui se referme. À l'inverse, s'ils décident de livrer Boffen, la rencontre tourne court



et les secrets du voleur sont révélés. Non seulement les agents de police exigent la restitution de l'Œil de Corell, mais ils lui annoncent que sa... mère la duchesse Lassa est extrêmement contrariée par son comportement !

Des PJ sans le moindre scrupule voudront peut-être délester Boffen de son crêdistick, et du diamant s'ils le découvrent.. Si tel est le cas, le Drall ne se laisse pas faire et l'esclandre qui s'ensuit ne manque pas d'alerter la police.

Si les PJ ont affaire à la police drall (dont les agents sont identifiables aux médaillons qu'ils portent), dont les agents leur intiment de livrer Boffen et l'Œil de Corell. Il y a en tout neuf policiers sous le commandement d'un sergent. Au cas où les personnages se montreraient intraitables ou opposeraient la moindre résistance, les agents emploieront leurs matraques aveuglantes pour les étourdir plutôt que de les blesser. S'ils essuient des tirs, ils appelleront des Cavaliers en renfort.

BOFFEN NIBS [RIVAL]

Le fils rebelle de la duchesse Lassa Nibs est en manque de frisson et d'aventure. Après avoir décidé de s'engager sur la voie du crime, Boffen a subtilisé l'Œil de Corell à sa mère afin de financer sa nouvelle carrière. Contrairement aux autres membres de son espèce, c'est est un menteur né, capable de bien des espérances. Il n'est pas vraiment mal intentionné, mais demeure très égocentrique et inconscient des dangers de la galaxie.



Compétences : Charme 1, Connaissance (Éducation) 2, Discrétion 2, Magouilles 3, Perception 2, Système D 1, Tromperie 1

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : ceinture multi-usages, crêdistick contenant 2 000 crédits, gemme volée (Œil de Corell)

SERGENT DE POLICE DRALL [RIVAL]



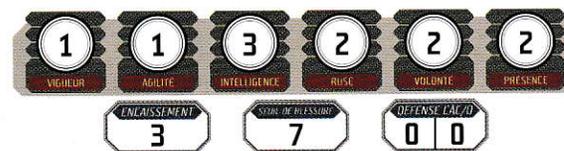
Compétences : Commandement 2, Corps à corps 3, Distance (armes légères) 3, Perception 3, Sang-froid 2, Vigilance 3

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)

Capacités : aucune

Équipement : matraque aveuglante (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique – ; portée au contact ; Dégâts étourdissants, Désorientation 3), 2 grenades étourdissantes (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique – ; portée courte ; Dégâts étourdissants, Désorientation 3, Munitions limitées 1, Souffle 8), 1 stimpack, comlink

POLICIER DRALL [SBIRE]



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

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : matraque aveuglante (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique – ; portée au contact ; Dégâts étourdissants, Désorientation 3), 2 grenades étourdissantes (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique – ; portée courte ; Dégâts étourdissants, Désorientation 3, Munitions limitées 1, Souffle 8), comlink

Si une bataille éclate sur la place du marché, la police appelle du renfort qui se présente au bout de 3 rounds sous la forme de trois ou quatre Cavaliers montés sur Ibbots.

Les PJ devraient remarquer leur approche au round précédant leur apparition (ce qui leur donnera une dernière occasion de prendre la fuite). Les Cavaliers devraient suffire à dissuader les personnages de rester sur place, mais si ce n'est pas le cas, le MJ ne doit pas hésiter à armer ses PNJ d'un arsenal plus dévastateur, voire à faire intervenir des agents de la CorSec : Drall est une planète civilisée sur laquelle les autorités ne sont pas censées laisser un conflit dégénérer en plein cœur d'une ville.

DÉNOUEMENT

Tant qu'ils ne provoquent pas d'émeute ni de bain de sang sur la place du marché, les personnages pourront tirer avantage de cette rencontre. S'ils parviennent à aider Boffen à échapper à ses poursuivants, le Drall acquittera le montant convenu dès qu'ils seront à distance respectable du danger et partira de son côté. Si au contraire ils facilitent la tâche de la police, les autorités leur accordent 500 crédits pour leur concours, puis partent livrer Boffen et le diamant à la duchesse. Si les personnages blessent ou tuent Boffen, ou encore s'ils s'emparent de l'Œil de Corell, ils seront traqués sans merci par les Dralls qui n'hésiteront pas à demander l'aide de la CorSec et mettront leur tête à un prix alléchant, digne d'intéresser certains des meilleurs chasseurs de primes de la galaxie.

CONIQUE ASCENSION

Cette rencontre se déroule sur la station Centerpoint, dans le système Corellien, et elle voit les PJ gravir les monts Coniques (ce qui nécessitera une série de test d'Athlétisme et de Coordination). Le groupe peut être engagé pour réguler la population de vynocks, pour déployer une sonde près du Brilleur à la demande d'un scientifique ou pour retrouver un jeune homme porté disparu. Il est également possible que les personnages aient juste l'intention de passer du bon temps sur la station.

BEAUTÉ SURNATURELLE

Les monts Coniques septentrionaux sont très appréciés des touristes et des amateurs de sensations fortes. La faible gravité conférée par la proximité de l'axe polaire en facilite l'ascension, et ils sont ainsi accessibles aux individus dont la forme physique n'est pas forcément exemplaire. Les monts Coniques méridionaux en revanche, sont peu visités par les touristes. Ils dominent les fermes et les ranchs du sud de Hollowtown. C'est toutefois la destination actuelle des aventuriers. Voici quelques raisons qui pourraient justifier l'ascension des montagnes par les personnages :

- L'office de la villégiature des Cinq frères a engagé les PJ pour chasser les vynocks, espèce cousine et aérobie des mynocks, qui infestent les montagnes.
- Les PJ ont reçu un bon des Cinq frères leur permettant d'explorer la Conique Six, jusqu'ici non ouverte au public. Le bon a pu être fourni par un ami ou comme récompense d'une mission précédente.
- Les PJ sont sollicités par Doral Vinos, un scientifique local, pour placer une sonde près du sommet. Elle est destinée à récolter des informations à long terme sur le Brilleur et tient dans un sac à dos. Si le MJ souhaite recourir à cette amorce, la sonde présente un encombrement de 3 et son installation au sommet demande quelques minutes.

Plus vous vous rapprochez des Coniques, plus leurs flancs vous évoquent des troncs de wroshyr plutôt que de véritables montagnes. Au pied de l'une des plus petites, que l'on appelle la Conique Six, vous notez que l'herbe et la terre se raréfient pour laisser place à une sorte de coque blindée. Près de l'entrée de la clôture qui entoure les lieux, vous voyez une Twi'lek athlétique à la peau rouge qui se tient non loin d'une cabane à matériel. Sa chemise affiche l'écusson de l'office de la villégiature des Cinq frères. Elle vous fait signe.

Alors, il paraît qu'il y a des grimpeurs dans le coin aujourd'hui ? lance-t-elle avec enthousiasme en jetant une corde enroulée sur une pile d'équipement. Prêts à en baver ?

La Twi'lek est une loueuse de matériel nommée Sura avec qui les personnages peuvent s'entretenir. Elle dispose notamment de bottes magnétiques (15 crédits) réduisant d'un dé la difficulté de tous les tests d'Athlétisme et de Coordination visant à escalader les Coniques. Elle loue également des sacs à répulsion pour 45 crédits (toutes les chutes sont alors considérées comme de portée courte, selon la règle de la page 215 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**). Sura vend en outre divers articles de survie. Tout PJ qui n'est pas formé en Athlétisme ou en Coordination serait bien inspiré de louer de l'équipement. Lors de la conversation, elle livre les renseignements suivants :

- La villégiature des Cinq frères (complexe de loisirs et de casinos) a récemment obtenu les droits exclusifs d'exploitation touristique de la Conique Six, qui n'est pas encore ouverte au public.
- Son altitude est de 3 500 mètres.
- Les vynocks infestent depuis peu toute une portion du pic, et la villégiature offre 50 crédits par carcasse rapportée.

- À mi-distance du sommet, le manque d'oxygène justifie l'utilisation de masques respiratoires.
- Sura a envoyé l'un de ses employés, un jeune humain du nom de Jek Bannon, sur les pentes de la Conique Six pour prendre des holos de promotion, mais il devrait déjà être rentré depuis plusieurs heures.

Si le groupe n'a pas d'autre question, Sura indique le sentier qui mène au début de l'ascension et qui s'enroule plusieurs fois autour de la montagne.

L'ASCENSION

Le flanc de la montagne est très escarpé et lisse, même s'il présente suffisamment de prises et de failles pour tenter une ascension en solo. Qui plus est, un sentier protégé par un garde-fou en fait le tour jusqu'à 500 m d'altitude. À la fin du chemin, six cordes s'offrent aux marcheurs et disparaissent dans les nuages. L'ascension demande de réussir un **test d'Athlétisme Difficile** (◆◆◆), mais la pesanteur réduite ajoute □ au test (cf. la règle de gravité réduite, page 214 du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**).

La corde semble interminable et vous grimpez au moins sur des centaines de mètres. Le dos et les jambes continuent alors que l'atmosphère devient de plus en plus brumeuse, réduisant la visibilité à quelques centimètres et vous obligeant à crier pour savoir où en sont vos compagnons. Alors que la douleur et la fatigue sont sur le point d'avoir raison de vous, vous atteignez une corniche où commence un nouveau sentier, cette fois sans garde-fou.

Le brouillard vous impose une progression lente. L'humidité ambiante n'est troublée que par les ombres mouvantes et les stridulations lointaines des créatures aériennes dont vous percevez également le battement d'ailes. Le sentier serpente autour de la montagne jusqu'à atteindre une nouvelle corniche, minuscule, recouverte d'une épaisse vase grise.



TESTS D'ESCALADE

Un personnage qui réussit un test d'Athlétisme pour escalader une hauteur se retrouve couché sur le ventre, au sommet, et va donc devoir dépenser une manœuvre ou ☹ pour se relever. Les joueurs peuvent également utiliser ☹ pour octroyer □ au prochain test d'un allié proche. Rater un test d'Athlétisme ou de Coordination lors d'une tentative d'escalade peut avoir des conséquences très fâcheuses. ☹ n'engendre normalement que du stress, mais un échec peut entraîner un test supplémentaire ou une chute. Dans ces circonstances, le joueur doit effectuer un **test de Coordination Moyen** (◇◇) pour se rattraper à une aspérité, à une corde ou à un allié. Une autre option consisterait, pour un membre du groupe à portée, à dépenser ☹ pour saisir son compagnon in extremis et lui éviter la chute.

Les personnages peuvent tenter un **test de Survie Moyen** (◆◆) pour comprendre que cette substance est une couche d'excréments de vynocks. Pour dépasser la corniche, les personnages vont devoir se plaquer dos à la paroi, ce qui se traduit par un **test de Coordination Moyen** (◆◆), sachant que les déjections ajoutent ■■ au test. C'est durant cette traversée que les PJ sont assaillis par trois vynocks qui fondent sur eux depuis les cieux. Ils attaquent en priorité les droïdes et les personnages en armure.

VYNOCK [SBIRE]

Les vynocks constituent une espèce cousine des mynocks, connue pour se régaler de métaux bruts ou raffinés. On les retrouve sur bien des mondes terrestres de la galaxie. Leur bouche sécrète un puissant acide facilitant la digestion des métaux les plus durs. Comme les mynocks, ils présentent un corps sinueux rappelant les vers, une gueule garnie de dents et des ailes parcheminées et griffues.

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

Compétences (en groupe uniquement) : Coordination, Pugilat

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : ventouse buccale (Pugilat ; dégâts 3 ; critique 6 ; portée au contact ; Incendiaire 4), griffes (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 5 ; portée au contact)

Le groupe émerge de la couche de nuages à une altitude de 2 000 m, et peut enfin admirer l'énorme pic central qui se dresse sur des kilomètres en direction du Brilleur. L'atmosphère est sensiblement plus chaude et faible en oxygène, le recours aux masques respiratoires s'imposant soudain.

Au fur et à mesure de l'ascension, la chaleur du Brilleur devient insoutenable. Les personnages sont alors soumis à un **test de Résistance Difficile** (◆◆◆) pour supporter cette hausse de température. En cas d'échec, un PJ se retrouve à bout de souffle (il ne peut pas subir de stress pour activer une capacité ou bénéficier d'une manœuvre supplémentaire jusqu'à la fin de la rencontre). Réduisez la difficulté d'un cran si le personnage est muni d'un masque respiratoire ou de vêtements thermiques permettant de lutter contre la chaleur.

Un peu plus loin sur le sentier, les PJ remarquent l'entrée d'une grotte à environ quinze mètres au-dessus d'eux, à même la paroi. Un bras humain en émerge, pendant dans le vide. L'escalade sans assurance jusqu'à la grotte demande de réussir un **test d'Athlétisme Intimidant** (◆◆◆◆), mais il suffit de disposer d'un filin d'escalade et de réussir un **test de Distance (armes légères) Difficile** (◆◆◆◆) pour s'amarrer à l'ouverture, l'ascension étant alors réduite à un **test d'Athlétisme Moyen** (◆◆).

Une fois la grotte atteinte, les PJ découvrent un jeune homme d'une quinzaine d'années gisant face contre terre, une main crispée sur un sac à dos en plastoïde. Le groupe peut tenter un **test de Médecine Moyen** (◆◆) pour ranimer le garçon qui a succombé à la chaleur. Pendant qu'ils le soignent, les personnages sont assaillis par six vynocks (deux groupes de trois) qui émergent du fond de la grotte à portée proche. Lors du troisième round, trois vynocks de plus sortent de la caverne (si le groupe est déjà mis à mal par les six premiers, le MJ peut lui épargner cette seconde vague). Le terrain de la grotte est considéré comme difficile.

CELUI QUI A EU CHAUD

Une fois les vynocks éliminés, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Le dernier vynock gît sur le sol de grotte, encore fumant. Le garçon pousse alors un gémissement et bat des paupières. « Qu'est-ce... qu'est-ce qui s'est passé ? bredouille-t-il en observant les membres du groupe, puis en écarquillant les yeux devant les vynocks qui jonchent le sol.

Eh ben ! On dirait que vous m'avez sauvé la peau, les gars. Il commençait à faire trop chaud, alors j'allais mettre mon masque, mais on dirait que je suis tombé dans les pommes avant de le trouver. Je m'appelle Jek. Merci les amis. Je vais appeler Sura avec mon comlink pour lui dire d'envoyer le véhicule de sauvetage au sommet. »

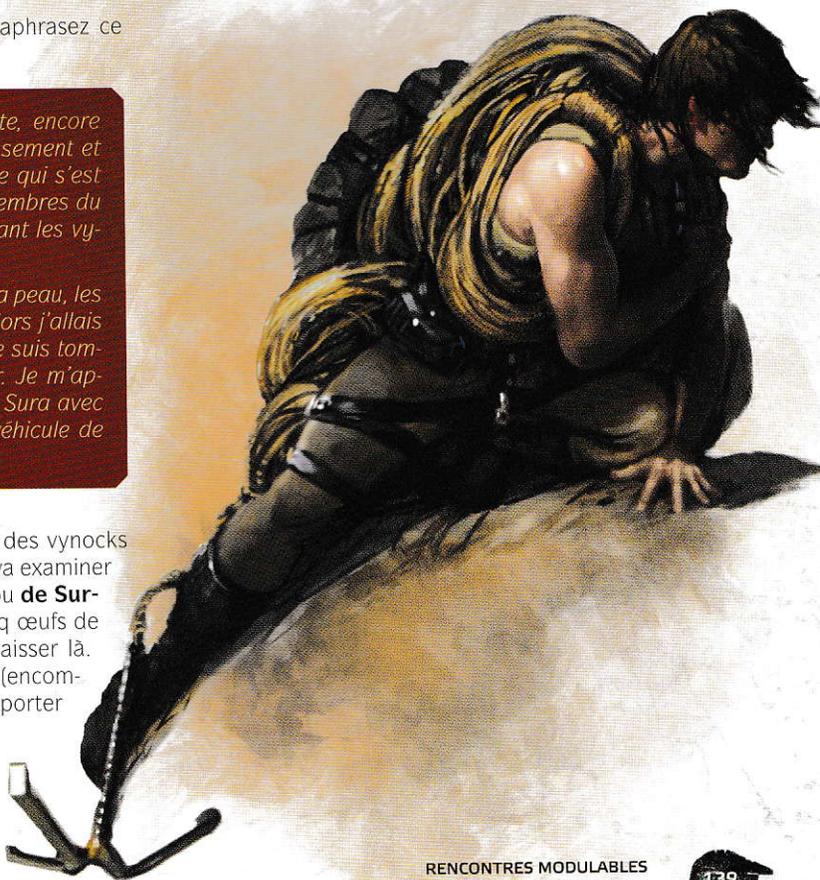
Le groupe est censé récupérer les corps des vynocks pour recevoir une récompense. Quiconque va examiner la grotte et réussit un **test de Perception** ou de **Survie Facile** (◆) découvre une couvée de cinq œufs de vynock, qu'il pourra ramasser, broyer ou laisser là. Jek dispose en outre d'un sac de matériel (encombrement 8) que les PJ peuvent laisser ou emporter

(Jek lui-même est trop désorienté pour y penser). Le MJ peut bien sûr mentionner l'objet sans demander de test de Perception. La grotte traverse une bonne partie de la montagne pour aboutir sur un sentier proche du sommet, où l'airspeeder de sauvetage vient récupérer tout le monde après avoir laissé à l'équipe le temps d'apprécier la vue.

Le spectacle offert par le sommet est enivrant. L'ensemble de Hollowtown apparaît comme un patchwork vert et bleu cernant les Coniques de toutes parts. Quelle que soit la direction dans laquelle vous vous tournez, l'environnement apparaît comme un raz-de-marée émeraude et azur prêt à vous engloutir. Il vous faut un certain temps pour surmonter cette impression déstabilisante.

DÉNOUEMENT

Sura retrouve le groupe sur l'aire d'atterrissage, soulagée de retrouver Jek sain et sauf. Elle récupère l'équipement loué et transmet un bon de crédits aux PJ pour qu'ils l'encaissent auprès de l'office de la villégiature des Cinq frères. Il y en a pour 50 crédits par carcasse ou œuf de vynock, plus 250 crédits pour le sauvetage de Jek (et encore 50 de plus s'ils rapportent le sac du garçon). Octroyez au groupe 10 XP par joueur pour avoir achevé la rencontre (en plus des récompenses normalement conférées par la session de jeu).



LA TRAVERSE CORELLIENNE

Les personnages sont engagés pour remplir une mission le long de la traverse Corellienne, une fameuse voie de contrebande presque aussi connue que la passe de Kessel. Emprunter cet itinéraire exige une séquence de micro-sauts dans l'hyperespace afin d'éviter les patrouilles de la Cor-Sec au sein du système Corellien, le tout entrecoupé de rapides transferts de marchandise. La rencontre est conçue pour débiter lorsque le groupe est engagé par Gustip, majordome dans un puissant syndicat du crime basé sur la station Centerpoint, mais l'employeur peut être n'importe quelle organisation criminelle de la galaxie ou presque. Les PJ peuvent également se retrouver obligés d'accomplir cette mission si une Obligation de Faveur le justifie. Cette rencontre peut en outre marquer le début d'une campagne dans le secteur Corellien, ou permettre d'introduire de nouveaux PNJ, voire des membres du groupe.

ALORS COMME ÇA, ON CHERCHE UN VAISSEAU ?

Le groupe est contacté par Gustip, un Drall d'aspect très soigné accompagné de trois Séloniens. La scène peut se dérouler dans n'importe quelle cantina miteuse, n'importe quel spatioport ou antre de baron du crime du secteur Corellien.

Ah, bonnes gens. Je me présente : Gustip. Je me suis laissé dire que vous disposiez d'un vaisseau et que vous ne seriez pas contre quelques crédits. Me trompé-je ?

Le Drall s'appuie sur une canne au pommeau d'aurodium tout en caressant son écharpe en sept-soie brune.

Je suis à la recherche d'un vaisseau et d'un équipage prêt à tenter la traverse Corellienne... vous connaissez ? Gustip hausse alors un sourcil en observant le groupe, puis secoue la tête de déception quand il comprend que sa remarque n'a pas fait mouche.

Cela ne vous dit rien ? Il souffle sur la poignée ouvragée en aurodium de sa canne avant de la polir avec la fourrure de son avant-bras.

Vous la connaissez peut-être mieux sous le pseudonyme de « Réunion de famille ». C'est une voie de contrebande. La marchandise est placée dans votre vaisseau, puis vous la livrez à quatre autres vaisseaux en divers points du système Corellien. Vous vous rendez d'un endroit à l'autre via une séquence de minuscules sauts dans l'hyperespace. Vous aurez une mallette spéciale. À chaque transfert, l'objet recevra un sceau. Je vous retrouverai à la fin du voyage pour vérifier que les sceaux sont intacts. Si c'est le cas, je saurai que la mission a été accomplie et vous recevrez pour votre peine. Si vous perdez la mallette ou que vous la trafiquez, vous pouvez oublier votre salaire. Si la livraison n'est pas effectuée, vous me devrez la valeur de la marchandise. J'ai oui-dire que la célérité était une vertu dans votre milieu.

Le groupe peut tenter un **test opposé de Négociation contre Négociation** afin d'augmenter la rémunération jusqu'à un maximum de 4 000 crédits. Si personne n'est formé en Astrogation ou n'a une Intelligence supérieure à 3, Gustip confie aux PJ des données secrètes de navigation réduisant d'un dé la difficulté des tests d'Astrogation de toute la rencontre. Le Drall se comporte de manière hautaine et il est évident que cette conversation l'ennuie profondément. Enfin, il révèle les quatre livraisons à effectuer :

- Le prisonnier Oso Maduk sur la *Mynock moisi*, près de la station Centerpoint.
- Dix caisses d'avabush sur la *Princesse Nek*, près de Sélonia.
- Cinq caisses de glitterstim sur la *Botte vide*, près de Drall.
- L'expatrié Verd Ramos sur l'*Héritage à l'Horizon*, près de Corellia.

Une fois l'accord conclu, les Séloniens de Gustip escortent les personnages pour charger leur vaisseau. Le groupe peut installer la marchandise près du sas ou dans un compartiment secret. Le prisonnier, l'expatrié et toutes les caisses doivent être livrés le plus discrètement possible.

GUSTIP, MAJORDOME DRALL [RIVAL]

Le très professionnel majordome du baron Kaldo a l'habitude de se rendre sur d'autres planètes pour organiser diverses opérations de contrebande et autres entreprises criminelles pour son patron. C'est grâce à lui que Kaldo peut s'affirmer blanc comme neige lorsqu'il a affaire à l'aristocratie corellienne.



Compétences : Calme 2, Connaissance (Éducation) 3, Connaissance (Mondes du Noyau) 3, Connaissance (Pègre) 3, Négociation 2, Perception 1, Système D 2

Talents : Trait de génie (une fois par session, peut substituer Intelligence à la caractéristique normalement associée à un test de compétence)

Capacités : aucune

CONTRE LA MONTRE

La traverse Corellienne est censée être une opération de contrebande chronométrée. Le MJ doit donc compter le nombre de rounds de combat qui s'écoulent entre le moment où le groupe sort de l'hyperespace à Soronia et celui où il contacte l'*Héritage à l'Horizon*. Si tout se passe idéalement, les PJ peuvent espérer un temps avoisinant les 20 rounds, mais le chaos du système Corellien leur promet des complications.

DÉPLACER LES CAISSES

Le groupe est censé s'organiser pour déplacer les caisses avec efficacité. Les indications qui suivent vous permettent d'estimer combien de rounds de combat prend chaque transfert de marchandise, sachant que ces scènes sont normalement résumées sous forme narrative. Si au moins un personnage s'occupe de déplacer les caisses à la force des bras sur une distance raisonnable, il lui faudra effectuer un **test d'Athlétisme Moyen** (◇◇) par caisse, un succès se traduisant par un gain de temps pour le chargement, tandis qu'un échec entraîne de la fatigue (deux points de stress).

- Se rendre d'un bout d'un cargo léger à un autre sans chargement demande généralement 2 manœuvres.

- Sortir une caisse d'un compartiment secret bien fermé prend 2 manœuvres.
- L'ouverture d'un sas demande une manœuvre (même chose pour la fermeture).
- Le transport d'une caisse prend normalement le double du temps nécessaire pour parcourir la même distance sans chargement. Chaque PJ peut porter une caisse, sauf si sa Vigueur ou son Athlétisme est au moins égal à 3, auquel cas il peut en porter deux (ou en porter une en conservant sa vitesse normale).

Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), vêtements sur mesure aux renforts dissimulés (+1 défense, +2 encaissement), canne en aurodium, datapad crypté, comlink

LA DANSE DES CINQ FRÈRES

Les personnages doivent dans un premier temps effectuer un saut classique dans l'hyperespace vers le système Correllien, ce qui passe par un **test d'Astrogation Facile** (◇). La durée du saut dépend de la provenance des PJ, mais ils émergent près de Soronia, à la lisière du système. Le saut leur donne éventuellement l'occasion de mettre au point une tactique et de converser avec les passagers.

OSO MADUK, DUROS [RIVAL]

Le prisonnier Duros porte une tunique et un pantalon sombre et miteux, ainsi que des bottes marron remontant à mi-mollet. Il porte des lunettes scanner autour du cou. Un harnais étourdissant empêche tout mouvement de sa part. Une fois dans l'hyperespace, Oso s'adresse à quiconque s'approche de lui.

Hé ! Tu peux pas me laisser comme ça T'imagines pas ce que ces gars sont capables de faire aux témoins de meurtre. Je suis qu'un holo-journaliste Je suis innocent Vous pourrez toujours dire que je me suis défait de mes liens et que j'ai réussi à chiper une capsule de survie au moment de passer dans l'hyperespace. Ma chaîne d'informations a des bureaux sur Tralus. Allez, mon gars, sois chic !

Oso détient les renseignements suivant, mais s'il sent que le groupe est intéressé, il tentera de les monnayer en échange de sa liberté. Quiconque l'écoute peut tenter un **test opposé de Sang-froid contre Tromperie** pour se rendre compte qu'Oso ment à son sujet et concernant le sort qui l'attend.

- Gustip représente un puissant syndicat du crime basé sur la station Centerpoint.
- Oso prétend qu'il était en pleine interview avec un candidat au sénat quand celui-ci a été assassiné par les hommes de Gustip. Oso a été fait prisonnier. Si les PJ le confondent en dévoilant ses mensonges, Oso avouera qu'il ne faisait qu'escroquer le candidat.
- Oso est convaincu que le chef de Gustip projette de le torturer, de l'interroger et de l'éliminer.



Compétences : Charme 2, Discrétion 2, Magouilles 2, Perception 2, Tromperie 2

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : lunettes scanner

VERD RAMOS [RIVAL]

Verd Ramos est un humain d'une soixantaine d'années, digne et discret, mais manifestement las. Il se montre courtis et porte une tunique vert sombre et un pantalon foncé, le tout bien repassé. Verd a peu d'informations à livrer, n'ayant jamais rencontré Oso Maduk ni Gustip auparavant. Il se présente comme un exilé politique de Corellia qui y retourne en secret pour rendre visite à sa mère souffrante.



Compétences : Calme 4, Coordination 3, Corps à corps 4, Discrétion 2, Négociation 2, Perception 2, Sang-froid 4

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : datapad, comlink

LES MICRO-SAUTS

Les micro-sauts permettent aux flottes militaires de faire intervenir rapidement des renforts déjà présents dans un système et de lancer des attaques-surprises au moment opportun. Ils peuvent également servir à filer au plus vite. Ces sauts se faisant au sein d'un même système, ils ne demandent qu'un seul round de combat. Le calcul d'un micro-saut dans cette rencontre prend deux rounds de combat et demande de réussir un **test d'Astrogation Difficile** (◆◆◆) assorti d'un □. Les pilotes ont l'habitude de recourir à leur hyperdrive secondaire pour ce genre de manœuvre, car sa lenteur offre plus de précision. Par ailleurs, si le saut devait endommager l'hyperdrive, la réparation serait moins onéreuse. Le recours à un hyperdrive plus rapide qu'une classe 5 lors d'un micro-saut ajoute □ à la tentative.

Un micro-saut réussi emmène les personnages à portée moyenne de leur objectif. Les ☆ supplémentaires permettent de raccourcir la durée des calculs d'un round. Chaque ♣ réduit d'un cran le niveau de portée séparant le point d'arrivée de la destination recherchée, tandis que chaque ♠ l'augmente d'autant. Un ♣ permet aux PJ d'effectuer le micro-saut sans voir passer le moindre round (l'opération est quasi-instantanée). Un ♠ peut ajouter □ à des tests ultérieurs ou entraîner du stress mécanique sur l'hyperdrive ou autre pièce du vaisseau.

STATION CENTERPOINT : ESCALE 1

Le groupe doit effectuer un micro-saut entre Soronia et les coordonnées du rendez-vous avec leur première cible, le *Mynock moisi*, près de la station Centerpoint. Naviguer parmi les puits gravitationnels de Talus et Tralus pour s'approcher de Centerpoint se révèle particulièrement délicat, ce qui se traduit par un ■ supplémentaire au **test d'Astrogation Difficile** (◆◆◆) (cf. encadré **Les micro-sauts**). À la sortie de l'hyperespace, le vaisseau du groupe est contacté par le *Mynock moisi*.

« Ici le *Mynock moisi*, veuillez-vous aligner sur notre cap, abaisser vos boucliers et vous préparer à l'arrimage. »

Le groupe doit manœuvrer son appareil jusqu'à portée proche du *Mynock* et réussir un **test de Pilotage (espace) Facile** (◆) pour l'arrimage. Si Oso a convaincu le groupe de le laisser filer avec une capsule de survie, neuf brutes séloniennes font irruption dans le vaisseau, arme en main, pour récupérer la marchandise et Verd, et annuler le contrat des PJ. Sans cela, un Sélonien se présente et libère Oso de ses entraves. Oso paraît étrangement satisfait, s'étire nonchalamment et salue le groupe d'un air malicieux.

Merci pour la balade, les gars. Vous avez passé l'entretien d'embauche avec succès. Gustip aime pas traiter avec des femmelettes. Bonne chance pour la suite de la course. Oso sort de sa manche une co-carde aux couleurs du ranch Nova Burst Nauga de Hollowtown, et la colle sur la mallette.

*Bon, si vous voulez bien m'excuser, on m'attend à une table de sabacc. Oso vous salue, un sourire au coin des lèvres, avant de filer vers le *Mynock moisi* et de refermer l'écouille.*

L'intervalle qui s'écoule entre l'ouverture de l'écouille et sa fermeture correspond à trois rounds de jeu structuré. Le groupe peut alors se détacher du *Mynock* et entreprendre le micro-saut suivant. S'ils sont prévoyants, les PJ auront commencé à calculer le saut avant l'échange.

SÉLONIA : ESCALE 2

Le micro-saut permettant d'atteindre les coordonnées à proximité de Sélonia nécessite un **test d'Astrogation Difficile** (◆◆◆). Le *Princesse Nek* se situe exactement où il est censé être. Une fois encore, le groupe est tenu d'abaisser ses boucliers et de se préparer à l'arrimage, ce qui demande un **test de Pilotage (espace) Facile** (◆). Une fois que les vaisseaux sont reliés, les dix caisses d'avabush (300 doses par caisse) peuvent être déchargées en un nombre de rounds de jeu structuré qui dépend de l'endroit où elles ont été stockées. Au MJ d'estimer le temps que prend le transfert en fonction de l'organisation des PJ, puis de le jouer sous forme narrative. Une fois la marchandise transmise, le responsable du *Princesse Nek* colle sur la mallette l'étiquette publicitaire d'une expédition de spéléologie sur Sélonia.

DRALL : ESCALE 3

Le micro-saut jusqu'au point de rendez-vous à proximité de Drall réclame la réussite d'un **test d'Astrogation Difficile** (◆◆◆). En émergeant de l'hyperespace, les PJ découvrent le *Botte vide*, dont l'énorme volume semble envahir leur cockpit. Quelqu'un à bord du grand cargo intime au groupe de s'approcher, d'éteindre les moteurs de son transport et de laisser le rayon tracteur gérer l'arrimage. Quatre rounds après avoir atteint la portée au contact, l'opération peut commencer. Si les cinq capsules hermétiques de glitterstim (80 doses par capsule) sont facilement accessibles, il est temps de les transférer en comptant les rounds. Au MJ d'estimer la durée, tandis que la scène se joue sous forme narrative. À la fin du transfert un autocollant représentant la bibliothèque de Drall est collé sur la mallette et les PJ peuvent repartir vers Corellia.

CORELLIA : ESCALE 4

Le micro-saut jusqu'aux coordonnées prévues à proximité de Corellia nécessite la réussite d'un **test d'Astrogation Difficile** (◆◆◆). En sortant de l'hyperespace, les personnages se retrouvent face à un astéroïde particulièrement imposant et recouvert de glace. Le pilote doit



aussitôt effectuer un **test de Pilotage (espace) Moyen** (◊ ◊) pour éviter une collision (heurter l'astéroïde entraîne une collision majeure pour le vaisseau, selon la règle de la page 243 du livre de base de **Aux Confins de l'Empire**). Alors que les PJ tentent d'éviter le corps céleste, deux chasseurs Caméléon et un vaisseau de patrouille Firespray-31 émergent de sa face cachée et effectuent un tir préventif.

Ici le capitaine Jostero des Corsaires Silestro, rendez-vous et préparez-vous à livrer toute votre marchandise. Vous avez aussi la possibilité de mourir si vous préférez combattre. À vous de choisir.

Les pirates ont disposé cet astéroïde à proximité des voies hyperspatiales courantes pour tendre des embuscades aux vaisseaux qui les empruntent. Le groupe peut répliquer par les armes ou s'éloigner sans attendre pour retenter un micro-saut. Il peut aussi essayer de négocier ou se rendre.

Les corsaires comptent sur leurs canons ioniques pour neutraliser le vaisseau des PJ, après quoi le capitaine Jostero et deux hommes (un groupe de sbires) abordent l'appareil pour soumettre l'équipage à leurs exigences. S'il ne reste aucune marchandise, le capitaine Jostero s'approprie tout simplement le vaisseau. Si ses hommes sont vaincus, il prend la fuite dès qu'il subit des dégâts.

Jostero pilote la *Lame rouge* et en contrôle les armes. Les Caméléons sont pilotés par des pirates.

CAPITAINE JOSTERO [RIVAL]

2	3	2	4	2	2
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT 4		SEUIL DE BLESSURE 17		DÉFENSE CAC/D 0 0	

Compétences : Artillerie 2, Coercition 3, Commandement 2, Distance (armes légères) 3, Perception 2, Pilotage (espace) 3, Tromperie 3

Talents : aucun

Capacités : Chef pirate (peut dépenser une manœuvre pour donner un ordre aux alliés pirates à portée moyenne, ce qui leur confère ■ lors de leur prochain test)

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), armure matelassée (+2 encaissement), comlink

LAME ROUGE – VAISSEAU DE PATROUILLE FIRESPRAY MODIFIÉ

4	4	-1	DEF. AV./BAB./TRI./ARR 2 - - 1	BLINDAGE 4
GABARI	VITESSE	MANIABILITÉ	SEUIL DE DC 18	SEUIL DE SM 10

Type de véhicule/Modèle : patrouilleur/Firespray

Constructeur : Kuat Systems Engineering

Hyperdrive : primaire (classe 3), secondaire (classe 15)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : capitaine Jostero, 2 pirates

Charge utile : 40

Passagers : six (prisonniers)

Provisions : 1 mois

Coût/rareté : 80 000 crédits/4

Armes : autoblasters montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 3 ; critique 5 ; Automatique) Rayon tracteur léger monté à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 2)

MODIFICATIONS

Visée anticipative : lorsque le navire effectue des tirs automatiques avec ses autoblasters, il n'augmente pas la difficulté de l'attaque d'un dé.

PIRATE DE JOSTERO [RIVAL]



Compétences (en groupe uniquement) : Artillerie, Distance (armes légères), Pilotage (espace)

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), combinaison de pilotage matelassée (+2 encaissement), chasseur Caméléon amélioré

CHASSEUR CAMÉLÉON AMÉLIORÉ



Type de véhicule/Modèle : chasseur/Caméléon

Constructeur : Kuat Systems Engineering

Hyperdrive : aucun

Naviordinateur : aucun

Portée des senseurs : proche

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 12

Passagers : aucun

Provisions : 1 jour

Coût/rareté : 38 000 crédits/4

Armes : Canons laser légers montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1) Canons ioniques montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant, dégâts 5 ; critique 4 ; Ionique, Jumelé 1)

CRÉDITS ET CRÉDIBILITÉ

Une fois débarrassés des pirates, les aventuriers peuvent retenter leur micro-saut vers Corellia par un **test d'Astrogation Difficile** (◆◆◆). En sortant de l'hyperespace, ils peuvent contacter l'*Héritage à l'Horizon*. La mission est terminée et le MJ peut arrêter de compter les rounds. L'*Héritage* demande aux PJ d'atterrir à Coronet, parmi les docks du sud. Gustip émerge de la rampe du vaisseau avec trois Séloniens pour les accueillir. Lorsqu'il voit apparaître Verd et la mallette, il s'adresse au groupe.

Je vois que vous vous êtes acquittés de votre mission. Gustip fait pivoter la pointe de sa canne et tire la petite clé qu'il cachait dans un compartiment secret de l'objet.

Cette clé permet d'ouvrir la mallette : vous y trouverez vos honoraires, ainsi qu'un comlink crypté. Vous avez du cran. Si d'aventure vous voulez reprendre la traverse, n'hésitez pas à passer un appelerez repar-tir. Sur ce, Gustip tourne les talons et monte à bord de l'Héritage à l'Horizon, qui prend les airs quelques instants plus tard.

Le groupe découvre sa rémunération dans la mallette, ainsi que le comlink. Croulant sous les crédits, les PJ peuvent désormais se rendre au Galion pour profiter du fruit de leur labeur ou entreprendre les réparations de leur vaisseau en vue de leur prochaine mission. Octroyez +5 XP à chaque joueur pour avoir emprunté la traverse Corellienne. Calculez également le nombre de rounds qu'a duré la rencontre. Si les PJ ont été rapides, la pègre locale ne manquera pas de l'avoir remarqué, ce qui leur assurera d'autres missions ou de meilleures rétributions. Voici quelques récompenses possibles selon le temps qu'ils auront mis pour parcourir leur itinéraire :

- **30 rounds ou moins :** +5 XP
- **31-40 rounds :** ajoutez J aux tests de Charme et de Négociation face aux autres contrebandiers corelliens
- **41-60 rounds :** une tournée gratuite au *Havre du Mynock* (quartier du Galion)
- **61 rounds ou plus :** rien

À LA CARTE

La rencontre modulable de la traverse Corellienne peut être rejouée par le même groupe, sans limite théorique. Le MJ doit cependant changer la marchandise et les passagers pour plus de variété. On peut ainsi imaginer que des agents secrets de la CorSec tentent de prendre Gustip la main dans le sac ou remplacer Verd par un Jedi corellien en exil. C'est aussi le moyen idéal pour faire intervenir de nouveaux joueurs dans le groupe ou pour introduire de nouveaux PNJ. La marchandise peut être composée d'armes, d'holos interdits, de créatures illégales et exotiques, de réfugiés, d'individus recherchés, etc. N'hésitez pas à ajouter d'autres obstacles, comme un champ de débris laissé par une récente bataille contre des pirates. Chaque tentative visant à parcourir la traverse Corellienne doit être unique.

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

LE JEU DE RÔLE

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

Sur Corellia, pour faire fortune, il faut un vaisseau rapide, un pilote encore plus vif, et le courage nécessaire pour se lancer dans l'hyperespace. Ce genre de vie n'est pas pour les mauviettes, mais les Coreelliens sont de vrais durs. Il faut s'attendre à des rencontres effrayantes, mais les Coreelliens ne connaissent pas la peur. L'entreprise est risquée, mais les Coreelliens ne sont pas du genre à refuser de prendre des risques. Après tout, plus il y en a, plus ça rapporte...

L'intrigue et le danger vous attendent au cœur de la galaxie de *Star Wars* avec le Guide du Secteur Corellien. Cet ouvrage contient tout ce dont un contrebandier audacieux aura besoin pour saisir les occasions qu'offre la patrie de Han Solo et Wedge Antilles. Échappez aux patrouilles de la CorSec avec une cargaison d'épice de contrebande, explorez les tunnels secrets de Sélonia et lancez-vous dans une course périlleuse au beau milieu des marais de cristal.

Cet ouvrage contient :

- Les fiches détaillées de toutes les planètes importantes du secteur corellien.
- Trois nouvelles espèces et les options associées.
- Des armes, instruments, produits de contrebande et vaisseaux rares et exotiques.
- Neuf rencontres modulables que le MJ peut utiliser pour faire voyager ses joueurs dans le secteur corellien ou insérer dans sa propre campagne.

EDGE

starwars.com



FANTASY
FLIGHT
GAMES



SW : ÉTOILES DE LA PROVIDENCE
SKU : UBISWR07
ISBN : 978-84-15889-73-1
PRIX : 39,95 €

EDGEENT.COM



9 788415 889731