STAR WARS®

AUX CONFINS DE L'EMPIRE™

AU CŒUR DE L'INCONNU™

EDGE

LE MANUEL DES EXPLORATEURS

STAR WARS® JEU DE RÔLE

STAR WARS
AUX CONFINS DE L'EMPIRE™

LE JEU DE RÔLE

AU CŒUR DE L'INCONNU ™

La galaxie est plongée dans la tourmente. Tandis que soldats et pilotes luttent pour leur survie, les gangsters et les chasseurs de primes profitent du conflit pour s'enrichir. Loin du front, des individus téméraires mènent des existences pleines d'aventures parmi les étoiles.

Ces explorateurs aux marges de la civilisation se mettent en quête d'artefacts perdus ou de voies hyperspatiales inconnues, et se lancent dans toutes sortes d'entreprises. Grâce à leur talent, à la technologie et à leurs alliés, ils tentent de survivre et de prospérer dans ces régions hostiles situées bien loin du Noyau. Tandis que la guerre bat son plein, ils plongent au cœur de l'inconnu en quête d'anciens secrets, prêts à saisir toutes les chances qui s'offrent à eux....

CRÉDITS

PRODUIT ET DÉVELOPPÉ PAR
Andrew Fischer

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRES
Dave Allen, Sean Patrick Fannon, Jason Marker et Sam Stewart

RELECTURE ET RÉÉCRITURE
Christopher Eliasen, Mark Pollard et Shannon Jaye Roberts

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, Shaun Boyke et Michael Silsby

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION ARTISTIQUE
Brian Schomburg

DIRECTION ARTISTIQUE
Zoë Robinson

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
David Kegg et Mark Molnar

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
Cristi Balanescu, Sidharth Chaturvedi, Christina Davis, Tony Foti, Clark Huggins, Jeff Lee Johnson, Jake Murray, Emilio Rodriguez, Magali Villeneuve, Matt Zeilinger et Ben Zweifel

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
Coordination des tests : Ron DeValk ; "Unrepentent" Lachlan "Raith" Conley avec Jordan Dixon, Rhys Fischer, Nicole Gillies et Aaron Wong; "Iron Ring" Mark Warren avec Dan DeFigio, Charlie Pate, Matt Grimm, Patrick Mullen; "The Librarians" Pim Mauve avec Gerlof Woudstra, Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd; "Forged in Death" Aric Wieder avec Dawn Wildfong, Katie Shannon, Joey Shannon et Emily Sheriff ; "Wraith Squadron" Jordan Millward avec Keri Harthoorn, Kyle Harthoorn-Burton, Kieren Smith, Julia Smith et Malcolm Douglas Spence

TRADUCTION FRANÇAISE
Arthur Francfort et Dominique Lacrouts.

RELECTURE
Pierrick Garry, Emmanuel Guille des Buttes, Sandy Julien, Paul Le Nouvel et Stéphane les "BeauxGars"

LICENCES LUCAS

DIRECTRICE DE PUBLICATION
Carol Roeder

ÉDITRICE SENIOR
Jennifer Heddle

ADMINISTRATEUR DE L'HOLOCRON
Leland Chee

© & ™ 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: 978-84-15889-71-7 Code Produit : UBISWR06

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**

SOMMAIRE

Crédits 2
L'exploration aux confins de l'Empire 5
Chapitre I : Prospecteurs galactiques 11
Chercheurs et trouveurs 11
La voie de l'exploration 12
Historiques d'explorateur 12
Obligations d'explorateur 18
Nouvelles espèces 20
Spécialités d'explorateur 23
Nouveaux talents 30
Motivations d'explorateur 31
Capacités emblématiques d'explorateur 32
Chapitre II : Paré pour l'aventure 37
L'arsenal 37
Équipement pour l'exploration 44
Vaisseaux et véhicules 58
Chapitre III : Sur la route 69
Qui devient explorateur? 70
Histoires à dormir debout 74
Mise en scène 74
Aventures et missions 80
Amorces d'aventures 84
Némésis pour explorateurs 86
Risques et récompenses de l'exploration 88

« Contente-toi de... euh, occupe-la ! »

L'immense araignée à dix pattes se cabra et hurla, et Janese m'adressa le regard qu'elle réservait ordinairement aux déments incurables.

« L'occuper, Levat ? C'est ça ton plan ?

— Eh bien, désolé Jan, mais mes compétences en vieux rakatan sont un peu rouillées. Si tu veux que j'ouvre la porte du temple à temps avant que ce... truc nous rattrape et nous dévore, il va me falloir quelques minutes ! »

— Pas de souci m'dame. » Tout en prononçant ces mots, Keth avait ouvert la valise contenant son arme et assemblé les pièces de son fusil de chasse. « Attire l'attention de la créature et j'aurai peut-être une chance de l'éliminer d'un seul coup. »

Janese nous fixa longtemps, furieuse, avant de lever les bras au ciel. « D'accord ! J'espère juste qu'elle aura encore de l'appétit lorsqu'elle en aura fini avec moi. » Elle traversa la place dallée pour atteindre notre landspeeder, tandis que l'araignée achevait de passer tant bien que mal sous l'antique arche de pierre située en face de nous, ses seize yeux globuleux parcourant les ruines en quête de nourriture. J'entendis Janese marmonner quelque chose au sujet de « psychopathes bleus aux yeux rouges » alors qu'elle s'éloignait.

Le Chiss acheva de monter son fusil en installant la crosse. Sans même prendre le temps de m'accorder un regard, il s'élança en courant vers un pilier, qui lui permettrait sans doute de bénéficier d'un meilleur angle d'attaque.

« Foutus mammifères », marmonnai-je.

La porte du temple était plutôt un portail, une dalle haute de dix mètres faite d'une sorte de pierre vitrifiée, parfaitement encastrée dans l'enceinte du temple. Le bâtiment s'élevait à plus de cent mètres de hauteur, et cette entrée constituait, pour autant que je sache, l'unique moyen de pénétrer à l'intérieur. Quelqu'un avait passé un temps considérable à graver le mur d'un mélange de bas-reliefs et de symboles cunéiformes, le tout recouvrant le moindre centimètre carré de la façade. Les signes étaient en rakatan, à n'en pas douter, mais le temple avait été construit après la chute de leur mythique « Empire Infini ». Des Tioneses ou une branche issue des colonies oubliées de l'impératrice Teta avaient peut-être érigé l'édifice...

Derrière moi, j'entendis le vrombissement de notre landspeeder alors que Janese faisait manœuvrer l'engin endommagé entre les pattes de la créature arachnéenne, mais aussi les rugissements de frustration de la bête, qui tentait tant bien que mal de l'empaler au moyen de ses extrémités aiguisées comme des rasoirs. C'était un spectacle impressionnant, mais cela n'allait pas m'aider à découvrir la méthode d'ouverture de la porte.

Cet assemblage phonétique-là signifiait « dieu des tempêtes ». Cette phrase, elle, voulait à peu près dire « libérer ». Ça n'avait pas l'air bien important, sauf que ça se trouvait près de signes formant un cercle autour d'un disque grand comme une main situé au centre de la porte, juste assez haut pour que je puisse l'atteindre. Si mon rakatan était bon, ces signes voulaient dire « appuyez ici pour ouvrir ». J'éprouvais cependant une certaine appréhension à cause des mots que j'avais déchiffrés et d'une autre phrase qui me semblait vouloir dire « Gare à vous, mécréants ! »

Un tir de fusil blaster interrompit le cours de mes réflexions. Keth avait fini d'escalader le pilier et ouvert le feu sur la créature arachnoïde. Comme à son habitude, l'arrogant Chiss avait visé juste et son tir toucha l'un des yeux de la créature. Celle-ci se redressa sur ses pattes arrière, hurlant de douleur, et secoua sa tête massive avant de charger le pilier.

Notre chasseur de gros gibier se tira de là juste avant que l'impact ne pulvérise son abri. La créature semblait folle de rage et Janese fit faire un demi-tour au speeder pour récupérer Keth, à demi assommé, avant que l'araignée n'ait le temps de récupérer du choc. On allait apparemment avoir besoin d'une sacrée puissance de feu pour percer l'épaisse carapace du monstre, tout comme nous aurions besoin de protections sérieuses pour affronter les périls qui nous attendaient sans doute de l'autre côté de la porte...

Je fouillais dans une de mes poches pour en extraire une fusée de détresse, que je pointai vers la tête de la créature avant de tirer.

Le projectile explosa à quelques centimètres de ses quinze yeux restants, libérant un éclair de lumière aveuglante. La créature hurla en balançant frénétiquement sa tête. Puis, furieuse, elle se tourna pour faire face à son nouveau tourmenteur. Quinze tonnes de fureur arachnéenne étaient désormais lancées sur moi.

Avant d'être transformé en pâté de Duro, je fis un bond de côté, tentant de m'éloigner aussi loin que possible de la porte. Cette créature disposait de bien des atouts, mais l'agilité n'en faisait pas partie ; ses griffes dures comme des diamants dérapèrent sur la pierre lorsqu'elle tenta de changer de cap au milieu de sa charge, et elle percuta le portail de plein fouet.

La force de l'impact fit voler la pierre en éclats et déclencha le piège tendu il y a plus de vingt-mille ans. Le pourtour de la porte émit une formidable décharge d'électricité lumineuse qui coupa la créature en deux, envoyant du sang, des éclats de carapace calcinés et des mandibules encore frissonnantes aux quatre vents.

J'étais adossé à un mur près du corps fumant quand Keth et Janese me rejoignirent. Je rajustai mon couvre-chef et allumai un cigarra.

« C'est ouvert. Qu'est-ce qui vous a retenu si longtemps ? »

L'EXPLORATION AUX CONFINS DE L'EMPIRE

Il ne serait pas possible de décrire dans le moindre détail la galaxie de *Star Wars*, tant celle-ci est vaste et riche en environnements variés. Pour ceux qui se consacrent à l'exploration, il y a toujours de nouvelles routes hyperspatiales à tracer, de lointains systèmes à découvrir et des mystères inédits à percer sur cent mondes différents.

Au Cœur de l'Inconnu offre tout ce qu'il faut aux MJ et aux joueurs pour créer des personnages Explorateurs, ainsi que des aventures pour ces derniers.

Le premier chapitre, **Prospecteurs Galactiques**, introduit de nouvelles espèces jouables et arborescences de talents, donnant aux joueurs la possibilité de créer de rusés Archéologues Toydarians, de fringants Prédateurs Chiss, des Fonceurs Duros à la vision perçante et bien plus. De nouvelles capacités et Motivations dédiées aux Explorateurs sont aussi incluses.

Le chapitre deux, **Paré pour l'aventure**, propose de nouvelles armes et armures, ainsi que de l'équipement et des outils exotiques susceptibles d'intéresser les Explorateurs, aussi bien que les PJ issus d'autres carrières. Cette liste inclut de l'équipement personnel, comme les combinaisons environnementales ou le fusil de sniper E-11s, ainsi que des véhicules comme le speeder bike 57-D ou le cargo léger Ghtroc 720.

Enfin, le troisième chapitre, **Sur la route**, examine de quelle façon un MJ peut tirer le maximum du thème de l'exploration au cours d'une partie. Vous y trouverez de quoi développer des histoires passionnantes, des amorces d'aventures et de redoutables Némésis, ainsi que des conseils pour vous aider à employer ces éléments au sein d'une campagne de jeu de rôle aussi excitante que possible.

Bien que les explorateurs les plus célèbres soient ceux qui bravent les régions inconnues de l'espace, les découvertes peuvent prendre bien des formes. Les efforts d'un archéologue qui cherche à en apprendre davantage au sujet des plus vieilles civilisations de la galaxie peuvent sembler n'avoir rien en commun avec ceux d'un marchand qui tente de négocier de nouveaux marchés, mais ces activités constituent toutes deux des formes d'exploration, et ni l'une ni l'autre n'impliquent nécessairement de se rendre dans des régions inexplorées.

L'EXPLORATION DANS *STAR WARS*

La périphérie galactique ne se résume pas aux frontières de l'espace connu, aux régions situées au-delà de la Bordure extérieure ou aux vastes étendues inexplorées. D'une certaine façon, ces régions se retrouvent un peu partout, car même les mondes les plus peuplés, comme Coruscant, regorgent de mystères et de secrets. Tous les secteurs de la galaxie recèlent des planètes et des systèmes qui n'ont pas encore été convenablement explorés ou cartographiés. Et pourtant, quand il est question de territoires aux marges, on se réfère généralement aux zones culturellement éloignées de la « civilisation » tant chérie du cœur de la galaxie. Tatooine, par exemple, est considéré comme un monde frontière, bien qu'il ait été découvert et colonisé il y a déjà bien longtemps.

Explorer ces régions périphériques ne revient pas qu'à se lancer dans les régions inconnues dans l'espoir d'y découvrir de nouveaux mondes. Il est possible de découvrir des terres vierges sur des mondes colonisés de longue date et seulement connues des éclaireurs locaux les plus expérimentés. Les ruines antiques attirent l'attention des missions archéologiques, et les chasseurs de gros gibier cherchent parfois à mesurer leur habileté et leur sagacité en se frottant aux prédateurs les plus dangereux qu'un écosystème est susceptible d'abriter.

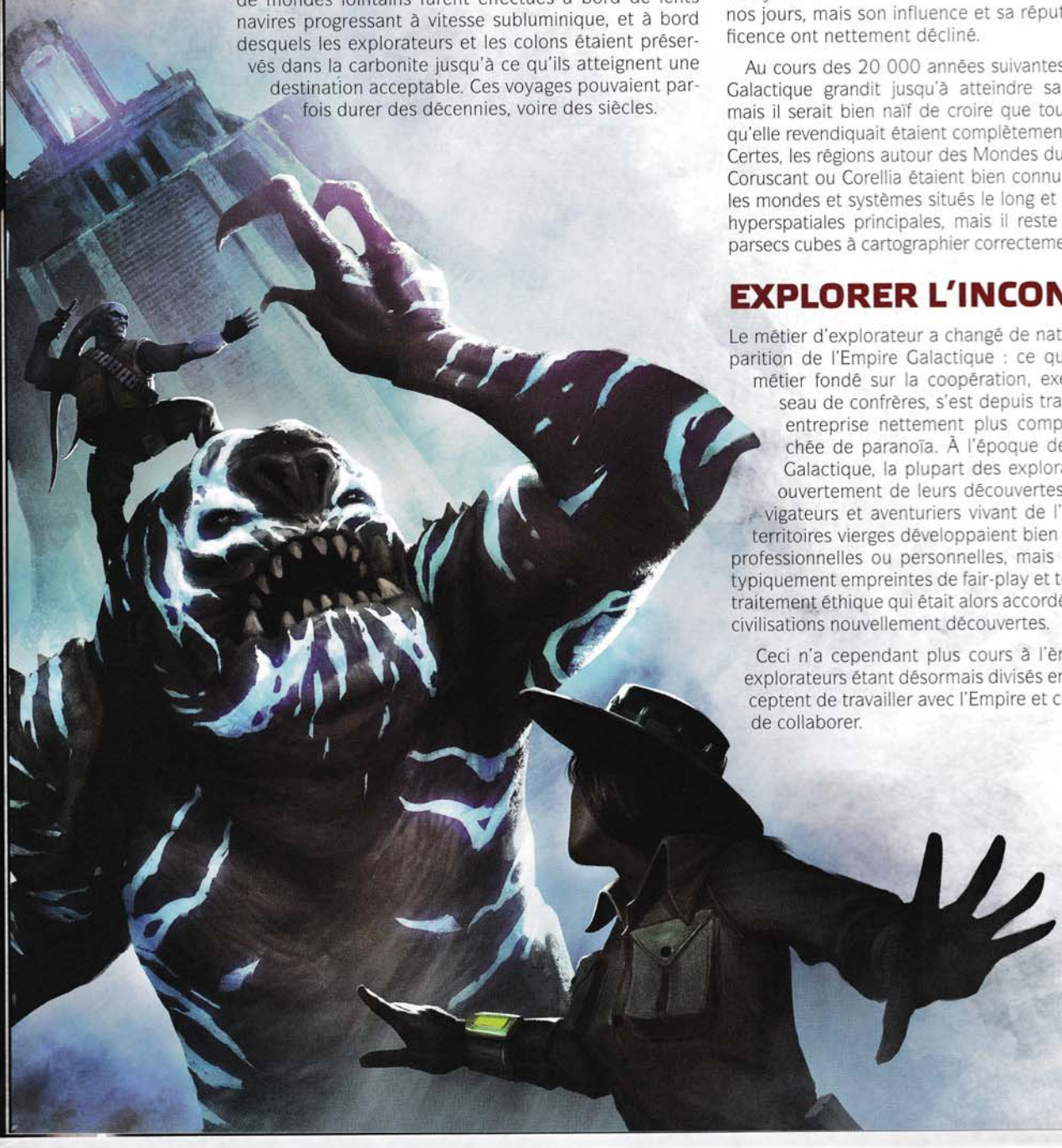
Quoi qu'il en soit, quand on parle d'exploration, on pense en général aux tentatives visant à découvrir de nouveaux mondes et routes hyperspatiales, et repoussant les frontières actuelles de la civilisation galactique. Les nouvelles planètes peuvent recéler d'immenses sources de richesse et des occasions en or pour ceux qui les atteignent les premiers, pourvu qu'ils survivent suffisamment longtemps pour faire part de leur découverte. Les explorateurs naïfs peuvent penser que l'exploration de nouveaux mondes représente la partie la plus facile de l'activité, mais les problèmes politiques et logistiques qui accompagnent leurs découvertes peuvent s'avérer tout à fait redoutables. En effet, des Hutts à l'Empire en passant par les corporations et l'Alliance rebelle, toutes les factions espèrent se tailler une part du gâteau chaque fois qu'une nouvelle planète habitable est découverte.

Bien qu'il facilite les déplacements de milliers de navires de guerre, de vaisseaux de passagers et de cargos à travers la galaxie, le réseau actuel de voies hyperspatiales est bien loin d'être optimal. Les changements de position des divers objets célestes dans l'espace réel entraînent des fluctuations incessantes dans ces routes, sauf pour les plus stables d'entre elles. Les voies de plus petite envergure ou dotées d'une stabilité moindre doivent être redéfinies ou contournées chaque fois que l'ombre d'un objet réel, comme un météore ou une planète errante, croise leur tracé. Même celles qui échappent à ce phénomène méritent d'être étudiées encore et encore, car un cartographe astucieux ou audacieux peut toujours trouver le moyen d'écourter les voyages de quelques parsecs en découvrant un raccourci ici ou là.

UNE BRÈVE HISTOIRE DE L'EXPLORATION

Bien que certaines civilisations antiques comme l'Empire Infini des Rakatas ou les Killiks aient atteint des régions lointaines de la galaxie avant l'apparition de la République Galactique, l'histoire de l'exploration à proprement parler commence 25 000 ans avant la Bataille de Yavin. Avant cette date, les humains et les autres espèces étaient réduits en esclavage par l'Empire Infini, mais les épidémies et de violentes révoltes finirent cependant par avoir raison des Rakatas. Leurs anciens maîtres étant hors d'état de nuire, certaines espèces comme les humains et les Duros purent entamer une timide exploration de la galaxie.

Les savoirs et les technologies nécessaires au transport hyperspatial n'étaient alors pas totalement maîtrisés. Dans un premier temps, les voyages à destination de mondes lointains furent effectués à bord de lents navires progressant à vitesse subluminique, et à bord desquels les explorateurs et les colons étaient préservés dans la carbonite jusqu'à ce qu'ils atteignent une destination acceptable. Ces voyages pouvaient parfois durer des décennies, voire des siècles.



Les premiers modèles d'hyperdrive, tels que ceux employés par les Rakatas, n'avaient qu'une utilité limitée, car ils étaient conçus pour ne rallier que des mondes dégageant une grande quantité de Force. Peu après la chute de l'Empire Infini, les Dévaroniens et les Gossams testèrent des hyperdrives qui s'avérèrent plus polyvalents que les modèles de l'Empire Infini, mais moins fiables. La technologie nécessaire aux voyages hyperspatiaux progressa néanmoins par étape grâce à l'analyse des appareils pris aux Rakatas. En définitive, la République Galactique fut en mesure d'étendre son territoire vers l'est entre les années 25 000 et 20 000 AvBY au moyen de l'exploration par hyperdrive, ouvrant notamment une bonne partie de la route commerciale Perlemienne et de la voie Corellienne. À cette époque, l'exploration spatiale était régulée par la Guilde des Navigateurs de l'Hyperespace, une corporation d'astrogateurs efficace qui versait de fortes sommes à quiconque découvrait une nouvelle voie hyperspatiale ou un système inconnu. Cette confrérie existe encore de nos jours, mais son influence et sa réputation de munificence ont nettement décliné.

Au cours des 20 000 années suivantes, la République Galactique grandit jusqu'à atteindre sa taille actuelle, mais il serait bien naïf de croire que tous les territoires qu'elle revendiquait étaient complètement cartographiés. Certes, les régions autour des Mondes du Noyau comme Coruscant ou Corellia étaient bien connues, tout comme les mondes et systèmes situés le long et entre les routes hyperspatiales principales, mais il reste des milliers de parsecs cubes à cartographier correctement.

EXPLORER L'INCONNU

Le métier d'explorateur a changé de nature depuis l'apparition de l'Empire Galactique : ce qui était jadis un métier fondé sur la coopération, exercé par un réseau de confrères, s'est depuis transformé en une entreprise nettement plus compliquée et entachée de paranoïa. À l'époque de la République Galactique, la plupart des explorateurs parlaient ouvertement de leurs découvertes. Les divers navigateurs et aventuriers vivant de l'exploration des territoires vierges développaient bien sûr des rivalités professionnelles ou personnelles, mais celles-ci étaient typiquement empreintes de fair-play et tempérées par le traitement éthique qui était alors accordé aux espèces et civilisations nouvellement découvertes.

Ceci n'a cependant plus cours à l'ère impériale, les explorateurs étant désormais divisés entre ceux qui acceptent de travailler avec l'Empire et ceux qui refusent de collaborer.

Les explorateurs de la première catégorie se comportent de façon nettement plus dure que leurs prédécesseurs. Pour l'Empire, l'exploitation de nouvelles ressources constitue un moyen d'assister l'effort de guerre naissant, tandis que les nouveaux mondes habitables représentent la possibilité de mettre en place des installations secrètes ou des laboratoires de test. Les institutions de régulation comme la Guilde des Navigateurs de l'Hyperespace ont été mises à l'écart, l'Empire autorisant désormais des méthodes de plus en plus radicales pour découvrir et inspecter les nouvelles sources de matières premières. En l'absence de contrôles, l'adjudication des droits sur les découvertes a donné naissance à un nombre nettement plus important de disputes et la compétition entre les explorateurs est devenue tout à fait impitoyable.

Lorsqu'ils rencontraient une nouvelle espèce, les explorateurs qui observaient les standards établis par la République Galactique avaient tendance à considérer qu'il valait mieux laisser les indigènes se développer en paix plutôt que d'interférer. Certains mondes comptant une population d'êtres intelligents primitifs ont néanmoins été colonisés avant l'instauration de l'Empire, mais seulement de façon exceptionnelle. En revanche, le régime de Palpatine n'accorde que peu d'égards aux espèces extraterrestres, cherchant à affirmer les droits et privilèges de l'espèce humaine au détriment de celles avec lesquelles elle partage la galaxie.

Les civilisations nouvellement découvertes et les populations primitives ne font donc plus l'objet d'une longue observation à distance pendant qu'elles se développent en paix, mais sont asservies et dépouillées de leurs richesses, ou parfois violemment persécutées. On peut voir un exemple de cette politique sur la planète Mimban, où vivait jadis en paix une espèce extraterrestre primitive qui n'entretenait qu'un minimum de contacts avec la République. Cependant, depuis la découverte de précieux gisements de dolovite, l'industrie lourde s'est implantée sur la planète, entraînant un bouleversement écologique global.

Les individus qui vivent de l'exploration mais qui ne soutiennent pas l'Empire se retrouvent dans une situation étrange. Pour échapper à l'emprise de l'Ordre Nouveau et tirer profit de leurs expéditions, ils doivent faire part de leurs découvertes à des interlocuteurs en lien avec le monde de la pègre, et peuvent ainsi se retrouver à travailler pour le compte des Hutts, qui ne traitent pas ces nouvelles découvertes de façon plus éthique que l'Empire.

La plupart des explorateurs qui s'opposent à l'Ordre Nouveau travaillent pour l'Alliance, soit directement, soit grâce à des intermédiaires Bothans. Ces individus peuvent même occasionnellement faire don de leurs connaissances à des groupes souffrant sous la férule de l'Empire. Les explorateurs Wookies sont particulièrement motivés pour découvrir des mondes capables d'accueillir leur peuple et mettre celui-ci à l'abri des persécutions de l'Empire. Les mondes habitables riches en matières premières ou susceptibles de faire office de bases pour les rebelles sont aussi très recherchés.

Tous les mécènes de l'exploration ne sont cependant pas motivés par des considérations politiques. Certaines institutions académiques telles que l'Université Planétaire de Mrlsst financent aussi des expéditions, fournissant aux explorateurs apolitiques une chance de gagner modestement leur vie grâce à leurs découvertes.

LE COMMERCE GALACTIQUE

La plupart des planètes de la galaxie, et tout particulièrement les plus peuplées d'entre elles, participent à des échanges commerciaux d'un genre ou d'un autre. Certaines planètes sont même si investies dans l'exportation de certains biens qu'elles n'abritent plus qu'un seul type d'industrie. Par exemple, le monde verdoyant de Taanab se consacre presque entièrement à la production de denrées alimentaires et de produits dérivés de l'agriculture. Des cargos emplis de bétail et de nourriture partent à destination de mondes fortement industrialisés comme Mustafar et Bonadan, puis reviennent chargés de machines et de produits chimiques que Taanab ne peut pas produire facilement.

L'apparition de l'Empire a eu un profond impact sur le commerce galactique. Auparavant, les échanges étaient aux mains d'un secteur privé compétitif et florissant comptant diverses guildes aussi puissantes qu'impitoyables. La Guilde des Marchands et la Fédération du Commerce constituent deux exemples notables d'institutions qui dominaient les affaires à cette époque, et ce sont d'ailleurs les agissements de la seconde qui aboutirent à la naissance à l'Empire, quoiqu'à son insu.

En 124 AvBY, le Sénat Galactique déclara que les territoires de la Bordure extérieure constitueraient une zone de libre-échange et que les guildes ainsi que les corporations de grande taille auraient le droit de siéger au Sénat. La Fédération du Commerce, un puissant cartel de convoyeurs, bénéficia grandement de ces décisions et négocia des accords avantageux dans les territoires qui venaient de lui être ouverts. En plus d'enrichir la Fédération, ces accords lui conférèrent une influence politique croissante, car ces systèmes lui étaient redevables et votaient généralement en sa faveur au Sénat.

Bien que le succès rencontré par la Fédération lui valut l'approbation de certains, plus nombreux étaient ceux qui commençaient à jalouser son pouvoir grandissant et ses effets délétères sur la compétition. Ses adversaires finirent par acquérir tant de force qu'une faction séparatiste commença à émerger dans la Bordure extérieure. Le sénateur Palpatine de Naboo dressa ces factions l'une contre l'autre pour déclencher une révolte mettant les forces séparatistes aux prises avec celles de la République, donnant ainsi le coup d'envoi de la Guerre des Clones.

Suite au conflit, Palpatine, le Chancelier Suprême, reçut les pleins pouvoirs pour diriger la galaxie. Parmi ses premières décisions en tant qu'Empereur, il décida de faire passer nombre de puissantes guildes et corporations sous contrôle impérial, puis confisqua leurs ressources et donna la priorité aux industries de l'armement.

Toutes les entreprises privées ne furent cependant pas saisies de la sorte, puisque celles jugées loyales à l'Empire reçurent l'autorisation de continuer à fonctionner. Le Secteur Corporatif continua même de croître en taille et en influence.

Lors de la Guerre des Clones, le sénateur Palpatine conspira avec le baron Orman Tagge, un riche industriel. Ce dernier fit en sorte de priver de leurs droits les sociétés qui ne soutenaient pas le nouveau régime et créa une nouvelle entité, l'Autorité du Secteur Corporatif, pour représenter les autres sociétés. En échange d'une autonomie totale dans son espace, l'ASC offrirait de généreux dons et ristournes à l'Empire.

Actuellement, les affaires sont florissantes pour l'ASC. Elle a énormément profité de la dérégulation pour générer des profits, et des flottilles de cargos font route le long de la Voie hydienne, chargées de biens produits par des sociétés telles que TaggeCo, Chiewab Pharmaceuticals et Cybot Galactica. Le Secteur Corporatif fournit par ailleurs un refuge aux individus fuyant les stormtroopers de l'Empire et constitue l'une des rares régions de la galaxie où les Wookies et les Mon Calamari peuvent vivre sans craindre les persécutions.

La situation dans le Secteur Corporatif n'est cependant pas idyllique. La plupart de ses habitants sont considérés comme des clients détenant des privilèges plutôt que comme des citoyens jouissant de droits. L'absence de régulation industrielle a rapidement fait d'un nombre record de planètes des sites de catastrophes écologiques. Et bien que les stormtroopers soient rares dans le Secteur Corporatif, l'ASC dispose de sa propre force de police, les Espos, capables d'opérer avec tout autant de brutalité.

Bien que le Secteur Corporatif constitue la région la plus active du point de vue de la production, les plus célèbres centres marchands de la galaxie sont situés sur des mondes plus proches du Noyau, sur des planètes comme Corellia, Anaxes et Brentaal, toutes imprégnées de traditions marchandes millénaires.

Les commerçants cherchant à se départir de leur marchandise ou à conclure des accords disposent d'un nombre vertigineux de marchés dans lesquels ils peuvent se lancer, mais chacun d'entre eux a son lot de désagréments qu'il faut prendre en compte. La façon la plus sûre de procéder consiste à contacter les services du Moff d'un secteur pour s'assurer que les accords conclus recevront l'approbation impériale. Il y a peu de chances que l'Empire achète lui-même autre chose que de l'équipement militaire, mais le commerçant, en donnant la possibilité à l'Empire de refuser l'échange de marchandises en amont, s'évite de futures représailles. Les marchandises peuvent éventuellement être temporairement confisquées par l'administration, le temps que celle-ci détermine les taxes à imposer ou si la vente de ces biens doit être limitée aux acheteurs autorisés.

Les représentants du Secteur Corporatif font sans doute de meilleurs clients ; ils sont susceptibles de mieux payer que l'Empire et de se montrer plus réceptifs aux demandes du vendeur. Le commerçant devra cependant courir certains risques pour atteindre le Secteur Corporatif avec sa cargaison, et il trempera forcément dans la contrebande s'il désire parvenir à destination sans déclarer ses marchandises auprès des agents impériaux.

SITES ARCHÉOLOGIQUES

La galaxie abrite une foule d'espèces intelligentes ayant hérité de patrimoines culturels vieux de plusieurs millénaires. Nombre de gens sont profondément fascinés par les origines de la culture, ainsi que par l'histoire (et la préhistoire) des autres espèces. À travers la galaxie, les universités accordent de généreux financements aux instituts archéologiques, qui se donnent pour but de parfaire les connaissances historiques en examinant les constructions et artefacts antiques. Bon nombre de mystères et de merveilles de la galaxie attendent encore d'être découverts, qu'il s'agisse de l'œuvre des Célestes qui se retirèrent de la galaxie avant l'émergence de l'Empire Infini ou de l'emplacement des mythiques « Cryptes de Nova » pleines de trésors de Kakitai bel Toyouin.

Quoi qu'il en soit, l'archéologie ne se résume certainement pas à des débats académiques ou à des leçons assénées à des étudiants somnolant dans leurs amphithéâtres. Le travail sur le terrain est au cœur de la discipline, et même les archéologues qui détestent vraiment remuer de la terre doivent se prêter à l'exercice. Leurs collègues qui se sentent plus à l'aise avec une truelle et une électroforeuse qu'au milieu de piles de documents les convient d'ailleurs couramment sur des chantiers de fouilles à la surface de mondes lointains, ou les invitent à participer à d'audacieuses expéditions. Allier la théorie à la pratique étant toujours le but de quiconque cherche à maîtriser une discipline, les archéologues qui passent leur temps les mains dans la poussière s'assurent toujours de cultiver des relations amicales avec ceux qui préfèrent les allées feutrées des bibliothèques.

Les érudits de la galaxie voient les atrocités commises par l'Empire avec une grande inquiétude, mais la plupart d'entre eux sont trop effrayés pour prendre la parole. En 10 AvBY, un collectif de chercheurs gholondreiniens fit paraître une critique acerbe et alarmiste du règne de l'Empereur Palpatine, déclenchant des représailles impériales promptes et définitives : les mers de leur planète furent asséchées et des colonies de rampants ithoriens furent implantées pour empoisonner les terres arides restantes. Les intellectuels gholondreiniens qui survécurent à la catastrophe sont désormais de misérables réfugiés qui doivent le plus souvent compter sur le soutien de leurs confrères issus d'autres institutions académiques pour survivre.

Bien que l'Assèchement de Gholondreine soit la seule atrocité impériale ayant directement pris pour cible des universitaires, d'autres actes de vandalisme caractérisé et de violence ont suscité l'indignation des archéologues. De leur point de vue, en effet, les persécutions infligées aux Wookies, Mon Calamari, Nosauriens et autres espèces privent la galaxie de cultures riches et de bâtiments impressionnants, en plus de causer un tort direct à la profession, un certain nombre d'archéologues de talent ayant été tués ou déportés.

De nombreux archéologues ont tout particulièrement été indignés d'apprendre que l'Empire avait détruit la planète Aldérande, dont l'université abritait un institut archéologique fort renommé ainsi qu'un grand nombre d'archéologues particulièrement qualifiés, qui trouvèrent la mort ce jour-là. Le coût en termes de vies fut immense, mais la disparition de tant de textes et d'artéfacts rares représenta aussi une perte considérable pour ceux qui les étudiaient.

La question des jalousies professionnelles qui émaillent le quotidien des universitaires semble dérisoire comparée au problème posé par les atrocités impériales. Pourtant, faire la preuve de sa supériorité sur ses rivaux peut constituer un puissant moteur pour les archéologues, même en cette époque sombre. Les membres de la profession et les historiens défendant des hypothèses inhabituelles sont parfois particulièrement motivés pour découvrir de nouvelles preuves ou pour développer une nouvelle théorie en vogue en raison de l'opposition que rencontrent leurs idées.

Les occasions ne manquent en revanche pas pour ceux qui parviennent à contenir leur dégoût pour le régime impérial et qui collaborent avec lui. L'Empire ordonne des fouilles sur de vieux sites militaires pour découvrir des armes et véhicules utilisés par les anciens seigneurs de guerre, et ces chantiers offrent du travail régulier ainsi qu'un salaire correct aux experts qui veulent bien participer.

LA CHASSE AU GROS GIBIER

La chasse de haut niveau fait partie des rares activités aventureuses qui n'ont pas eu à souffrir des interférences ou des interdictions impériales. De nombreux chasseurs de gros gibier bénéficient directement du fait que l'Empire ne se soucie pas autant que l'Ancienne République de préserver les espèces non intelligentes de la galaxie, et du nombre plus réduit de régulations mises en place pour protéger la faune et son habitat.

Les meilleurs chasseurs, parfois appelés prédateurs, peuvent même devenir de véritables célébrités et attirer un grand nombre de spectateurs à l'occasion d'holodrames ou de documentaires relatant leur passion pour les expéditions, leur traque des créatures les plus puissantes et majestueuses de la galaxie et la mise à mort de celles-ci d'un bon coup de fusil blaster à haute puissance.

Certains chasseurs de gros gibier aiment bien constituer une salle des trophées à bord de leur vaisseau et façonner ou personnaliser leur équipement au moyen des parties reconnaissables de leurs proies. Le célèbre chasseur Wookie G'hhurrlha, par exemple, arpente les terrains de chasse de la galaxie à bord d'un vaisseau de reconnaissance Explorer dépouillé de ses décorations, dont il a recouvert la coque de crânes, d'os et de plaques de chitine pris aux diverses bêtes qu'il a vaincues. Des têtes de dragons krayt, d'acklays adultes et de lyleks gigantesques ornent les murs de la cabine principale, qui abrite aussi une table de Dejarik insérée dans la tête conservée d'un rancor cornu ainsi qu'un douillet tapis blanc en fourrure de wampa des marais.

À travers la galaxie, un grand nombre de zoos et d'aquariums emploient ces chasseurs professionnels pour mettre la main sur de nouveaux spécimens. L'Emporium des Animaux Exotiques de Bollin sur Cularin, qui est en fait une ménagerie plutôt qu'un marché où s'échangent les bêtes, comme son nom pourrait le faire croire de prime abord, constitue un exemple de ce genre d'institution. Il abrite notamment l'unique rancor captif que compte tout le système, et il est ainsi devenu populaire auprès du public désirant admirer une bête de ce genre. Afin de capturer un rancor pour l'Emporium, les chasseurs ont dû voyager jusqu'à la lointaine Dathomir, puis trouver un spécimen de qualité. Leur employeur avait stipulé qu'il devait s'agir d'un exemplaire cornu et de grande taille, dans la force de l'âge et dépourvu de la moindre infirmité, car une bête vieille ou malade aurait constitué un piètre spectacle, et il aurait rapidement fallu la remplacer.

Les chasseurs travaillent aussi parfois pour les Hutts, qui adorent se constituer une ménagerie privée pleine de créatures dangereuses, dont ils se servent pour intimider ou pour exécuter ceux qui n'ont plus leur faveur. Certains d'entre eux ont aussi développé des goûts de gourmets et paient de fortes sommes pour se procurer la chair d'animaux qu'ils n'ont jamais eu l'occasion de savourer. A cette fin, de nombreux Hutts recrutent des chasseurs de gros gibier dans leur organisation ou dans leur entourage.

PROSPECTEURS GALACTIQUES

« On emporte toujours sa patrie avec soi, où qu'on aille. Les mondes sont immenses, pour autant, ils se glissent aisément dans notre cœur. »

— Ki-Adi-Mundi

Les milliards de milliards d'êtres qui peuplent la galaxie vaquent à leurs activités, leurs journées se répétant inlassablement jusqu'à leur dernier soupir. Certains rêvent d'une existence plus palpitante, ils fantasment ce qui se cache derrière les astres vacillants qu'ils devinent dans le ciel nocturne. Mais ceux qui osent renoncer à la sécurité du foyer pour braver les dangers de la galaxie infinie sont beaucoup plus rares. Motivés par le profit, le savoir ou le frisson de la traque, ils partent dénicher la nouveauté, exhumer les secrets oubliés et sillonner des voies inconnues.

Ces hommes, ces femmes et ces êtres divers sont ceux que l'on nomme Explorateurs.

CHERCHEURS ET TROUVEURS

Ceux qui partent prospecter sont d'une trempe caractérisée par l'audace et le goût de l'aventure. Leurs intentions ne sont pas toujours les plus nobles, certains percevant les merveilles de la galaxie comme autant de trésors à piller et de trophées à accumuler. Personne ne peut toutefois douter de leur témérité, car ce sont eux qui ouvrent la voie vers des lieux inconnus et périlleux. Ce sont eux qui révèlent aux autres citoyens galactiques les secrets et prodiges que recèle l'univers.

La conception d'un personnage se spécialisant dans l'exploration demande de se pencher sur les atouts qu'il peut fournir au groupe, bien que son vécu soit probablement marqué par les actes solitaires. Il sera à n'en point douter compétent dans des domaines étrangers aux autres, notamment en ce qui concerne les sites nouveaux et les itinéraires perdus. Sa débrouillardise s'accompagne aussi probablement d'une certaine capacité à se montrer utile au combat, mais la plupart de ses contributions consisteront à se repérer, à identifier les ressources locales et à surmonter les épreuves singulières qui ponctueront son périple.

LA VOIE DE L'EXPLORATION

Dans le livre de base d'**Aux Confins de l'Empire**, la carrière d'Explorateur est présentée aux côtés de nombreuses autres. Ce chapitre propose un certain nombre d'options inédites pour les joueurs qui sont intéressés par une approche différente de la version classique de cette carrière.

Pour commencer, plusieurs Obligations et historiques nouveaux sont présentés. Comme dans le livre de base, les historiques n'ont qu'une valeur narrative permettant d'agrémenter le vécu du personnage et de mieux le situer, de savoir d'où il vient, comment il s'est formé et comment il s'est retrouvé à la place qu'il occupe actuellement dans la galaxie. Les Obligations jouent un rôle plus spécifique et influent défavorablement sur la vie du personnage s'il ne les respecte pas, alors qu'elles apportent certaines choses s'il les assume. Les Obligations du présent ouvrage s'ajoutent à celles d'**Aux Confins de l'Empire** pour couvrir une plus large palette d'Explorateurs.

Ce livre propose également trois nouvelles espèces (les lointains Chiss, les déterminés Duros et les déroutants Toydarians) que les joueurs vont pouvoir choisir. Elles apparaissent ici comme des options pour la carrière d'Explorateur, mais rien n'empêche de les associer aux autres.

Les joueurs trouveront aussi de nouvelles spécialités accessibles à la carrière d'Explorateur. **Aux Confins de l'Empire** proposait le Bourlingueur, l'Éclaireur et le Négociant. **Au Cœur de l'Inconnu** ouvre les portes du jeu à l'Archéologue, au Prédateur et au Fonceur. Ces nouvelles spécialités sont idéales pour des personnages qui débutent, mais aussi pour développer un héros plus expérimenté.

Elles s'accompagnent bien entendu de nouveaux talents que ce chapitre va prendre soin de détailler.

Un Explorateur peut fort bien être poussé à l'action par des Motivations qui n'ont rien d'ordinaire. Outre les Motivations d'**Aux Confins de l'Empire**, vous trouverez ici une inspiration propre à l'esprit des aventuriers : la Découverte. Elle s'accompagne d'une table et d'explications sur la manière dont elle influe sur la vie et l'histoire du personnage.

Les Explorateurs aspirent à découvrir des régions inédites et à rencontrer des espèces inconnues : cet ouvrage propose donc aux joueurs un nouveau concept leur permettant d'étoffer leur personnage. Les capacités emblématiques se présentent sous la forme d'arborescences à trois niveaux de progression adaptables à des carrières données. Elles viennent se greffer en bas d'arborescences de talents déjà associées à une spécialité de carrière. Ces arborescences donnent accès à une capacité nouvelle et puissante, sachant que toutes les options de progression sont là pour l'améliorer encore. Vous trouverez dans cet ouvrage deux capacités emblématiques pour les spécialités de la carrière d'Explorateur.

La section suivante se penche sur de nombreux historiques d'Explorateur, ainsi que sur les Obligations qui motivent leurs voyages, mais se transforment également en obstacles lors de ceux-ci.

HISTORIQUES D'EXPLORATEUR

Les historiques de personnage restent une question de goût personnel et se révèlent aussi variés que la galaxie même. L'historique tisse la trame qui va permettre au joueur de conter l'épopée de son personnage.

Toutes les personnes sont définies d'une manière ou d'une autre par leur vécu : expériences, traumatismes, éducation, victoires, formation et tant d'autres acquis participent à systématiser leurs attitudes, leurs objectifs et leurs besoins. En se penchant sur le passé de son personnage, le joueur prend des décisions pertinentes et décisives sur ce qui va le façonner.

L'espèce du personnage est la décision qui s'impose souvent spontanément, d'autant qu'elle est indissociable des conditions dans lesquelles il aura grandi. Souvent (même si ce n'est pas toujours le cas), le lieu de naissance du personnage est déterminé par son espèce, de même que ses premières expériences. Ses parents, ses frères et sœurs, sa famille élargie et ses amis constituent souvent des éléments clés d'un historique fort.

Prenons le cas de Luke Skywalker et de ses débuts sur Tatooine. Son éducation auprès d'oncle Owen et de tante Beru, son amitié avec Biggs et ses envies d'évasion tiennent du fait qu'il demeure un humain ayant grandi sur un monde isolé, où ce sont surtout les non humains qui détiennent le pouvoir. Si l'on creuse un peu plus, on retrouve la naissance tragique de cet enfant d'humains extrêmement puissants et influents, dans un contexte de conflit et de galaxie déchirée.

Il en va de Luke comme de tous les rôles plus ou moins importants de l'histoire de *Star Wars*, et de tout personnage : le vécu nous informe sur ce qu'il sait et ce qu'il peut faire selon la situation. Dans le cas des aventuriers, cet historique facilite la sélection d'une carrière, des compétences et spécialités, des Obligations éventuelles et des Motivations.

Vous trouverez ci-après un certain nombre d'idées d'historique et de conseils pour étoffer votre Explorateur. La présentation est ici bien plus détaillée que pour les historiques d'**Aux Confins de l'Empire**, le but général

de cet ouvrage étant de s'attarder davantage sur la carrière d'Explorateur. C'est donc dans cette optique que nous vous présentons ces propositions. Les joueurs ne devraient plus manquer d'informations et de concepts pour enrichir leurs personnages.

Il convient donc de s'inspirer de ces vécus pour façonner votre historique, ajusté sur mesure au personnage sorti de votre imagination. Il ne s'agit pas de faire une liste exhaustive des possibilités, chaque joueur étant encouragé à improviser des détails renforçant la singularité de son héros. L'historique permet bien souvent de fonder les Motivations et les Obligations des personnages.

UNIVERSITAIRE

Pour l'étudiant qui s'intéresse à l'histoire, aux sciences ou autres savoirs dépassant ceux abordés dans les couloirs universitaires, les astres demeurent un chant de sirène difficile à ignorer. Le contact direct permet souvent de distinguer le sens profond de la théorie. L'universitaire qui saisit l'importance du premier est voué à devenir un maître dans son domaine.

Un véritable explorateur doit savoir apprécier ce qui est déjà connu, tout en étant animé par le désir d'apporter sa pierre à cet édifice. Un Explorateur armé de bases académiques saura s'extirper (ainsi que son équipe) de situations qui ne pardonnent pas l'ignorance. Les plus gros canons, les vaisseaux les plus rapides et tous les crédits de la galaxie ne suffiront pas à surmonter les obstacles dont personne ne comprend la nature ni la portée.

La plupart des universitaires saisissent vite que la vie dans la Bordure demande une bonne dose de polyvalence et d'adaptabilité. On doit apprendre à se battre et à subsister en diverses circonstances, à se familiariser avec de nouvelles aptitudes si l'on ne veut pas terminer en bas de page d'un journal de bord. Il faut également savoir se faire les bons amis, troquer son savoir contre la protection et l'expertise d'autrui, pour le bien de tout un groupe.

Les **Bourlingueurs** ont généralement connu une vie plus tranquille avant de partir à l'aventure, et ils se contentent de leurs acquis pour s'adapter à ce que la survie leur demande. Un universitaire qui se retrouve sur la Bordure pourra profiter de son érudition pour ajuster son approche, ce qui revient au même. Ainsi, un Bourlingueur plutôt savant peut constituer un atout idéal pour une équipe menant sa barque loin du Noyau.

Il n'est pas difficile d'imaginer des **Éclaireurs** passionnés de planètes, d'astronomie et autres sujets de ce domaine. Prêt à croquer la vie plutôt que de se cantonner à l'étude, un universitaire peut parfaitement se retrouver à servir dans la reconnaissance astrale, voire naviguer de sa propre initiative pour toucher du doigt tout ce qu'il a pu apprendre par la lecture, et peut-être découvrir de nouvelles choses. L'Éclaireur ainsi avisé sait marier son appréciation de la géologie, de la climatologie et d'autres sujets d'étude à son sens de l'adaptation sur le terrain.

Les **Négociants** qui comprennent l'économie interstellaire dans son entier ont souvent un avantage certain dans leur domaine. En implantant le commerce au sein d'une civilisation naissante, le Négociant érudit pourra voir ses efforts récompensés à long terme par de beaux profits. Les joueurs audacieux pourront créer un économiste radical, déterminé à bouleverser les rouages des systèmes mercantiles et qui se rend dans la Bordure extérieure pour mettre ses théories à l'épreuve.

Les **Archéologues** ont forcément un itinéraire universitaire, si bien que cet historique s'applique pratiquement par défaut aux personnages de ce type. L'étude de l'histoire, des civilisations anciennes et des sujets associés demande des recherches approfondies et une expérience académique avant de partir sur le terrain. On peut ainsi dire que sans bases universitaires, un Archéologue ne vaut même pas son poids en dents de gundark gâtées.

Les **Prédateurs** ne passent a priori pas pour des érudits, mais on peut penser que le fait de tout savoir sur sa proie et son habitat peut leur être utile. Si l'on prend le point de vue inverse, qui connaît mieux le mode de vie du rancor que celui qui a traqué la bête jusqu'à la mort ? On peut imaginer un historique d'universitaire soucieux de la préservation des espèces, et qui se rend sur le terrain pour retrouver des bêtes exotiques et étranges. Il ne cherche pas forcément à les tuer, mais plutôt à se renseigner sur elles afin d'empêcher leur extinction face à la civilisation qui se développe dans leur milieu naturel.

Les **Fonceurs** sont probablement les moins susceptibles d'avoir connu un parcours académique, mais il reste possible d'inventer une histoire cohérente pour le justifier. Il peut s'agir par exemple d'un scientifique qui conçoit un nouveau système d'alimentation et souhaite absolument le tester dans les conditions réelles les plus rudes. Ses idées paraissent trop radicales à ses confrères et il a donc besoin de dénicher une équipe pour soumettre son prototype aux dangers de la Bordure extérieure, loin des regards indiscrets des impériaux.

CRIMINEL

Les raisons qui poussent quelqu'un à vivre dans le crime sont aussi variées que les types de crime que l'on peut perpétrer. Certains n'ont d'ailleurs jamais connu d'autre forme d'existence. Certains la voient comme le seul moyen de subsister. Certains veulent toucher le « gros lot » sans attendre au lieu de trimer pour gagner leur croûte. Et finalement, certains voient le crime comme un art de vivre, une profession comme les autres qui demande en plus de véritables compétences, et parfois de la chance.

Bien entendu, plus on s'éloigne du foyer du pouvoir impérial, plus l'activité criminelle est facilitée. Quelques hors-la-loi deviennent Explorateurs par nécessité, afin d'apprendre à s'improviser des cachettes, à mieux gérer leurs opérations et à survivre en toutes circonstances, voire à prospérer.

Mais on ne choisit pas toujours de devenir criminel. Parfois, on est précipité dans cette vie à la suite d'un enchaînement de coups du sort, où lorsqu'on se retrouve au

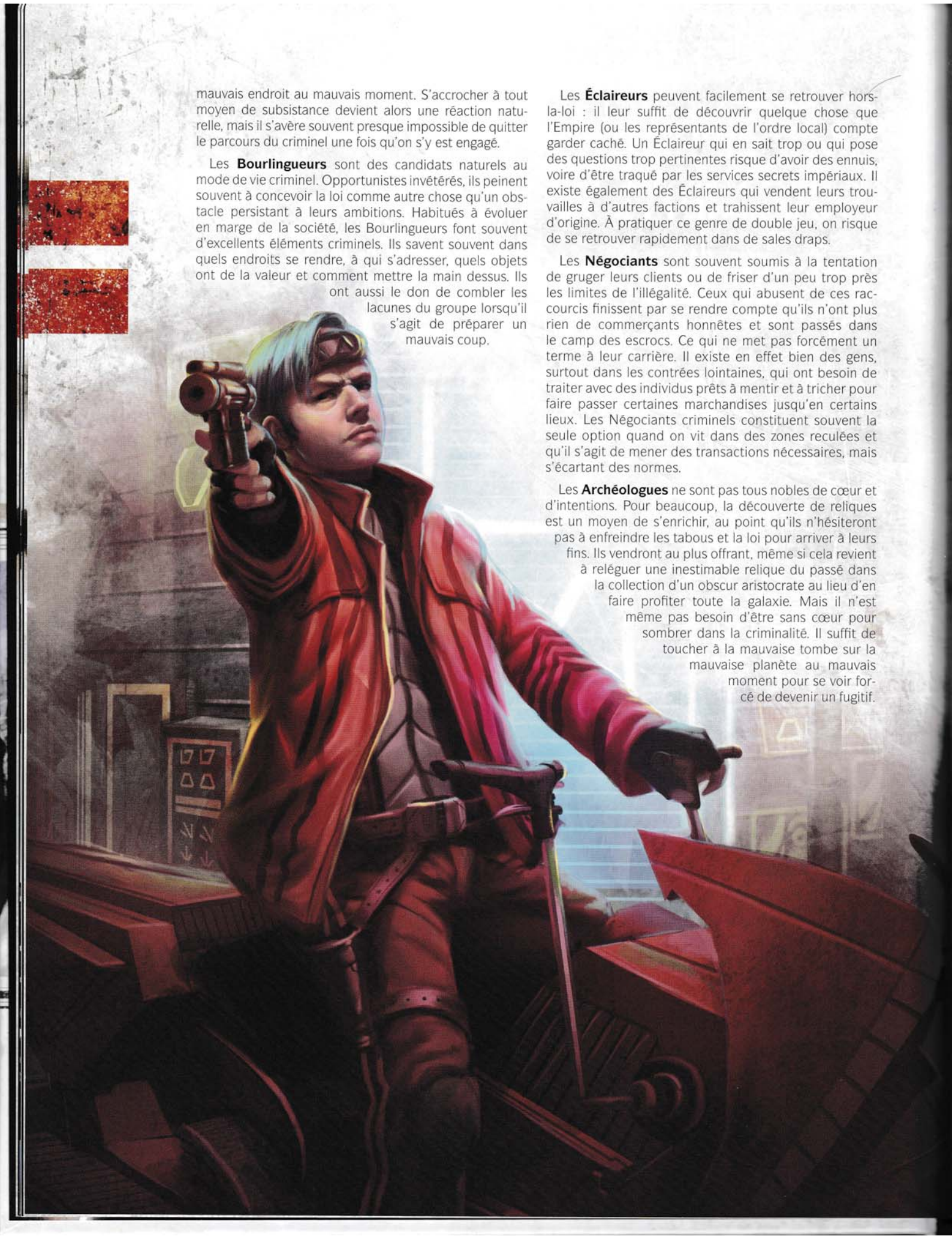
mauvais endroit au mauvais moment. S'accrocher à tout moyen de subsistance devient alors une réaction naturelle, mais il s'avère souvent presque impossible de quitter le parcours du criminel une fois qu'on s'y est engagé.

Les **Bourlingueurs** sont des candidats naturels au mode de vie criminel. Opportunistes invétérés, ils peinent souvent à concevoir la loi comme autre chose qu'un obstacle persistant à leurs ambitions. Habitués à évoluer en marge de la société, les Bourlingueurs font souvent d'excellents éléments criminels. Ils savent souvent dans quels endroits se rendre, à qui s'adresser, quels objets ont de la valeur et comment mettre la main dessus. Ils ont aussi le don de combler les lacunes du groupe lorsqu'il s'agit de préparer un mauvais coup.

Les **Éclaireurs** peuvent facilement se retrouver hors-la-loi : il leur suffit de découvrir quelque chose que l'Empire (ou les représentants de l'ordre local) compte garder caché. Un Éclaireur qui en sait trop ou qui pose des questions trop pertinentes risque d'avoir des ennuis, voire d'être traqué par les services secrets impériaux. Il existe également des Éclaireurs qui vendent leurs trouvailles à d'autres factions et trahissent leur employeur d'origine. À pratiquer ce genre de double jeu, on risque de se retrouver rapidement dans de sales draps.

Les **Négociants** sont souvent soumis à la tentation de gruger leurs clients ou de friser d'un peu trop près les limites de l'illégalité. Ceux qui abusent de ces raccourcis finissent par se rendre compte qu'ils n'ont plus rien de commerçants honnêtes et sont passés dans le camp des escrocs. Ce qui ne met pas forcément un terme à leur carrière. Il existe en effet bien des gens, surtout dans les contrées lointaines, qui ont besoin de traiter avec des individus prêts à mentir et à tricher pour faire passer certaines marchandises jusqu'en certains lieux. Les Négociants criminels constituent souvent la seule option quand on vit dans des zones reculées et qu'il s'agit de mener des transactions nécessaires, mais s'écartant des normes.

Les **Archéologues** ne sont pas tous nobles de cœur et d'intentions. Pour beaucoup, la découverte de reliques est un moyen de s'enrichir, au point qu'ils n'hésiteront pas à enfreindre les tabous et la loi pour arriver à leurs fins. Ils vendront au plus offrant, même si cela revient à reléguer une inestimable relique du passé dans la collection d'un obscur aristocrate au lieu d'en faire profiter toute la galaxie. Mais il n'est même pas besoin d'être sans cœur pour sombrer dans la criminalité. Il suffit de toucher à la mauvaise tombe sur la mauvaise planète au mauvais moment pour se voir forcé de devenir un fugitif.



Les **Prédateurs** se mettent souvent dans des situations compliquées quand leur traque les entraîne dans des zones interdites. Venir à bout d'une énorme bête représente peut-être un moment de gloire pour le chasseur, mais le faire sur les terres d'un seigneur local peut lui valoir une condamnation à mort. Par ailleurs, le fait d'exceller dans la chasse des créatures les plus redoutables de la galaxie vous place en tête de liste de recrutement des barons du crime prêts à payer rondement pour éliminer des ennemis particulièrement coriaces, quoique probablement plus futés qu'un rancor.

Les **Fonceurs** sont très prisés par les organisations criminelles, portées sur les activités qui nécessitent souvent de déguerpir sans laisser de traces. Dans les régions excentrées, les Fonceurs se rendent souvent compte que les emplois légitimes sont rares et souvent rébarbatifs, tandis que les occasions lucratives de mettre leur savoir-faire en avant sont offertes par ceux qui œuvrent en marge de la loi. Sans compter que les limitations de vitesse et les règles de circulation vont à l'encontre du mode de vie du Fonceur, qui ne manquera pas d'accumuler les infractions où qu'il se rende.

ENTREPRENEUR

La galaxie abonde d'occasions favorables qui n'attendent que d'être exploitées. Les plus intéressantes, surtout pour ceux qui ont plus d'imagination que d'argent, se trouvent loin du centre galactique, en des contrées émergentes sur le plan de la civilisation et de la technologie.

Un entrepreneur avisé qui évolue dans ces régions saura s'entourer d'une équipe dotée de divers talents. Il aura un projet commercial en route ou se contentera de saisir ce qui se présentera à lui pendant son exploration. Quoi qu'il en soit, les entrepreneurs qui renoncent à la sécurité relative des Mondes du Noyau sont de véritables pionniers qui doivent savoir s'adapter sans délai pour survivre, et espérer prospérer.

Le vieux dicton « qui ne risque rien n'a rien » se révèle particulièrement pertinent pour les entrepreneurs qui partent prospecter dans les coins reculés de la galaxie. Tout en restant conscients que sans beaucoup de chance et quelques alliés, l'échec risque vite de leur être fatal.

Les **Bourlingueurs** sont des entrepreneurs nés. Toujours à l'affût de nouvelles perspectives, ils ont souvent des talents d'hommes d'affaires et savent à qui s'adresser selon la situation. Beaucoup ont un don pour identifier les besoins. Certes, ils n'ont pas toujours les compétences ou les ressources pour y répondre, mais ils savent où se rendre pour trouver ceux qui sauront relever le défi. Les Bourlingueurs débordent souvent d'idées qu'ils ne peuvent parfois pas mettre à exécution dans les Mondes du Noyau, ce qui les pousse à partir pour des contrées où les gens comme eux peuvent s'épanouir. Il leur arrive souvent de chercher des problèmes pour se pencher dessus jusqu'à les transformer en opérations fructueuses.

Les **Éclaireurs** ne sont pas particulièrement animés par l'esprit d'entreprise, mais ils se révèlent parfois en mesure de proposer des services par ailleurs peu accessibles. Étant souvent les premiers à détecter une planète, un astéroïde ou autre phénomène stellaire, ils peuvent transformer ces découvertes en opérations lucratives. Un Éclaireur qui se lance ainsi dans les affaires serait bien avisé de s'entourer d'une bonne équipe, de se renseigner sur ce que les factions et corporations recherchent en matière de ressources planétaires, et d'entreprendre de les dénicher pour elles. La galaxie est certes vaste, mais ses réserves, elles, sont presque infinies.

On pourrait dire que les **Négociants** sont des entrepreneurs par définition, quelles que soient les raisons qui les poussent à explorer la galaxie. Un Négociant qui part voguer parmi les étoiles est constamment à l'affût d'occasions mercantiles, même lorsque les circonstances du moment ne le placent pas en position favorable (il se contentera alors de prendre des notes pour revenir quand il sera plus à son avantage).

Les **Archéologues** ne sont généralement pas des entrepreneurs nés, mais beaucoup sont prêts à se laisser tenter lorsqu'il s'agit d'assouvir leur vocation tout en s'enrichissant. Les civilisations anciennes (et le savoir, la technologie et les secrets qu'elles peuvent recéler) intéressent particulièrement les gouvernements, les corporations et autres factions. Comme l'Éclaireur, l'Archéologue avisé pourra monter une équipe solide pour aller chercher des trésors susceptibles de rapporter gros.

Les **Prédateurs** gagnent souvent leur vie en menant des expéditions de type safari pour divertir de riches nobles et hommes d'affaires qui se prennent pour de grands chasseurs. C'est le meilleur moyen de gagner l'argent nécessaire pour traquer des proies qui les intéressent vraiment. D'autres officient comme chasseurs de primes, conscients que leurs compétences s'accordent avec cette activité. Ce n'est peut-être pas exactement ce qu'ils désirent, mais cela permet de payer les factures. Un bon chasseur qui part vers la Bordure et au-delà fera en sorte de toujours disposer de fonds substantiels s'il veut pouvoir traquer les créatures les plus redoutables de la galaxie.

Les **Fonceurs** savent que leurs compétences sont très prisées d'un bout à l'autre de la galaxie, si bien que beaucoup d'entre eux se lancent comme professionnels. La plupart préfèrent garder leurs distances avec la clientèle et se concentrer sur ce qu'ils pilotent, sur leur destination et sur les modalités de paiement. D'autres ont leurs habitués, et savent généralement qui ils véhiculent et avec quel chargement. Et il existe bien entendu des Fonceurs habiles au combat qui peuvent s'improviser mercenaires spécialisés.

ANCIEN AGENT IMPÉRIAL

La bureaucratie impériale et son armée emploient des milliards d'individus. La grande majorité est satisfaite de son sort, même sous le règne impitoyable de l'Empereur.

Pourtant, beaucoup quittent leurs fonctions pour une raison ou une autre. Certains sont simplement licenciés. D'autres partent dans l'espoir de trouver quelque chose de plus. Et un certain nombre fuient le service de l'Empire car leur liberté (et parfois leur vie) en dépend.

Le risque entraîné par un tel virage dépend essentiellement du rôle joué par le personnage au sein de l'Empire avant son départ. Un fonctionnaire modeste n'ayant pas eu accès à des informations importantes pourra démissionner sans grand problème et entamer sa nouvelle carrière. Quelqu'un qui sait dans quels placards sont cachés certains squelettes et connaît les dessous de quelques affaires ayant contribué à l'avènement de l'Empire éprouvera certainement plus de difficultés.

Les **Bourlingueurs** associés à cet historique auront probablement œuvré pour le compte de quelque organisme impérial. N'étant pas eux-mêmes de véritables membres de l'Empire, ils ont eu leurs raisons de cesser de travailler pour cet employeur lucratif et passer à autre chose. On peut penser qu'un tel personnage se soit mis à dos un individu influent et qu'il ait jugé opportun de ne pas rester dans ses parages. On peut aussi imaginer un Bourlingueur qui continue de travailler pour l'Empire, sillonnant des contrées lointaines à la recherche de la clé de sa liberté ou de sa fortune.

Les **Éclaireurs** servent l'Empire par milliers, au sein d'équipes de reconnaissance qui élargissent constamment les frontières et l'influence de l'entité la plus puissante de toute la galaxie. Œuvrer sous le joug de la bureaucratie impériale finit par s'avérer trop pesant pour certains, qui trouvent que toutes ces règles et restrictions nuisent à leur service. Il arrive aussi qu'un Éclaireur passe par une planète sur laquelle il est témoin d'atrocités commises au nom de l'Empereur et que cette découverte le pousse à se volatiliser vers les confins galactiques.

Les **Négociants** ont pu être des bureaucrates d'un genre ou d'un autre, avec pour fonction de s'assurer que l'Empire percevait bien son dû sous forme de taxes, de droits et d'amendes imposés aux commerçants et aux consortiums de toute la galaxie. Un tel personnage aura peut-être estimé qu'il serait plus profitable pour lui de prendre son indépendance et aura tiré parti de son bagage d'inspecteur ou de percepteur d'impôts pour lancer sa propre affaire. On peut aussi imaginer un tel fonctionnaire soudain privé de son confortable poste impérial, et donc réduit à devoir chercher de nouvelles perspectives parmi les étoiles.

L'Empire emploie souvent des **Archéologues** pour exhumer les secrets des innombrables civilisations qui l'ont précédé. Parfois, il est bien entendu question d'effacer toute trace de ce savoir, notamment quand il s'écarte de la propagande en vigueur, mais il reste crucial de tout savoir sur les planètes et cultures disparues. Pour certains Archéologues, voir ainsi disparaître le fruit de leur travail peut s'avérer frustrant. Ils préféreront alors parfois prendre leur indépendance pour pouvoir révéler ce qu'ils découvrent. On peut ainsi imaginer un Archéologue qui a vent de rumeurs et de preuves de l'existence d'une ancienne civilisation dont les préceptes vont à l'encontre de la doctrine impériale. Sachant que l'Empire fera tout pour balayer toute trace de cette culture importune, le personnage décide alors de faire cavalier seul pour être le premier à la redécouvrir.

Les **Prédateurs** peuvent tout à fait avoir débuté au sein de la structure militaire de l'Empire, et s'être découvert une passion pour la chasse et la traque des bêtes particulièrement coriaces durant une expédition de colonisation ou de pacification de planète. Certains ont fait partie de forces spécialisées dans la gestion des faunes hostiles, et ont été chargés d'une mission dans une certaine zone, à moins qu'ils n'aient fait partie du Corps de Reconnaissance. Un tel personnage se sera rendu compte que le frisson de la chasse l'emportait pour lui sur tout le reste. Il aura pris sa retraite ou simplement abandonné ses fonctions pour se rendre sur des planètes lointaines et y proposer ses compétences martiales et cynégétiques, ce qui lui permettra de se frotter aux bêtes les plus dangereuses de la galaxie.

L'Empire emploie des **Fonceurs** par millions pour piloter toutes les formes de véhicule imaginables. Speeders, rovers terrestres, marcheurs et swoops figurent parmi les innombrables engins de l'armée impériale, sans parler des opérations civiles qui passent par un transport. Comme c'est le cas avec toutes les institutions impériales, les protocoles et restrictions à respecter sont nombreux et lourds, ce qui peut se révéler particulièrement frustrant pour celui qui n'attend qu'une chose : éprouver les limites de son véhicule. Mais l'Empire prise ses techniciens, surtout ceux qui maîtrisent les machines qu'il n'est pas question de partager avec le reste de la galaxie. Un Fonceur qui souhaite s'affranchir de ces contraintes devra souvent partir aussi loin que possible, quelque part où il pourra trouver un bon vieux speeder qu'il saura perfectionner. Il pourra alors montrer aux péquenauds ce qu'un engin qui a fait ses preuves peut donner quand un vrai Fonceur est aux commandes.

ARISTOCRATE DÉCHU

Les familles nobles se comptent par millions (peut-être même par milliards) d'un bout à l'autre de la galaxie. Bon nombre d'entre elles ont leurs moutons noirs. Un aristocrate dont la réputation laisse à désirer aura la vie dure, voire impossible, dans les Mondes du Noyau. Pour les nobles qui cherchent à fuir l'infamie, les régions les plus excentrées représentent autant de perspectives de rédemption, ou du moins de chances de refaire leur vie.

Les aristocrates ont rarement besoin d'exercer une profession. Beaucoup s'adonnent toutefois à quelque passion ou activité intellectuelle, qu'ils parviennent souvent à transformer en occupation lucrative si on les arrache à leur confortable existence. Bien entendu, il leur faudra mettre tout cela en pratique un certain temps avant de véritablement maîtriser le savoir-faire du domaine concerné. Nécessité est souvent mère de progression dans ces circonstances.

Les autres ne savent d'ailleurs pas toujours que le personnage est de sang noble : tout dépend du soin qu'il aura pris à le cacher. Il peut considérer qu'une manifestation ostensible de sa condition représente un avantage dans ses relations avec autrui. Toutefois, les plus avisés font généralement le nécessaire pour occulter cet aspect afin de ne pas attirer l'attention sur les épisodes les plus troubles de leur parcours.

Les **Bourlingueurs** sont issus de tous les milieux. Que certains aient des origines nobles n'a donc rien de particulièrement surprenant. La nature de dilettante de

beaucoup d'aristocrates se marie bien au mode de vie des Bourlingueurs, dont le côté touche-à-tout est un choix assumé. C'est cette combinaison de relations, de charisme et d'engagement qui permettra au noble déchu de se refaire dans la Bordure.

Les **Éclaireurs** sont souvent issus de milieux plus ouvriers, mais on peut parfaitement imaginer qu'un aristocrate farfelu se retrouve à la tête d'un vaisseau, fort de connaissances en planétologie. Ce savoir et ces ressources peuvent le guider vers la carrière d'Éclaireur. C'est aussi par ce biais qu'il pourra évoluer dans la solitude, loin des villes où il risquerait d'être reconnu par ceux qu'il préfère éviter. Sans compter que ce mode de vie lui permettra peut-être de retrouver ce qu'il a perdu, soit en découvrant des ressources abondantes, soit en s'appropriant une planète sur laquelle il pourra fonder sa propre dynastie.

Les **Négociants** ne sauraient se passer d'aptitudes diplomatiques et de relations, atouts dont chaque membre de la haute société de l'Empire est censé disposer. Un noble déchu peut ainsi posséder les ressources nécessaires pour monter sa propre affaire, ce qui paraît naturel pour un individu destiné à tenir le haut du pavé. Certains nobles sont déjà issus d'empires mercantiles et, même brouillés avec leur famille, ils restent des Négociants dans l'âme.

Les **Archéologues** ont tous bénéficié d'une bonne éducation, ce qui est aussi vrai des aristocrates de bien des cultures. L'Archéologie est une passion commune à de nombreux nantis. Un noble déchu pourra donc convertir son passe-temps en profession. En poussant un peu plus loin ce même thème, on peut imaginer un aristocrate qui se brouille avec sa famille, justement à cause de sa passion dévorante pour les trésors perdus. Il décide alors de partir pour les étoiles afin de démontrer à ses parents la pertinence de son obsession et d'acquérir le statut supérieur qu'il estime mériter.

Les **Prédateurs** ont souvent affaire aux gens de la haute. Les aristocrates sont souvent ceux qui ont les moyens et le temps de partir chasser les bêtes sauvages. Le besoin de dominer toutes les autres créatures pour asseoir sa suprématie est très présent dans l'imaginaire aristocrate. Ainsi, celui qui se retrouve soudain en marge de la société dont il était un éminent représentant cherchera naturellement à reproduire ce sentiment de puissance en s'imposant contre les proies les plus dangereuses.

Les **Fonceurs** sont généralement férus de vitesse et fascinés par les engins. Comme le Prédateur, un tel noble pourra éprouver le sentiment de dominer son environnement en parvenant à contrôler ces bolides. Remporter des courses de modules ou de swoops recèle cette part de danger qui titille ceux qui ont déjà tout. Celui qui perd tout, à l'inverse, profitera de son talent et de son expérience avec ces mêmes engins pour se faire une nouvelle vie dans la Bordure.

VAGABOND

La curiosité ? L'ennui ? Une tragédie ? L'envie d'autre chose ? Quelle que soit la motivation initiale de celui ou celle qui quitte son foyer pour errer parmi les étoiles, elle l'emporte sur la peur de l'inconnu. La plupart des gens se laissent intimider par l'immensité de la galaxie, sans compter les périls auxquels ils devraient faire face quotidiennement pour sillonner les voies hyperspatiales de planète en planète. Celui qui le fait volontairement est soit très courageux soit un peu fou, voire les deux à la fois.

De tous les Explorateurs, les **Bourlingueurs** sont les plus susceptibles d'avoir été des vagabonds. La diversité de leurs compétences et de leurs talents témoigne des nombreux sentiers foulés, de paysages et d'épreuves traversés par celui qui erre. D'un cargo à l'autre, changeant de boulot à chaque destination, le Bourlingueur vagabond peut se retrouver n'importe où, notamment dans la Bordure.

Les **Éclaireurs** sont pratiquement des vagabonds professionnels, même s'ils savent au moins vaguement dans quelle direction ils vont. Un personnage qui a beaucoup

voyagé et sillonné la Bordure a pu devenir un bon pilote et aura développé d'autres compétences adaptées à la carrière d'Éclaireur. Cet état d'esprit est en effet bien adapté au mode de vie qui consiste à errer de planète en planète sans jamais prendre racine.

Les **Négociants** des contrées extérieures de la galaxie gagnent leur vie en enchaînant les mondes, allant de station spatiale en astroport, transportant les marchandises attendues par leurs clients et achetant d'autres produits à revendre. Ce mode de vie convient bien au tempérament du vagabond, surtout s'il apprécie le contact social. On peut ainsi imaginer un vagabond qui prend l'habitude de transporter des articles demandés dans les lieux où il se rend, et s'aperçoit un beau jour qu'il est devenu Négociant sans l'avoir prémédité.

Les **Archéologues** peuvent facilement être issus d'un parcours de vagabond. Un être qui a la bougeotte et voyage dans la Bordure peut un jour tomber sur des ruines d'un autre temps et des sites secrets. Ce même individu peut avoir envie d'en savoir plus, d'en découvrir davantage. Quand des personnages partent à la recherche de ruines particulières, ils peuvent très bien entendre parler de ce « type cradingue avec une drôle de perche en métal » qui traîne souvent dans le coin et passe son temps à parler de ses dernières trouvailles.

Certains **Prédateurs** ne sont que des vagabonds qui se sont souvent retrouvés à devoir affronter des créatures redoutables. La galaxie étant ce qu'elle est, un vrai nomade doit savoir s'adapter à ces situations très dangereuses, sans quoi son voyage s'arrêtera brutalement dans un bain de sang. Il n'avait peut-être jamais imaginé devenir un tueur spécialisé dans la traque des monstres les plus terrifiants de l'univers, mais il est désormais possible qu'on fasse appel à ses services au vu de son efficacité notoire en milieu particulièrement hostile.

Les **Fonceurs** peuvent tout à fait être des vagabonds qui souhaitaient se déplacer plus facilement. En effet, sachant piloter des véhicules sur les terrains les plus difficiles, le vagabond ne risque plus de se retrouver bloqué où que ce soit : tous les chemins s'offrent à lui. Et puis, connaissant bien les machines, il peut également monnayer son droit de passage lorsqu'il s'agit de se rendre sur une autre planète.

OBLIGATIONS D'EXPLORATEUR

Dans le livre de base d'**Aux Confins de l'Empire**, les Obligations sont présentées comme un élément clé de la conception du personnage. Elles expliquent en grande partie pourquoi il mène une telle vie, pourquoi il évolue en marge de la société, toujours poursuivi par les dettes et les contraintes. Elles le lient à la galaxie au sens large et parfois à d'autres membres du groupe, groupe qui risque de mesurer toute la portée de ces Obligations quand elles se rappelleront au bon souvenir du personnage.

Au Cœur de l'Inconnu modifie la table de base des Obligations pour l'adapter à la carrière d'Explorateur. De cette manière, les joueurs peuvent déterminer leur Obligation au hasard tout en conservant une plus grande chance d'obtenir un résultat cohérent avec leur carrière, et ils disposent de nouvelles options plus intéressantes et pertinentes.

Les personnages déjà en jeu ne sont pas censés changer d'Obligation, du moins pas sans une bonne justification narrative. En revanche, si les joueurs et le MJ trouvent le moyen de les intégrer, certaines des possibilités présentées ici peuvent constituer d'excellentes nouvelles Obligations entraînées par l'intrigue. Comme pour tout ce qui concerne le jeu de rôle, toute option qui convient aux joueurs et au MJ est légitime.

La **Table 1-1 : Obligations d'Explorateur** fournit certains détails sur ces Obligations, notamment lorsqu'elles s'appliquent à cette carrière. C'est une version modifiée de la table du livre de base, adaptée selon les nouvelles options liées à la carrière d'Explorateur : la Ferveur et le Mécénat.

TABLE 1-1 : OBLIGATIONS D'EXPLORATEUR

d100	Type d'Obligation
01-06	**Addiction :** il s'agit généralement d'une dépendance à quelque substance ou activité qui s'avère destructrice (les jeux d'argent, par exemple). Ainsi, un Négociant pourra être accro au « deal », attelé à la tâche pour atteindre ses objectifs mercantiles. Un Prédateur ne tiendra pas en place s'il n'est pas tapi arme en main, sur la piste d'une créature. Les Fonceurs sont souvent en quête permanente de la poussée d'adrénaline que leur procurent la vitesse et la puissance de leurs engins. Obsession est une autre manière d'illustrer ces idées.
07-14	**Trahison :** en tant qu'Obligation, Trahison concerne souvent le personnage qui a trahi et qui doit désormais éviter les représailles (c'est davantage une Motivation pour le personnage qui a été trahi). Un Explorateur peut avoir embrassé sa carrière pour semer ceux qu'il a trompés. Il peut également avoir pratiqué une forme de double jeu ou avoir monnayé des informations cruciales auprès de plusieurs personnes. Bourlingueurs, Négociants, Éclaireurs et Archéologues sont souvent dans ce cas.
15-22	**Chantage :** une vieille tradition qui ne semble pas avoir perdu de sa vigueur consiste à obliger autrui à agir contre son gré sous peine de révéler une vérité désagréable, voire dangereuse, pour lui. Pour un Explorateur, cela peut s'appliquer de bien des manières, souvent singulières. Un Négociant devra peut-être cacher des profits illicites. Un Archéologue aura plagié les découvertes d'un autre lors d'une présentation pour assurer le financement de son projet. Un Prédateur a peut-être tué quelqu'un lors d'une sortie de chasse, sans savoir que l'incident avait été répertorié. Un Fonceur aura truqué les données d'un véhicule qu'il devait tester, ce qui aura entraîné un certain nombre d'accidents mortels. Ces mésaventures sont de celles qui vous hantent.
23-30	**Prime :** rien de tel que de voir sa tête mise à prix pour vous pousser à l'action. La plupart des infractions décrites dans la section Chantage peuvent facilement se traduire par une Prime. On peut imaginer bien d'autres prétextes à une Prime : un Bourlingueur qui s'est trouvé au mauvais endroit au mauvais moment ; un Négociant qui rate une livraison destinée à un notable avec qui on ne plaisante pas ; un Archéologue qui pénètre sur un territoire jalousement gardé ; un Fonceur qui dérobe un swoop qui n'appartient pas à n'importe qui, etc.
31-38	**Criminel :** cela signifie souvent que le personnage est employé par un baron du crime ou une organisation illégale (à moins qu'il ne soit couvert de dettes vis-à-vis de ces mêmes entités). Les Explorateurs qui œuvrent sur la Bordure se rendent souvent compte que la meilleure option (et parfois la seule) pour vivre de leurs talents consiste à offrir leurs services à des criminels. Malheureusement, cela les place souvent dans la ligne de mire des autorités de la région, si bien que leur seule protection vient de ces mêmes criminels. Ce type de relation devient vite un cercle vicieux. On imagine l'Éclaireur recherché pour avoir enchaîné les voyages sur des planètes interdites ou le Fonceur qui n'échappe à l'emprisonnement que grâce à l'influence de son employeur, très influent auprès des membres corrompus des forces de l'ordre locales.
39-48	**Dette :** un Négociant peut facilement être endetté jusqu'au cou s'il a mal géré plusieurs livraisons et un Archéologue peut avoir tout misé sur une recherche qui ne porte toujours aucun fruit. Dans le cas d'un Prédateur, celui-ci dispose par exemple d'un équipement de pointe, mais il aura emprunté plus que de raison pour l'acquérir, et un Fonceur pilote le speeder le plus véloce du quadrant, mais les améliorations apportées l'ont endetté de plusieurs milliers de crédits auprès des requins locaux.
49-57	**Famille :** les obligations familiales peuvent s'avérer très pesantes pour certains, au point de les pousser à devenir Explorateurs : c'est parfois le seul moyen de s'affranchir de parents trop autoritaires ou envahissants. Il arrive aussi qu'un Explorateur mène cette carrière *pour* sa famille et non malgré elle. Un Bourlingueur voit peut-être son parcours à travers la Bordure comme un moyen de redonner à sa famille toute sa superbe après un lourd revers. Les longues recherches d'un Archéologue se concentrent peut-être sur la patrie ancestrale de sa lignée. Un Prédateur pourra suivre les traces de son père, déterminé à surpasser ses exploits.
58-66	**Faveur :** beaucoup avancent que ce sont les faveurs qui mènent la galaxie. Nombreux sont les mécènes qui avancent généreusement leur soutien et leurs fonds, la contrepartie restant à définir ultérieurement… c'est-à-dire souvent au pire moment. Un Éclaireur en pleine mission pour un groupe local de rebelles est soudain prié de dévoiler la position de leur base secrète. Un Archéologue en train de célébrer sa plus belle découverte est informé qu'il doit enterrer tout ce qu'il a trouvé et ne jamais en parler à quiconque. Un Fonceur qui s'apprête à concourir contre les meilleurs pilotes du secteur reçoit l'instruction de perdre la course pour « effacer son ardoise ».
67-74	**Ferveur :** le personnage est animé par des croyances religieuses ou spirituelles qui le poussent à l'action. En tant qu'Obligation, cela signifie qu'il ne peut résister lorsque cette foi l'incite à agir d'une certaine manière. Ceux qui le soutiennent (et qui expliquent les avantages que son Obligation peut lui octroyer) l'exhortent même peut-être à suivre la « voie » qu'ils révèrent tous. On pense à l'Archéologue à la recherche de temples honorant un dieu oublié, ou au Prédateur convaincu que son destin est d'éradiquer les « monstres » de toute la galaxie.
75-82	**Obsession :** proche d'Addiction sur certains plans, du moins par l'aspect psychologique. On imagine facilement que de nombreux Explorateurs sont poussés par une forme d'Obsession à s'aventurer dans la Bordure pour y poursuivre un dessein dévorant. C'est le cas du Négociant dont la fortune n'est jamais assez grande, de l'Éclaireur qui s'est donné pour mission de répertorier la moindre planète d'un secteur, du Prédateur déterminé à éliminer une créature qu'on croyait disparue ou chimérique, du Fonceur qui veut toujours aller plus vite, au péril de sa santé et peut-être de sa vie.
83-96	**Mécénat :** une faction légale a confié des ressources substantielles à un personnage (ou à une équipe) dans un but établi. Il s'agit là de l'Obligation la plus naturelle pour beaucoup d'Explorateurs. Un consortium soutient un Négociant pour qu'il aille développer un certain marché sur une nouvelle planète, une organisation impériale charge un Éclaireur d'aller reconnaître un astre récemment découvert. Les Archéologues sont souvent parrainés par des académies et autres organisations universitaires pour leurs expéditions, et les Prédateurs peuvent être épaulés financièrement par un groupe de protection de l'environnement dans le cadre d'une opération visant à réguler la prolifération d'une espèce envahissante… quand ce n'est pas une formation moins intègre qui le pousse à faire disparaître une espèce.
97-00	Tirez deux fois sur la table. L'Obligation de départ est divisée à parts égales en deux origines.

NOUVELLES ESPÈCES

La galaxie abonde en espèces dont beaucoup, à un moment ou un autre de leur histoire, ont occupé une place de choix, ajoutant chacune leur touche philosophique et culturelle à la civilisation galactique dans son ensemble. L'Empire est certes dominé par les humains, les membres des autres espèces étant traités comme des citoyens de second rang (dans le meilleur des cas), mais la Bordure offre à tous les mêmes chances de prospérer.

La carrière d'Explorateur convient à de nombreuses espèces, les trois qui suivent étant particulièrement adaptées aux nombreuses voies qui s'ouvrent à ce type d'aventurier. Les Chiss restent rares. Ils sont issus des Régions Inconnues, ceux qui viennent dans la galaxie étant de nature vagabonde. Les Duros seraient correctement accueillis s'ils se rendaient dans les Mondes du Noyau, mais ils se montrent généralement peu enclins à se mêler à l'élite impériale, préférant évoluer parmi les étoiles. Les Toydarians, enfin, se retrouvent sur tous les marchés et opérations commerciales plus ou moins fructueux d'à peu près tous les mondes.

LES CHISS

Profondément respectueux des formes d'art et de tout processus créatif, les Chiss explorent les secrets de la galaxie en préservant le mystère qui entoure leurs origines. Ils excellent lorsqu'il s'agit de résoudre des problèmes et d'élaborer une stratégie, leur affinité avec les humains comme avec les non-humains en faisant des intermédiaires idéaux entre les cultures.

Physiologie : d'apparence quasi humaine malgré leur peau d'un bleu sombre et leurs yeux rouges et luisants, les Chiss sont plutôt de grande taille. Plus la concentration en oxygène du milieu est élevée, plus la teinte de leur peau et de leurs yeux est prononcée. En règle générale, les Chiss sont plus athlétiques et plus séduisant que les humains, à condition de s'accommoder de leurs couleurs. Leurs cheveux sont toujours noir de jais, ou grisonnants chez les plus âgés.

L'analyse génétique permet de voir que les Chiss sont liés à l'humanité, la séparation datant des premières étapes de l'expansionnisme. Les millénaires de vie souterraine ont grandement altéré leur mécanisme biologique. Non seulement leur aspect s'est écarté de la norme humaine, mais ils ont en plus développé une force, une endurance et d'autres qualités physiques supérieures. Ils atteignent en outre la maturité physiologique plus rapidement, la plupart étant formés physiquement et émotionnellement peu après l'âge de dix ans. En moyenne, les Chiss vivent quatre-vingts années standard.

Société : prudents, réfléchis et très cultivés, les Chiss sont restés une civilisation isolée tout au long de leur histoire, ou presque. Quelques rares individus se sont aventurés hors de l'Ascendance Chiss, mais la plupart préfèrent la sécurité d'une société qu'ils considèrent comme supérieure. L'art, la culture, les progrès intellectuels et la discipline sont très prisés. Les Chiss ont tout fait pour que leur société ne dépende pas des prouesses économiques, mais du développement personnel et des contributions de chacun envers la société dans son ensemble.

Ceux qui osent sillonner la galaxie savent que les leurs ne souhaitent pas s'impliquer dans les affaires de l'Empire. Rares sont d'ailleurs les individus des autres espèces qui savent où peut bien se trouver l'Ascendance, ce qui sied tout à fait aux Chiss. Les aventuriers Chiss considèrent l'exploration stellaire comme une perspective de développement personnel et l'occasion d'apprendre de nouvelles choses qu'ils pourront transmettre aux leurs.

Monde natal : la plupart des Chiss sont convaincus que leur monde était un paradis tropical lorsque leurs ancêtres s'y posèrent, mais la planète de Csilla est entrée dans une ère glaciaire il y a environ cinq mille ans. La glace a fini par recouvrir toute la surface, obligeant ce peuple très évolué sur le plan technologique à se terrer. C'est ainsi, en aménageant des milliers de galeries pour gérer l'énergie et les ressources le plus rentablement possible, que la civilisation a conservé toute son unité et que les Chiss ont pu prospérer.

Langue : tout Explorateur Chiss parle le basic, mais il maîtrise également un idiome réservé aux membres de son espèce : le cheunh. Les Chiss sont certes liés aux humains, avec lesquels ils partagent de nombreux traits biologiques, mais leur organe vocal présente des variations qui permettent d'émettre des sons et des timbres uniques, étrangement enchanteurs aux oreilles des autres espèces. La structure de cette langue (qui transmet le sens en fonction du contexte autant que par les associations de mots) et sa spécificité vocale ont obligé les Chiss à adopter d'autres systèmes linguistiques. Le sy bisti et le minnisiat leur ont ainsi permis de communiquer avec les autres espèces quand ils se sont aventurés hors de Csilla.

La vie dans la Bordure : leurs origines demeurent bien mystérieuses, mais les Chiss sont appréciés pour leur tempérament, leur intelligence et leur concentration inébranlable lorsqu'il s'agit de résoudre une question épineuse. Étant presque humains, ils suscitent moins de préjugés de la part des agents et bureaucrates impériaux, ce qui représente un atout certain pour un groupe composé par ailleurs d'individus non humains et devant traiter avec l'Empire d'une manière ou d'une autre.

FROIDS ET CALCULATEURS

Les Chiss sont connus pour leur patience et leurs aptitudes tactiques. Ils anticipent toujours la prochaine manœuvre de leur adversaire (voire les trois prochaines). C'est à l'Académie et au sein de l'Aristocra qu'on enseigne aux jeunes à analyser les situations dans les moindres détails pour pouvoir formuler la réponse la plus précise et efficace possible. Il en a résulté un tabou culturel à l'encontre des attaques préventives, à tel point qu'une agression non provoquée lors d'un conflit peut entraîner un bannissement de l'Ascendance.

Les joueurs peuvent interpréter de deux manières cet aspect de la culture. Un Chiss typique attendra le dernier moment pour sortir son blaster. Il voudra s'assurer que toutes les autres options ont été épuisées avant de recourir à la violence. À l'inverse, un Chiss rebelle ou moins orthodoxe pourra profiter de ce stéréotype pour frapper le premier alors que son adversaire ne s'y attend pas.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Seuil de blessure :** 10 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 10 + Volonté
- **Expérience de départ :** 100 XP
- **Capacité spéciale :** les Chiss commencent le jeu avec 1 rang en Calme. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création du personnage.
- **Infravision :** la vision des Chiss s'est adaptée au point qu'ils sont capables de distinguer les spectres normal et infrarouge. Cela permet aux personnages Chiss de retirer ■ ajouté aux tests en raison des conditions d'éclairage.

LES DUROS

Les Duros, espèce que l'on présente le plus souvent comme celle qui offrit le voyage hyperspatial au reste de la galaxie, sont respectés en tant que pilotes et explorateurs, certes, mais aussi comme conteurs. Ils sont également très prisés comme ingénieurs et mécaniciens navals.

Physiologie : d'origine reptilienne, les Duros sont des humanoïdes bipèdes dotés de grands yeux rouges, d'une peau lisse bleu vert, de longs doigts, de gros crânes sans pilosité et de petites fentes apparaissant sous les yeux qui font office d'organes olfactifs. Leurs petits éclosent sous la forme de larves sortant d'œufs pondus par les femelles, mais ils sont élevés au sein d'une véritable unité familiale.

Les Duros ne sont pas particulièrement musculeux, mais ils ont l'esprit acéré. Les mâles comme les femelles sont chauves, mais les deux sexes se distinguent facilement pour le reste.

Société : la plupart des érudits estiment que ce sont les Duros qui inventèrent le premier vaisseau à hyperdrive et que leur contribution à la navigation interstellaire est inestimable. Ce peuple animé par la curiosité et l'aventure tire une grande fierté de ses périples d'un bout à l'autre de la galaxie. La politesse veut qu'on s'adresse à un Duros sous le terme honorifique de « voyageur », qui flatte leur passion pour l'astrogation et l'exploration.

Ayant longtemps été réduits en esclavage par des êtres qui maîtrisaient une haute technologie capable de destruction massive qu'ils mettaient au service de l'expansion de leur empire, les Duros conçurent une véritable fascination pour cette science qui les assujettissait, qu'ils étudièrent sans relâche. L'heure venue, ils puisèrent dans toutes ces connaissances pour non seulement s'affranchir des entraves de leurs oppresseurs, mais également pour filer vers les étoiles à tout jamais. Peu de temps après, la société Duros fut régie par une monarchie très respectée, mais cette dynastie grandiose finit par sombrer dans la corruption. Le pragmatisme atavique des Duros engendra alors une gestion corporatiste favorisant le développement des ressources.

Les Duros ont mal supporté l'avènement de l'Empire. Leur patrie, depuis longtemps dévastée par la pollution industrielle, est devenue un territoire occupé, géré par la bureaucratie impériale. Beaucoup ont préféré se disperser dans la Bordure extérieure plutôt que de rester sous le joug de la machine de guerre de l'Empereur. Dans ces régions de la galaxie, on trouve encore des gens pour apprécier leurs bienfaits et leur savoir.

Monde d'origine : Duro était autrefois un monde vert luxuriant. En raison de désastres écologiques, ce n'est plus qu'une planète inhabitable dépourvue de véritables protections contre les dangers biologiques. Impatients d'explorer la galaxie, les Duros avaient débridé les opérations minières et industrielles. La pollution et les déchets qui en résultèrent finirent par les obliger à abandonner leur monde pour se réfugier dans d'énormes cités en orbite autour de la planète.

Langue : le durois, dont la transcription se fait par syllabes, est bien connu et très pratiqué dans le secteur Corellien et en de nombreux autres Mondes du Noyau. C'est l'une des langues qui servirent à l'élaboration du basic.

La vie dans la Bordure : tous les Duros ou presque sont capables de piloter un vaisseau spatial, ce qui en fait des atouts pour tout groupe. Ils figurent parmi les espèces véritablement taillées pour la carrière d'Explorateur et demeurent de fabuleux guides stellaires.

RIVALITÉ ENTRE VOISINS

Les Duros comme les Corelliens sont connus dans toute la galaxie comme de fameux pilotes et architectes navals, et l'Empire a cherché durant l'Ordre Nouveau à transformer cette rivalité en animosité, en commençant par annexer la planète Duro au secteur Corellien.

Les Duros tirent une grande fierté de leur don pour l'astrogation et de l'invention de l'hyperdrive. Se retrouver ainsi privés de leur indépendance pour finir simples sujets d'un autre système fut vécu comme un affront par cette espèce foncièrement libre d'esprit.

Les tensions avec les humains, notamment les Corelliens, se sont accentuées ces dernières années, au point que les Duros recourent au terme condescendant de « mammifères » pour se référer aux espèces non reptiliennes.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Seuil de blessure :** 11 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 10 + Volonté
- **Expérience de départ :** 100 XP
- **Capacité spéciale :** les Duros commencent le jeu avec 1 rang en Pilotage (espace). Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création du personnage.
- **Navigation intuitive :** les Duros peuvent ajouter ⟲ à tous leurs tests d'Astrogation.

LES TOYDARIANS

Fiers, têtus et volontaires, les Toydarians sont des commerçants et hommes d'affaires qui sillonnent la galaxie pour accroître leur fortune. Leur mauvais caractère notoire et leur réputation d'escrocs, ainsi que leur passé de laquais des Hutts, leur rendent la vie difficile, mais leur résistance aux manipulations de la Force est vue par beaucoup comme un atout majeur.

Physiologie : les Toydarians sont dotés de petits corps ramassés qui lévitent en permanence au-dessus du sol grâce à une paire d'ailes saillant du dos et aux gaz naturels dont ils sont imprégnés. Leur visage se caractérise par un gros nez en forme de trompe, tandis que leurs jambes et leurs bras chétifs se terminent respectivement par trois orteils et trois doigts. L'une de leurs principales particularités physiques reste leur cerveau, complètement immunisé aux manipulations de la Force.

Les Toydarians présentent un métabolisme hyperactif, tout effort physique se traduisant par une grande consommation de calories. Cela explique pourquoi ils doivent sans cesse s'alimenter. Ils font donc en sorte de rester à proximité de zones où la nourriture abonde pour pouvoir assouvir leurs besoins énergétiques sans attendre. Autrefois, les tribus de Toydarians se disputaient férocement les vivres.

L'espèce est connue pour dégager une odeur corporelle douce et épicée qui rend leur présence agréable, du moins en ce qui concerne la qualité de l'air.

NOBLESSE OBLIGE

La civilisation Toydarianne est régie par un système féodal à la tête duquel on retrouve un roi. Les membres de la noblesse se disputent sans cesse les faveurs des suzerains pour grignoter du prestige. À leurs yeux, ces chamailleries permettent de distinguer les nobles loyaux des perfides, les forts des faibles et les subtils des rustres.

Certains membres de l'espèce ont cette forme de concurrence dans la peau, les luttes de pouvoir se retrouvant jusque dans les couches les plus défavorisées de la société. D'autres refusent de se disputer inlassablement la position dominante et finissent par faire cavalier seul, déterminés à devenir les maîtres de leur propre fief.

Société : les Hutts assujettirent les Toydarians il y a bien longtemps. Pourtant, cela eut peu d'impact défavorable sur le développement de la société de ce peuple. Fourre-tout mercantile avant tout, cette civilisation connut une amélioration de sa qualité de vie en servant les intérêts commerciaux des Hutts. Les Toydarians ont bien pris soin de ne pas se mêler des affaires galactiques et tiennent peu compte de l'avènement de l'Empire, sauf quand cela influe sur leurs intérêts marchands.

La plupart des Toydarians évoluent dans l'Espace Hutt, généralement pour le compte de quelque baron du crime, participant à sa gestion commerciale et administrative. Beaucoup préfèrent toutefois exploiter autrement leurs talents. Ils partent alors et s'installent là où ils pourront librement trafiquer auprès de qui voudra bien acheter leur camelote.

Monde d'origine : Toydaria est un monde de boue, de gadoue et de marais envahis de nuées d'insectes et de toutes sortes d'algues. La mousson, les épidémies fongiques et les redoutables prédateurs, comme l'énorme carnivore qu'est le ver agrippeur, ne rendent pas cette planète très hospitalière pour les visiteurs. Les Toydarians éprouvent malgré tout une fierté et un amour profonds pour leur monde natal.

Langue : le toydarien est l'idiome de l'espèce, qui maîtrise aussi très souvent la langue hutt. Bien que la plupart des Toydarians fassent l'effort d'apprendre le basic pour les affaires, ils ne savent souvent lire et écrire que leur langue maternelle.

La vie dans la Bordure : malgré leur aspect et leurs manières étranges, les Toydarians ont le sens des affaires et du contact. Le fait qu'ils n'apparaissent pas d'emblée comme une menace physique a tendance à détendre l'atmosphère, mais quiconque connaît leur réputation n'oubliera pas de vérifier le fond de ses poches en repartant.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Seuil de blessure :** 9 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 12 + Volonté
- **Expérience de départ :** 90 XP
- **Capacité spéciale :** les Toydarians sont plus petits que la moyenne des espèces, ce qui se traduit par un gabarit de 0.
- **Sustentation :** les Toydarians disposent d'ailes leur permettant de rester en suspension au-dessus du sol. Grâce à ce mode de locomotion, ils n'ont pas besoin de dépenser de manœuvre supplémentaire lorsqu'ils se déplacent en terrain difficile. Pour le reste, ces ailes ne leur accordent aucun autre avantage par rapport à un personnage terrestre classique.

SPÉCIALITÉS D'EXPLORATEUR

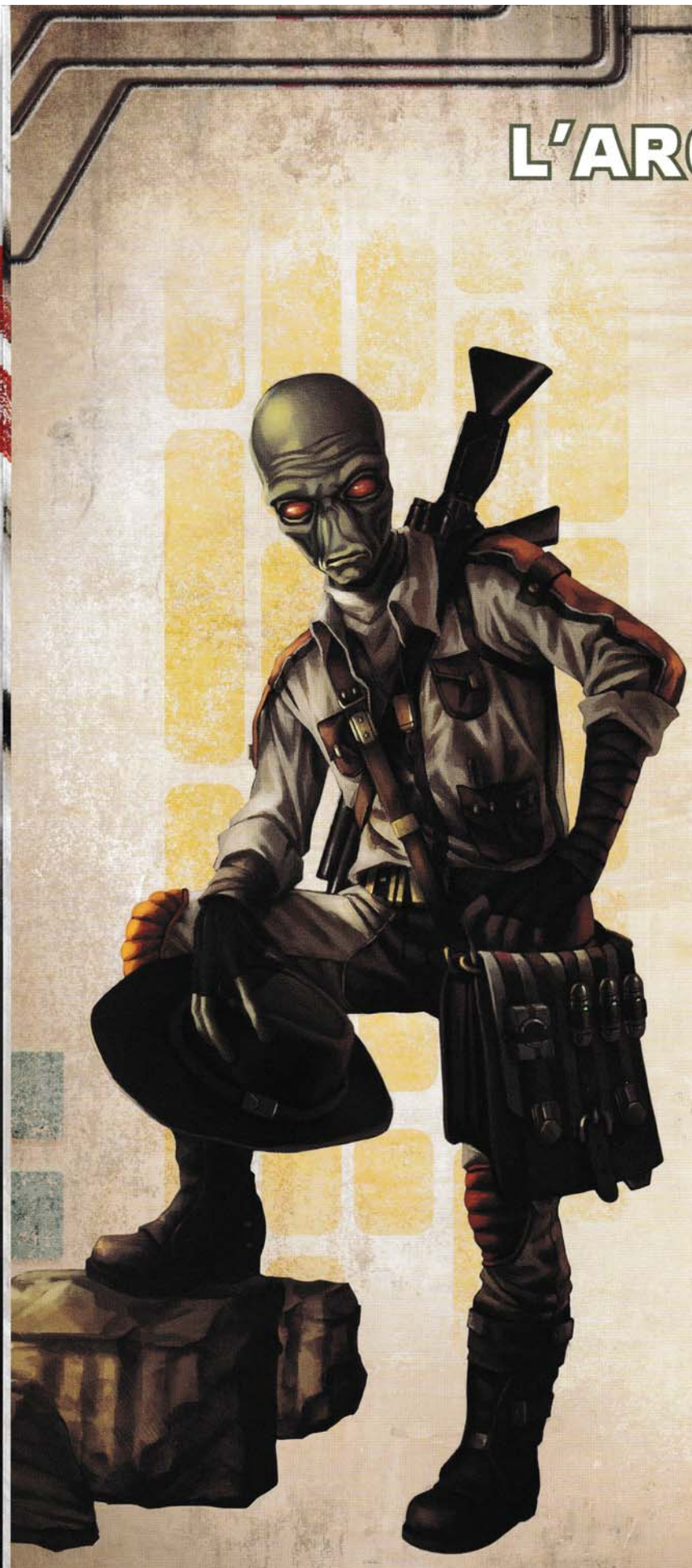
Aux Confins de l'Empire propose pour la carrière d'Explorateur les spécialités de Bourlingueur, d'Éclaireur et de Négociant. **Au Cœur de l'Inconnu** présente trois nouvelles spécialités bien distinctes pour cette même carrière. Elles peuvent en outre agrémenter une autre carrière si un joueur décide de puiser dans leurs arborescences.

La première spécialité est celle d'Archéologue, qui marie la curiosité intellectuelle de l'érudit à une audace insolente, le poussant à partir exhumer les trésors perdus de la galaxie. Vient ensuite le Prédateur dont l'instinct de survie et le savoir-faire lui permettent de terrasser des créatures redoutables. Enfin, vous découvrirez le Fonceur, qui connaît les rouages de tous les types de véhicules planétaires et sait tirer profit de cette compétence dans bien des situations.

Les huit compétences de carrière de l'Explorateur sont **Astrogation**, **Calme**, **Connaissance (Bordure extérieure)**, **Connaissance (Culture)**, **Connaissance (Xénologie)**, **Perception**, **Pilotage (espace)** et **Survie**. Il acquiert un rang automatique dans quatre d'entre elles (de son choix), sans dépenser d'expérience, et bénéficie d'une remise lorsqu'il achète des rangs dans une de ces huit compétences.

N'oubliez pas que chaque spécialité a sa propre liste de compétences de carrière bonus. Un personnage peut ainsi choisir deux fois la même compétence à sa création, et par conséquent débuter avec deux rangs. Aucun personnage ne peut en revanche commencer le jeu avec plus de deux rangs dans une même compétence, même s'il multiplie les moyens de la sélectionner (en cumulant par exemple le rang gratuit octroyé par son espèce et ceux de sa carrière et de sa spécialité).

L'ARCHÉOLOGUE



La plupart des Explorateurs sont en quête de nouveauté : nouvelles perspectives, nouvelles planètes, nouvelles civilisations, nouveaux marchés, etc. Les Archéologues, à l'inverse, sont enracinés dans le passé. L'âge de la galaxie est incommensurable, les millénaires quasi infinis ayant vu des civilisations triompher puis sombrer. L'Archéologue consacre son temps à retrouver ces cultures perdues et à élucider les secrets de leur histoire, de leur art, de leurs sciences et de tout ce qui les concerne.

LA SOIF DE DÉCOUVERTE

Les Archéologues sont très attachés à l'aspect académique de leur domaine et à la compréhension de l'histoire, mais ils sont loin de reculer devant les épreuves qui les attendent inéluctablement sur le terrain.

La liste de compétences de carrière bonus de l'Archéologue illustre bien cet aspect : **Athlétisme**, **Connaissance (Éducation)**, **Connaissance (Culture)** et **Sang-froid**. S'il s'agit de la spécialité de départ du personnage, il peut choisir deux de ces compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience.

La plupart des Archéologues sont convaincus que leurs activités sont cruciales pour la population de la galaxie. Ils attachent généralement peu d'importance à l'identité des gouvernants, sauf quand cela a une influence sur leurs études et leurs fouilles. Malheureusement, dans l'état actuel des choses, l'Empire semble du genre à vouloir lourdement réviser l'histoire et n'hésite pas à déguiser les découvertes pour mieux servir ses desseins et son discours. Dans ces circonstances, la plupart des Archéologues préfèrent œuvrer hors du cadre impérial, ou aimeraient bien pouvoir le faire.

Un personnage joueur Archéologue peut facilement être au cœur d'une nouvelle campagne s'il monte une équipe de spécialistes divers pour une expédition récemment entamée. Sans cela, un tel personnage peut se trouver entre deux fouilles et chercher des missions ou des emplois « bouche-trou » jusqu'à ce qu'il trouve les bons contacts.

On peut aussi imaginer un Explorateur de type archéologue qui se joint à un groupe se rendant dans la zone qui l'intéresse pour des raisons tout autres. Il propose alors ses compétences et son savoir pour avoir l'occasion d'enquêter une fois là-bas, ayant eu vent de rumeurs qui lui font espérer une belle découverte.

LE PRÉDATEUR

Associant les aptitudes du survivaliste, l'instinct du chasseur de primes et le courage du cinglé, le Prédateur suscite la perplexité par sa volonté farouche de traquer, de provoquer et d'affronter les créatures les plus terrifiantes de la galaxie. Il respecte et comprend tous les environnements qu'il doit traverser pour poursuivre sa proie, mais il est moins concerné par sa destination que par ce qu'il va y tuer.

LA FIÈVRE DE LA TRAQUE

Certains pacifistes convaincus tiqueront probablement à cette évocation, mais les Prédateurs estiment souvent qu'ils rendent service à la population de la galaxie. Ils partent sur la trace des bêtes les plus meurtrières pour les tuer, ce qui élargit les perspectives d'habitat pour les peuples intelligents.

Féru de tous les aspects de la chasse, le Prédateur a accès aux compétences de carrière bonus suivantes : **Connaissance (Xénologie)**, **Discrétion**, **Distance (armes lourdes)** et **Survie**. S'il s'agit de la spécialité de départ du personnage, il peut choisir deux de ces compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Les Prédateurs savent souvent où chercher leur proie et comment rester en vie une fois sur place, et ils ont accumulé toutes les informations pertinentes sur cet adversaire qu'ils comptent bien terrasser.

On ne peut nier que beaucoup de chasseurs sont prêts à tuer tout ce qui peut leur rapporter des crédits, que ce soit par le biais de fourrures, de cornes, d'organes ou autre. Certains acceptent des missions confiées par les autorités locales, comme réduire la concentration d'une espèce qui s'est révélée envahissante ou éliminer des spécimens particulièrement enragés (et parfois infectés) qui constituent des menaces pour la population.

Cette spécialité pourrait au premier coup d'œil sembler d'un intérêt modéré pour un personnage joueur. Si l'on considère toutefois ses aptitudes d'Explorateur combinées à ses compétences de survie, ainsi que son efficacité face aux adversaires les plus coriaces, on se dit que beaucoup de groupes seraient avisés d'en compter un dans leurs rangs. Bien des Prédateurs seraient prêts à accepter n'importe quel travail dans la Bordure, ne serait-ce que pour avoir l'occasion de se rendre dans de nouvelles régions promettant des proies inédites.

LE FONCEUR

On ne fait guère mieux que les Pilotes pour voyager d'un système à l'autre, mais ce sont les Fonceurs qui excellent pour véhiculer les gens dès qu'on évolue à la surface d'une planète. N'importe qui ou presque connaît les rudiments des engins terrestres et des speeders, mais le Fonceur a l'avantage lorsque les tirs de blaster commencent à fuser ou que le climat fait des siennes. Savoir avancer, reculer et éventuellement freiner est une chose, mais connaître les limites de bascule d'un speeder quand on doit frôler les parois d'une gorge, enchaîner les embardées entre les éperons rocheux et éviter les salves de plasma d'un gang de swoops aux trousses du groupe en est une autre.

LA VITESSE À TOUT PRIX

Les machines qu'ils pilotent n'ont aucun secret pour les Fonceurs. Ceux-ci manifestent une affinité exceptionnelle avec tout ce qui permet de filer d'un coin de planète à un autre, ce qui se traduit souvent par un style et une élégance de conduite hors du commun.

Outre les compétences qui caractérisent l'Explorateur, les Fonceurs ont accès à **Artillerie**, **Calme**, **Mécanique** et **Pilotage (planétaire)** comme compétences de carrière bonus. S'il s'agit de la spécialité de départ du personnage, il peut choisir deux de ces compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Comme toujours, aucune compétence de départ ne peut excéder 2 rangs.

Les Fonceurs sont très prisés où qu'ils se rendent. Les entreprises, les forces militaires et de sécurité, les autorités et les factions criminelles ont toutes régulièrement besoin de services de transport de personnes et de marchandises à la surface des planètes. Sans compter que de nombreux mondes de la Bordure extérieure entretiennent une tradition de courses. Les Fonceurs sont des candidats naturels pour ces compétitions, dont ils repartent rarement bredouilles. Bien entendu, cela dépend aussi de leur maîtrise et de leur capacité à éviter de se faire tuer par d'autres Fonceurs.

Un Explorateur doté de la spécialité Fonceur s'associera spontanément à tout groupe de personnages joueurs. Ses compétences d'Explorateur sont déjà précieuses, mais sa faculté à véhiculer tout le monde sans encombre en fait un atout indéniable. C'est d'autant plus vrai quand la situation demande de déguerpir sous les rafales de blaster, ce qui ne manquera pas de se produire un jour ou l'autre.

NOUVEAUX TALENTS

Voici la description de chacun des nouveaux talents proposés par **Au Cœur de l'Inconnu**. Vous trouverez dans chaque cas les détails en termes de jeu (cf. page 128 du livre de base d'**Aux Confins de l'Empire**).

CONDUITE TOUT-TERRAIN

Activation : passive
Rangs : non
Arborescences : Fonceur

Le personnage ne subit pas les malus habituels lorsqu'il traverse un terrain difficile par l'intermédiaire de la compétence Pilotage (planétaire).

EXPERT FONCEUR

Activation : active (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Fonceur

Une fois par round, quand le personnage pilote un véhicule par l'intermédiaire de Pilotage (planétaire), il peut choisir de subir 2 points de stress afin d'accomplir n'importe quelle action au prix d'une manœuvre.

FONCEUR-NÉ

Activation : active (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Fonceur

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer 1 test de Pilotage (planétaire) ou d'Artillerie.

IMMOBILISATION

Activation : active (action)
Rangs : non
Arborescences : Archéologue

Le personnage peut entreprendre une action d'Immobilisation. S'il remporte alors un **test opposé d'Athlétisme** contre un adversaire au contact, il l'immobilise jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. En outre, le personnage peut dépenser ⊕ obtenu lors du test pour prolonger l'immobilisation d'un round.

PAS DE QUARTIER

Activation : active (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Prédateur

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter la Vigueur de la cible aux dégâts d'une attaque réussie contre elle. Cette capacité ne peut s'activer qu'une fois par attaque.

PIÈCE DE MUSÉE

Activation : active (action)
Rangs : non
Arborescences : Archéologue

Une fois par session de jeu, le personnage peut entreprendre une action pour effectuer un **test de Connaissance (Éducation) Difficile (◆◆◆)** concernant une relique, des ruines ou une représentation de l'histoire galactique (à l'appréciation du MJ). En cas de réussite, il connaît à son sujet une quantité d'informations dépendant du nombre de ✲ obtenus.

PROIE DU CHASSEUR

Activation : active (action)
Rangs : non
Arborescences : Prédateur

Le personnage peut entreprendre une action de Proie du chasseur contre un adversaire à portée longue pour effectuer un **test de Survie Difficile (◆◆◆)** ; en cas de succès, il améliore un dé d'aptitude à toutes ses attaques effectuées contre la cible jusqu'à la fin de son tour suivant.

PROIE DU CHASSEUR (AMÉLIORÉ)

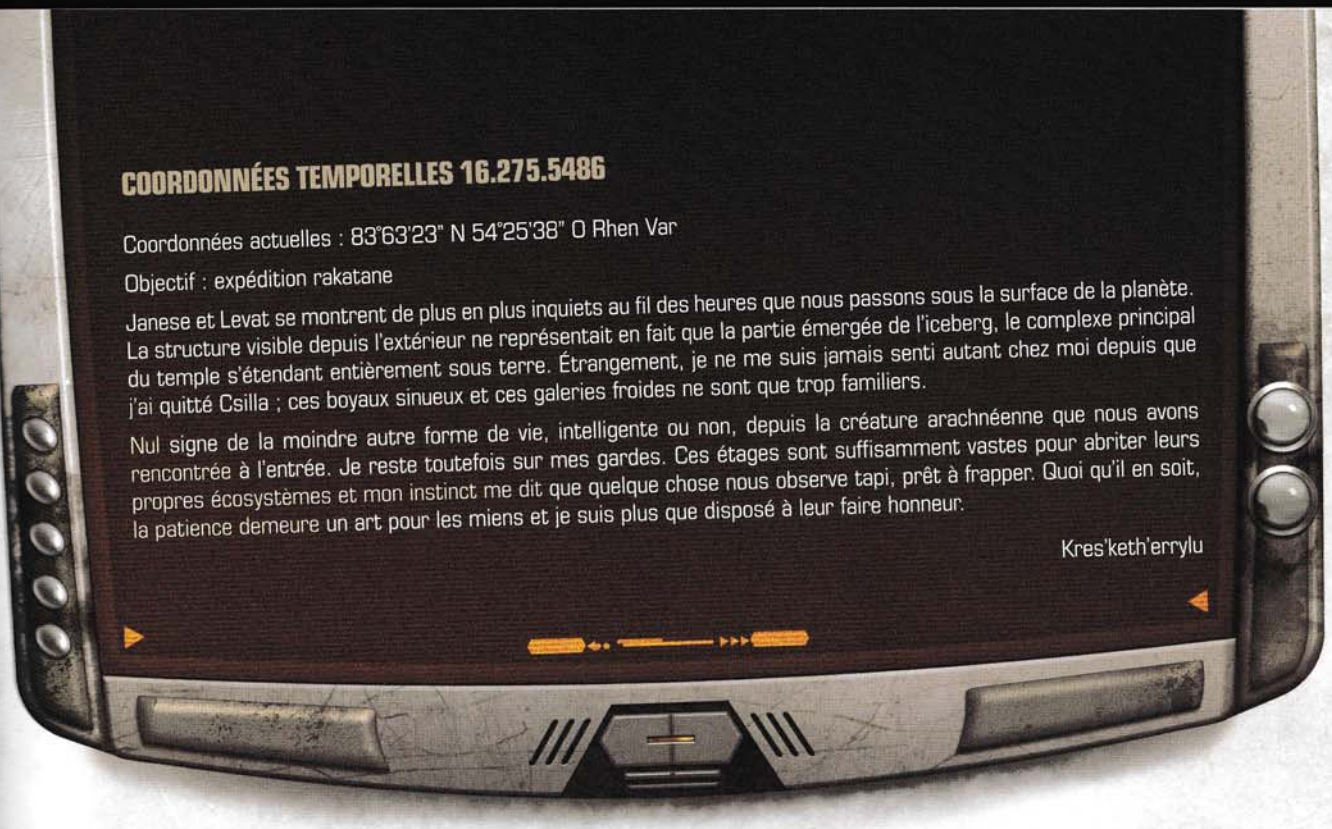
Activation : passive
Rangs : non
Arborescences : Prédateur

Le personnage peut subir 2 points de stress pour entreprendre une action de Proie du chasseur au prix d'une manœuvre.

ROI DU FREINAGE

Activation : active (manœuvre)
Rangs : non
Arborescences : Fonceur

Lorsqu'il pilote un vaisseau ou un véhicule, le personnage peut entreprendre une manœuvre de Roi du freinage pour réduire aussitôt sa vitesse à zéro. L'engin concerné subit alors un nombre de points de stress mécanique égal à la valeur de vitesse au moment d'activer cette capacité.



MOTIVATIONS D'EXPLORATEUR

Qu'est-ce qui motive un Explorateur ? Qu'est-ce qui pousse un individu jouissant de la sécurité et du confort relatifs de la civilisation à se lancer dans l'immense vide de l'espace ? Qu'est-ce qui le détermine à fouiller des sites oubliés ? Qu'est-ce qui le lance sur la trace des créatures les plus dangereuses de la galaxie ? Qu'est-ce qui l'invite à saisir un manche émergeant d'un tas de boulons, de plastique et de métal rouillé pour se propulser à des vitesses insensées dans les terrains les plus accidentés et meurtriers ?

Les Explorateurs sont souvent animés par un profond besoin de découverte : cette passion qui vous lance dans une quête au cœur de la galaxie. Telle est leur véritable motivation. Ils voudront par exemple découvrir les vraies limites de leur machine, les faiblesses d'une redoutable créature, les secrets d'une civilisation perdue ou les ressources d'une planète tout juste détectée, ou l'un des autres innombrables secrets que recèle le cosmos.

Souvent, ce qui se passe après la découverte importe bien moins que le périple qui l'a permise. Les Explorateurs confient généralement à d'autres la tâche qui consiste à exploiter et gérer leurs découvertes (même s'ils ne manquent pas d'en tirer un certain profit). Il est inconcevable de rester en place pour un Explorateur : les découvertes n'attendent pas.

La **Table 1-2 : Motivation aléatoire d'Explorateur** peut servir durant la création ou la progression du personnage pour remplacer la table du livre de base, notamment en intégrant Découverte.

TABLE 1-2 : MOTIVATION ALÉATOIRE D'EXPLORATEUR

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

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

TABLE 1-3 : DÉCOUVERTES SPÉCIFIQUES

d100	Résultat
01-10	**Personnelle :** le personnage poursuit ses propres buts ou erre simplement à travers la galaxie jusqu'à ce que quelque chose l'interpelle. Son principal objectif reste toutefois de se découvrir lui-même et de comprendre le sens de son existence. Chaque voie nouvelle est une occasion d'en apprendre davantage sur son être profond, chaque épreuve lui précise un peu mieux ce dont il est capable. Pour beaucoup d'Explorateurs, l'issue de ce voyage sera la mort... Parfois, ce ne sera qu'une étape.
11-20	**Civilisations :** la galaxie est vaste et regorge de cultures encore totalement inconnues de la population. Beaucoup de ces civilisations ont vécu et disparu dans l'obscurité, mais d'autres sont encore bien vivaces et n'attendent que d'être découvertes par celui qui aura la détermination ou l'ambition nécessaire pour les trouver. La carrière d'Archéologue est particulièrement adaptée à cette première qualité, tandis que celle de Négociant concorde naturellement avec la seconde.
21-30	**Planètes :** les planètes sont certes vastes et participent exponentiellement à l'expansion de l'Empire. Certains astres sont répertoriés très longtemps sur les cartes d'astrogation avant que quiconque ne cherche à savoir quelles planètes orbitent autour, et ce que ces mondes peuvent recéler en matière de ressources et de sites habitables. L'Explorateur qui découvre une planète digne d'intérêt peut voir son prestige monter en flèche (ainsi que sa fortune s'il trouve le bon acheteur). Les Éclaireurs sont notamment spécialisés dans ce type de Découverte.
31-40	**Trésors :** certains courent après la gloire, d'autres vont au-devant des défis. La plupart des chasseurs de trésors ne sont toutefois intéressés que par la perspective d'accumuler tant de crédits qu'une vie ne suffira pas à les dépenser. Qu'il s'agisse d'une cachette remplie des gemmes de pirates d'un autre temps ou des coffres d'une civilisation antique regorgeant d'objets d'art, les chasseurs de trésors savent que des richesses incommensurables attendent patiemment qu'ils localisent la croix sur la carte.
41-50	**Secrets :** pour certains, les secrets ne sont qu'un autre genre de trésor, qui permet d'acquérir du pouvoir en plus de la fortune. Certains les font rechercher par autrui, préférant éviter de se les approprier en personne, tandis que d'autres veulent pouvoir exploiter directement ce qu'ils ont découvert, en faire des armes et des outils. Les secrets sont souvent source de puissance et de richesse, mais ils sont également extrêmement périlleux. Nombreux sont les individus qui seront prêts à tuer pour préserver certains mystères, ou les voler à ceux qui les ont percés.
51-60	**Savoir :** concept proche des secrets, mais souvent moins dangereux, les connaissances oubliées ou cachées peuvent s'avérer tout aussi profitables. Les millénaires de conflit ont enfoui des trésors de savoir sous les décombres des cités dévastées, dans les cales des épaves et dans les stations spatiales désaffectées. Les Explorateurs intrépides sont les mineurs qui exhument cette sapience pour le bien de tous. Les Archéologues sont naturellement attirés par la quête de savoir, de même que les Bourlingueurs et les Négociants.
61-70	**Ressources :** on parle des crédits, certes, mais au bout du compte, l'économie de tout système et de l'Empire lui-même dépend en réalité des ressources. Les matières premières alimentent la machine de guerre impériale en constante expansion. La Rébellion naissante a également besoin de ressources pour pouvoir échafauder un semblant de résistance organisée. Sans compter les millions d'entreprises, de factions et d'investisseurs qui ne peuvent se passer de tels apports pour faire face à la concurrence. Ceux qui sont capables de dénicher ces ressources (on pense notamment aux Éclaireurs) peuvent en tirer un joli pactole.
71-80	**Technologie :** des milliards de scientifiques, d'ingénieurs et d'inventeurs de toute la galaxie conçoivent des merveilles de technologie depuis des milliers d'années. La plus grande partie a disparu au fil des guerres ou lors de la chute de quelque civilisation. D'autres prodiges scientifiques se manifestent quotidiennement à l'insu du reste de la galaxie. Des Explorateurs avisés sont à l'affût de ces Découvertes qu'ils comptent exposer à la lumière, même si cela passe souvent par un soutien corporatif ou impérial. Les Bourlingueurs et les Négociants sont les plus enclins à se concentrer sur ces choses, mais les Fonceurs manifesteront eux aussi leur intérêt si la trouvaille peut avoir une application mécanique.
81-90	**Les Égarés :** les Explorateurs savent sillonner la galaxie mieux que quiconque. Ils savent où se trouvent les cachettes, les passages et les voies interstellaires que personne d'autre ne connaît. C'est ainsi qu'ils sont souvent appelés (par d'autres ou par leur propre code de conduite) à retrouver des personnes qui se sont égarées. Certaines ont tout fait pour « se perdre », mais d'autres sont tout bonnement incapables de retrouver leur chemin. Pour beaucoup, cette situation est insoluble : il faut que quelqu'un les retrouve et les libère. Tout personnage associé à cette Découverte spécifique peut également, s'il le souhaite, jouer sur la table des Relations spécifiques pour définir l'identité de ceux qu'il cherche à retrouver.
91-00	**« N'importe où, mais ailleurs ! » :** au lieu d'être motivé par un type de Découverte spécifique, l'Explorateur est mû par la fièvre de l'exploration même. Il ne se satisfait jamais de ce qu'il a accompli jusque-là. Dès qu'il a terminé une expédition, il projette déjà la suivante, parfois même avant d'avoir atteint son objectif en cours.

CAPACITÉS EMBLÉMATIQUES D'EXPLORATEUR

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

PRÉSENTATION DES CAPACITÉS EMBLÉMATIQUES

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

JONCTION

Chaque capacité emblématique peut comporter quatre jonctions dans sa partie supérieure. Ces jonctions correspondent aux quatre talents de la ligne inférieure d'une arborescence de talents. Chaque jonction active est visible, représentée par une accolade ouverte vers le haut. Les jonctions inactives n'apparaissent pas. Pour pouvoir rattacher une capacité emblématique à une arborescence, le personnage doit, sur la dernière ligne de l'arborescence en question, disposer de *tous* les talents alignés avec les jonctions actives de la capacité emblématique.

MANIFESTATION DE BASE

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

AMÉLIORATIONS

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

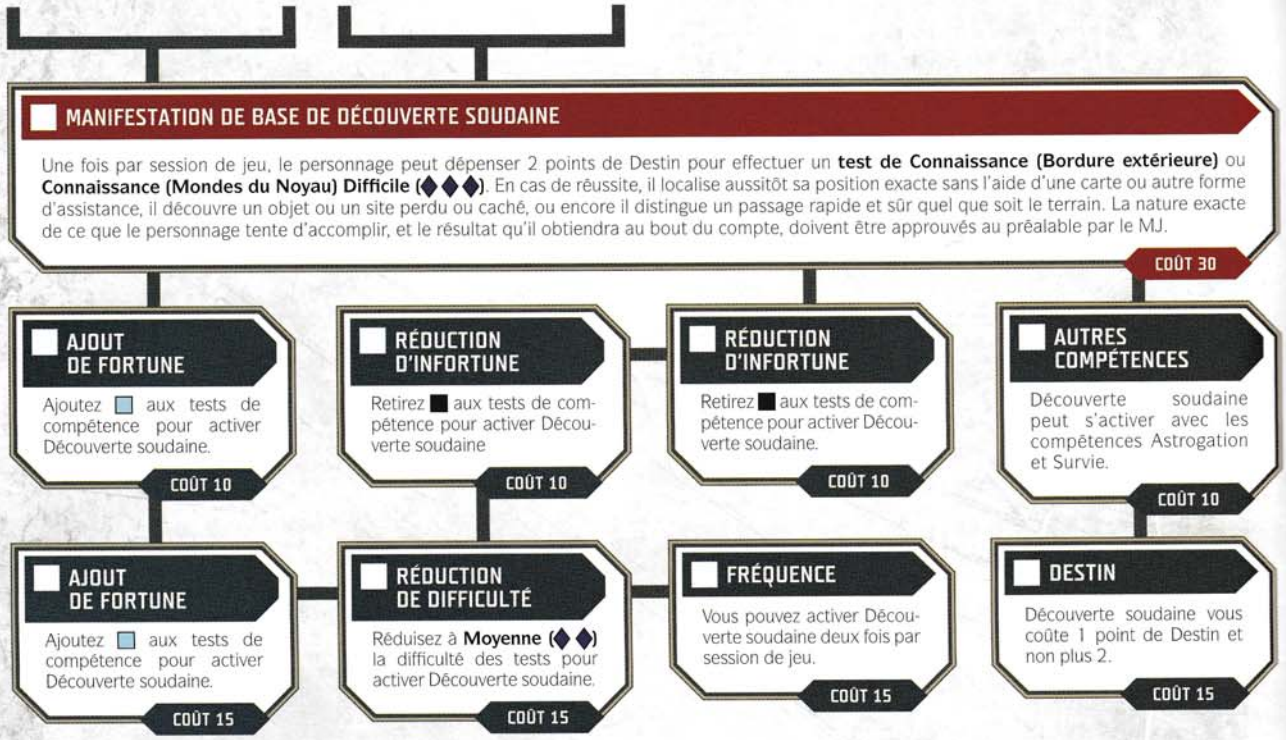
ACQUISITION DES CAPACITÉS EMBLÉMATIQUES

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

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

La carrière d'Explorateur donne accès à deux capacités emblématiques : Découverte soudaine et Mobilité hors pair.

Arborescence de capacité emblématique d'Explorateur : Découverte soudaine



CAPACITÉ EMBLÉMATIQUE : DÉCOUVERTE SOUDAINE

À force de voguer parmi les innombrables mondes de la galaxie, les Explorateurs en viennent à maîtriser de nombreuses compétences, notamment celle qui consiste à savoir s'orienter où qu'ils se trouvent. Un spationaute émérite sera ainsi en mesure de définir sa position exacte dans la galaxie rien qu'en jetant un œil par le cockpit, tandis qu'un éclaireur d'expérience pourra s'extirper d'une jungle aussi étrange qu'inconnue en se fiant à son instinct et à son savoir-faire.

MANIFESTATION DE BASE

Une fois par session de jeu, le personnage peut dépenser 2 points de Destin pour effectuer un **test de Connaissance (Bordure extérieure)** ou **Connaissance (Mondes du Noyau) Difficile (◆◆◆)**. En cas de réussite, il localise aussitôt sa position exacte sans l'aide d'une carte ou autre forme d'assistance, il découvre un objet ou un site perdu ou caché, ou encore il distingue un passage rapide et sûr quel que soit le terrain. La nature exacte de ce que le personnage tente d'accomplir, et le résultat qu'il obtiendra au bout du compte, doivent être approuvés au préalable par le MJ (cf. **Capacités narratives**).

Pour le test visant à activer Découverte soudaine, le MJ peut ajouter □ ou ■ pour traduire les circonstances qui pourraient faciliter ou corser le test.

AMÉLIORATIONS

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

Ajout de fortune : lorsqu'il effectue le test de compétence pour activer Découverte soudaine, le personnage ajoute □.

Autres compétences : pour activer Découverte soudaine, le personnage peut choisir de recourir à la compétence Astrogation s'il cherche à s'orienter dans l'espace ou Survie si l'endroit qu'il cherche se trouve sur terre (au lieu des compétences de Connaissance citées plus haut).

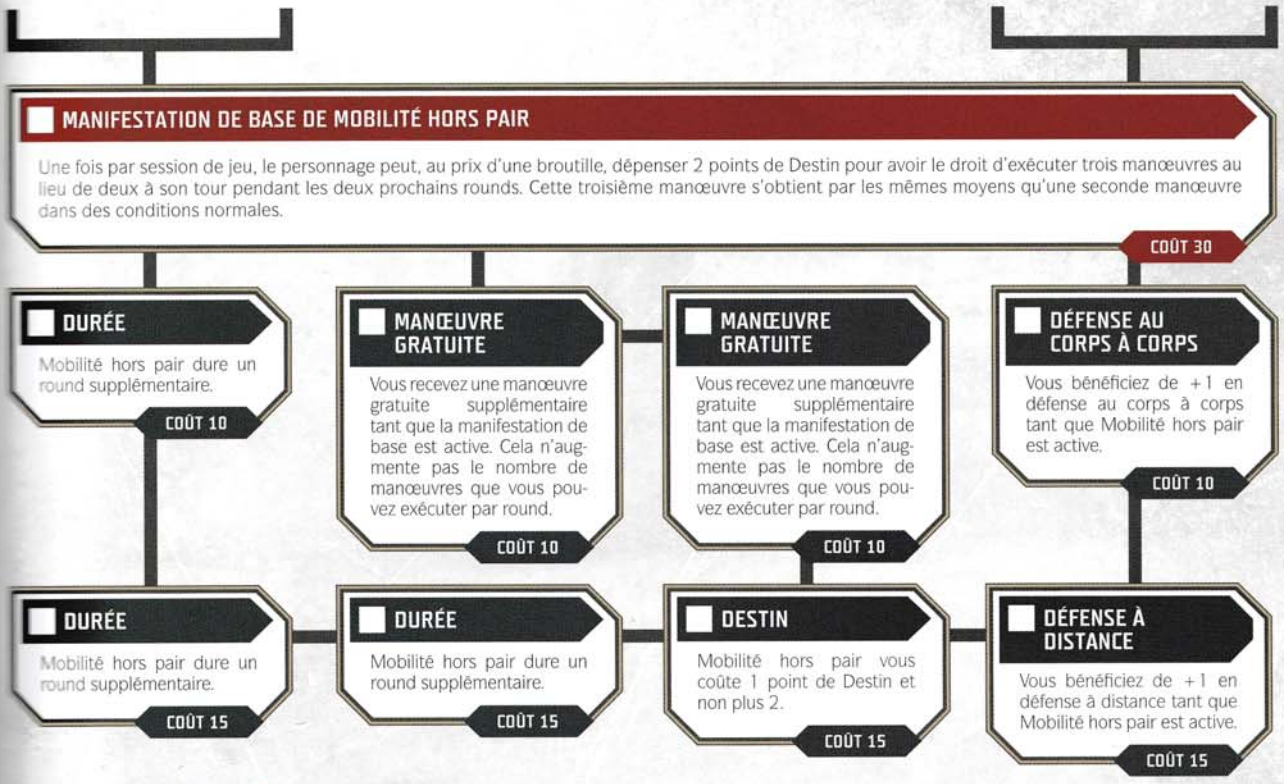
Destin : pour activer Découverte soudaine, le personnage n'a besoin de dépenser que 1 point de Destin et non plus 2.

Fréquence : le personnage peut recourir deux fois par session de jeu à Découverte soudaine au lieu d'une seule.

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

Réduction d'infortune : lorsqu'il effectue un test de compétence pour activer Découverte soudaine, le personnage retire ■.

Arborescence de capacité emblématique d'Explorateur : Mobilité hors pair



CAPACITÉ EMBLÉMATIQUE : MOBILITÉ HORS PAIR

Agiles et talentueux, les personnages Explorateurs prospèrent souvent parmi les périls de la galaxie en comptant sur leur vitesse et leur mobilité. Un Explorateur émérite sait faire abstraction de la pression, puiser dans l'adrénaline et son savoir-faire pour se mouvoir, et accomplir les tâches plus vite que tous ceux qui l'entourent. Certains recourent à cette capacité pour se mettre à l'abri du danger, d'autres pour prendre l'avantage sur l'ennemi et le dominer au combat.

MANIFESTATION DE BASE

Une fois par session de jeu, le personnage peut, au prix d'une broutille, dépenser 2 points de Destin pour que le nombre de manœuvres qu'il a le droit d'exécuter à son tour passe à trois pour les deux prochains rounds. Cette troisième manœuvre s'obtient par les mêmes moyens qu'une seconde manœuvre dans des conditions normales (cf. page 200 du livre de base).

AMÉLIORATIONS

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

Destin : pour activer Mobilité hors pair, le personnage n'a besoin de dépenser que 1 point de Destin et non plus 2.

Durée : Mobilité hors pair dure un round supplémentaire.

Manœuvre gratuite : tant que Mobilité hors pair est active, le personnage gagne une manœuvre gratuite supplémentaire à son tour. Cela n'augmente pas le nombre de manœuvres qu'il peut exécuter par round (trois, donc, quand la capacité est active).

Défense au corps à corps : tant que Mobilité hors pair est active, la valeur de défense au corps à corps du personnage est augmentée de 1.

Défense à distance : tant que Mobilité hors pair est active, la valeur de défense à distance du personnage est augmentée de 1.

CAPACITÉS NARRATIVES

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

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

11

PARÉ POUR L'AVENTURE

« Bien sûr que je porte un blaster. C'est comme porter un pantalon : en société, c'est une simple question de bienséance. »

— Brynn Ryeule, négociant

À chaque tâche correspond un outil, voire plusieurs dans le cas des plus complexes, et nul n'a plus besoin d'instruments spécialisés que les aventuriers professionnels et les casse-cous qui se consacrent à la carrière d'explorateur. Il ne s'agit d'ailleurs pas seulement d'armes, encore que le choix ne manque pas en la matière, mais aussi des divers équipements conçus pour protéger leurs utilisateurs, leur permettre de travailler plus efficacement ou préserver leur santé.

Ce chapitre propose une sélection de nouveaux vaisseaux, véhicules, droïdes, outils et instruments en tous genres spécialement conçus pour la carrière d'Explorateur. Les Pilotes et les Négociants ne sont cependant pas en reste, puisqu'ils pourront aussi y trouver de nouveaux swoops aussi vifs que puissants, ainsi que des cargos aux soutes immenses. Les Bourlingueurs et Prédateurs découvriront quant à eux des armes de chasse d'une précision inégalable, ainsi que de l'équipement qui leur permettra de survivre dans les milieux les plus hostiles de la galaxie. Pour les Éclaireurs et les Archéologues, le chapitre présente des armures, des senseurs, des outils et des appareils conçus pour rapatrier les artéfacts ou le butin. Enfin, le livre contient également une poignée de nouveaux modèles de droïdes dotés de programmes et de fonctions uniques pour soutenir et améliorer les performances de chaque spécialité d'Explorateur.

L'ARSENAL

À en croire l'une des plus vieilles maximes de la galaxie, une société armée est une société policée, et bien rares en effet sont les habitants de la Bordure extérieure qui renâclent à s'armer. Quasiment en toute occasion, ils portent leurs armes ouvertement et avec une certaine fierté, qu'ils soient les invités d'une élégante soirée de gala, flânent à bord d'une station spatiale ou siègent au conseil d'administration d'une des rares corporations installées dans la région. Le pistolet qui pend à la ceinture d'un contrebandier ou le caisson à fusil d'un chasseur professionnel en disent aussi long sur une personne que ses préférences vestimentaires ou que les gens avec lesquels elle choisit de s'associer.

TABLE 2-1 : ARMES À DISTANCE

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc.	Emp.	Prix	Rareté	Spécial
Armes à énergie									
SoroSuub Lancer X-30	Distance (armes légères)	5	4	Longue	1	3	1 000	5	Précis 1, Perforant 2
BlasTech E-11s	Distance (armes lourdes)	10	3	Extrême	6	3	3 500 (I)	7	Précis 1, Encombrant 3, Perforant 2, Cadence lente 1
BlasTech LBR-9	Distance (armes lourdes)	10	–	Longue	6	4	2 800	4	Désorientation 2, Dégâts étourdissants
Armes à impact									
Field Sports Modèle 77	Distance (armes lourdes)	6	–	Longue	3	3	1 100	6	Perforant 4, Dégâts étourdissants
Czerka Arms Modèle 38	Distance (armes lourdes)	8	3	Extrême	5	4	3 000	6	Précis 2, Perforant 3
Czerka Arms KS-23 Hammer	Distance (armes lourdes)	8	4	Courte	5	4	1 500	5	Souffle 6, Renversement
Explosifs et autres armes									
Lance-toile AO14 « Aranea »	Distance (armes lourdes)	3	–	Courte	4	2	750	5	Enchevêtrement 5
Grenade à gel G-20	Distance (armes légères)	–	–	Courte	1	0	100	6	Souffle –, Enchevêtrement 3

Bien que certains types d'armes soient susceptibles d'éveiller la suspicion des autorités, presque aucune d'entre elles n'est interdite sur les mondes de la Bordure extérieure. À en croire le service publicitaire de Czerka Arms, il existe un blaster, une arme à percussion ou une arme de corps à corps pour chaque individu, quelle que soit sa profession. Bien que cette maxime tienne avant tout lieu de slogan publicitaire, elle contient néanmoins un fond de vérité dans les territoires tumultueux et souvent violents de la Bordure extérieure. Cette section présente un certain nombre de nouvelles armes conçues pour la chasse et l'exploration plutôt que pour le combat pur et simple. Des fusils de sniper précis mais lents aux pistolets de tir sportif à longue portée, en passant par les outils industriels pouvant faire office d'armes improvisées, les fusils à fléchette ou les armes à impact personnalisées, toutes ont leur place dans la trousse à outils sans fond des professionnels de l'exploration.

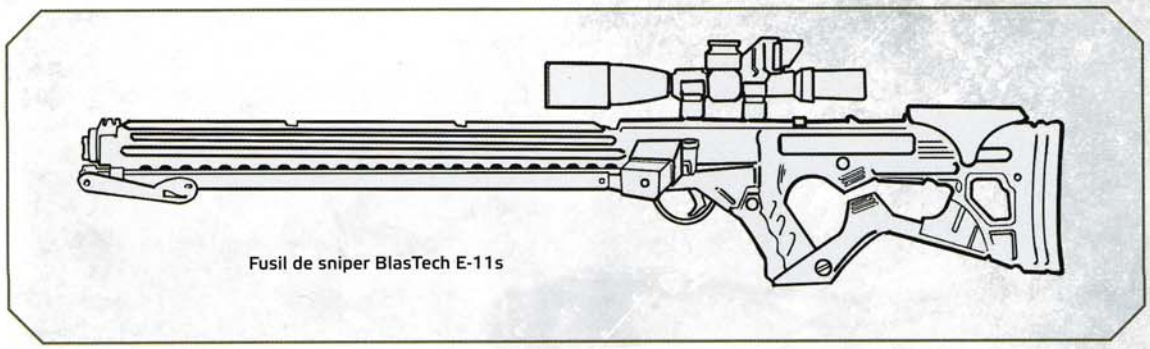
ARMES À ÉNERGIE

En raison de leur fiabilité et de leur efficacité, les blasters et autres armes à énergies se sont imposés comme base des arsenaux de la galaxie depuis déjà plusieurs millénaires.

PISTOLET BLASTER DE PRÉCISION SOROSUUB LANCER X-30

Léger et facile d'emploi, le Lancer X-30 de SoroSuub est un des blasters de chasse les plus populaires du marché. Conçu pour le tir sportif et la chasse au pistolet, le Lancer est optimisé pour les tirs de précision à longue portée et pour offrir un pouvoir d'arrêt maximal. Construit dans le respect des normes très strictes de SoroSuub, il s'agit d'un élégant pistolet blaster d'allure moderne, pourvu d'un long canon ainsi que d'une crosse lestée et équilibrée avec précision. Grâce à l'emploi unique de gaz pour blaster hautement volatil et d'un module actuateur à surcharge, il produit une décharge d'une puissance bien supérieure à celle des armes de son gabarit, et qui conserve sa précision ainsi que sa cohésion à grande distance. Le système galven de qualité supérieure qui se trouve dans le canon prévient la dégradation du faisceau et sa dispersion, ce qui permet au pistolet de rester efficace bien au-delà de la portée maximale des autres armes de sa classe.

Les Lancer sont relativement courants dans la Bordure extérieure et souvent employés par ceux qui ont besoin d'une grande puissance de feu couplée à un format léger. De nombreux speeders et engins atmosphériques



Fusil de sniper BlasTech E-11s

abritent l'une de ces armes dans un compartiment facilement accessible, et elles font régulièrement office d'arme défensive dans les capsules de survie ainsi que dans les trousses de premiers soins des navires spatiaux. Elles sont particulièrement populaires auprès des explorateurs et des érudits en raison de leur facilité d'utilisation, ainsi qu'auprès des chasseurs qui apprécient le défi que représente la chasse au pistolet.

FUSIL DE SNIPER BLASTECH E-11S

Conçu sur la base du vénérable fusil blaster E-11, le E-11s fut développé pour servir de fusil de sniper spécialisé à l'Empire Galactique. D'allure aussi élégante que menaçante, cette arme imposante, qui fait presque la taille d'un homme, est pourvue d'un canon long à double enveloppe mesurant environ la moitié de sa longueur. Son très bon équilibre et ses pièces ajustées avec précision permettent néanmoins de compenser l'inconvénient que représentent ses dimensions et le E-11s s'avère au bout du compte relativement simple à transporter ainsi qu'à employer. Ce fusil est particulièrement populaire auprès des éclaireurs des unités de reconnaissance de l'Empire, ceux-ci conduisant des missions dans lesquelles la longue portée et la précision impeccable des fusils de sniper trouvent tout leur intérêt. Sur le terrain, le E-11s confère une portée d'intervention incroyable aux petites escouades de reconnaissance, ce qui leur permet de frapper à bien plus grande distance que la plupart des autres unités militaires. Officiellement, ce fusil est interdit à la vente et réservé aux seules forces gouvernementales, autrement dit à l'armée et aux forces de police, mais plus d'une de ces armes puissantes est « tombée du camion speeder », pour ainsi dire. Les exemplaires finissant aux mains des civils font d'excellents fusils de chasse ou armes de précisions, et leurs performances justifient presque entièrement le risque encouru pour leur acquisition.

Le E-11s est pourvu d'accessoires fabriqués au moyen d'un matériau composite relativement léger, qui est recouvert d'un enduit mat absorbant la lumière. Il est équipé d'une crosse fixe ainsi que d'une puissante lunette télescopique multioptique. Le mécanisme de tir du fusil associe un module actuateur à surcharge, un xciter amélioré ainsi que des gaz pour blaster extrêmement compressés et volatils pour augmenter la portée et la capacité de pénétration de la décharge. Ce surcroît de puissance a pour effet secondaire d'atténuer la réfraction et de réduire la dissipation du tir, ce qui permet à ce dernier de conserver sa puissance et ses capacités perforantes à des distances incroyables. Bien que tout ceci fasse du E-11s une arme puissante, surtout entre les mains d'un tireur talentueux, cela veut aussi dire qu'elle consomme une quantité non négligeable d'énergie et qu'elle souffre donc d'une autonomie réduite (ce qui est rare pour un blaster). Ce fusil émet aussi une énorme quantité de chaleur au moment du tir à cause de son mécanisme de mise à feu à surcharge. Pour pallier ce défaut, le E-11s ne peut tirer qu'avec une cadence lente, ce qui permet à l'arme de refroidir. Qui plus est, son canon est isolé au moyen d'un système de refroidissement à l'azote liquide à triple redondance.

FUSIL ÉTOURDISSANT BLASTECH LBR-9

Les fusils étourdissants sont rares dans la galaxie, car ils ne sont généralement pas considérés comme particulièrement utiles. Au lieu de tuer leur cible, ces armes ont recours à un module actuateur à basse intensité et à un mélange de gaz spécial pour produire des décharges étourdissantes. Moins polyvalentes que les modèles plus dangereux de blasters, ces armes sont employées par des individus ayant absolument besoin de garder leurs cibles en vie, comme les agents des forces de l'ordre, les gardiens de prison ou même certains chasseurs de primes. Elles ont généralement une portée courte et leur décharge couvre une zone relativement large, de façon à pouvoir atteindre autant de cibles que possible. Bien que cela en fasse des armes efficaces dans les combats rapprochés et contre les attroupements, cet aspect se traduit par de bien piètres performances en terrain dégagé. BlasTech pense avoir trouvé la solution à ce problème et a commercialisé son tout nouveau fusil LBR-9 dans l'intention avouée de prendre la tête du marché des armes étourdissantes.

Basé sur le modèle actuel de fusil étourdissant Firespray DL-87, le LBR-9 est un fusil pourvu d'un long canon, d'une armature légère en matériau composite et d'une mire basique en métal. Il recycle l'essentiel du mécanisme de mise à feu du DL-87, mais inclut un système galven amélioré, conçu pour fonctionner avec son canon rallongé. Ceci permet au LBR-9 de produire une décharge étourdissante concentrée dotée d'une grande capacité de pénétration, à une distance et avec une précision comparables à celles des armes létales de sa catégorie. Grâce à son système galven optimisé ainsi qu'à son mélange breveté de gaz pour blaster, le LBR-9 bénéficie d'une puissance conséquente et peut mettre hors d'état de nuire la plupart

« SMARTTRANQ » DE FIELD SPORTS

Développé en partenariat avec CorChimCo, le SmartTranq est un tranquillisant synthétique conçu pour fonctionner avec le fusil à air comprimé modèle 77. Lorsque cette substance est introduite dans le système sanguin d'une cible, elle commence immédiatement à muter, se reconfigurant sans cesse jusqu'à trouver le moyen le plus rapide et le plus efficace de subjuguer le système de défense de l'organisme et d'endormir l'individu.

Quand une cible est touchée par un modèle 77, elle doit immédiatement effectuer un **test de Vigueur de difficulté Moyenne (◇◇)** sous peine d'encaisser 5 points de stress, plus deux par menace obtenue à cette occasion. Si le test produit un désastre, le MJ peut demander à la cible de tenter à nouveau ce test au tour suivant, avec une difficulté augmentée d'un dé, à sa discrétion.

Équiper un modèle 77 de SmartTranq coûte 500 crédits. Ceci n'affecte en rien le profil de l'arme et confère simplement la capacité spéciale détaillée ci-dessus. Si toutes les munitions sont utilisées, l'utilisateur doit se procurer un chargeur de rechange (qui coûte 500 crédits lui aussi) avant de pouvoir utiliser le SmartTranq à nouveau.

des cibles en un ou deux tirs seulement. Bien qu'il n'ait fait que récemment son apparition sur le marché et qu'il soit destiné aux forces de l'ordre des mondes du Noyau, quelques exemplaires de ce fusil extrêmement spécialisé sont parvenus dans les régions des marges de la civilisation galactique. En général, ils tombent rapidement aux mains des chasseurs de gros gibier ou de primes, qui apprécient leur prise en main ainsi que le fait qu'ils ne tuent pas leur cible. Ces fusils sont clairement en train d'acquérir une bonne réputation du fait de leur précision, de leur fiabilité et de leur bonne finition.

ARMES À IMPACT

Les armes à impact sont généralement considérées comme des engins archaïques. Bien qu'elles ne soient pas aussi puissantes ou précises que les blasters, elles jouissent néanmoins d'une certaine popularité auprès des collectionneurs excentriques des mondes isolés, ceux-ci appréciant leur robustesse à toute épreuve et le fait qu'elles n'ont pas besoin de cellules énergétiques pour fonctionner.

FUSIL À AIR COMPRIMÉ FIELD SPORTS MODÈLE 77

Sur la plupart des planètes, les fusils à air comprimé ne sont pas classés en tant qu'armes. La majeure partie des êtres intelligents de la galaxie les considèrent comme à peine plus dangereux que des jouets, et même les mondes du Noyau qui restreignent le plus sévèrement le port d'armes ne disposent pas de réglementation à leur encontre. Ces fusils sont pourtant de véritables armes à impact qui emploient de l'air ou un gaz comprimé pour propulser de petites billes de métal ou des fléchettes gyrostabilisées à des distances considérables. Légers et remarquablement précis, ils sont généralement vendus aux tireurs amateurs, aux collectionneurs ou à ceux qui recherchent une arme facile à employer et silencieuse pour s'entraîner au tir sans prendre trop de risques.

L'équilibre, la précision, l'encombrement limité et le mécanisme de tir totalement silencieux des fusils à air comprimé en font de très bonnes armes pour les chasseurs, que ceux-ci poursuivent des proies intelligentes ou des animaux. Ces armes sont par ailleurs tout à fait indiquées pour les assassinats silencieux, leur chambre de tir pouvant accueillir des fléchettes spécialisées, remplies de produits chimiques ou de toxines.

MUNITION EXPLOSIVE CZERKA

Bien que les munitions standards du modèle 38 conviennent dans la plupart des situations, les utilisateurs de ce fusil ont parfois besoin d'un peu plus de puissance pour abattre leur cible. Pour répondre à ce besoin, Czerka Arms commercialise un type de munition explosive dont la gaine métallique est conçue pour exploser au moment de l'impact plutôt que pour faciliter la pénétration des défenses de la cible. Quand elles sont employées avec un modèle 38, ces balles ont les effets suivants : l'arme perd l'attribut Perforant au profit de Souffle 5 et de Renversement. Une boîte de munitions de ce genre coûte 450 crédits, avec une rareté de 7. Si l'utilisateur tombe à court de balles, il doit alors racheter une boîte de munitions pour pouvoir recharger son arme.

Le modèle 77 de Field Sports, une marque réputée pour la qualité de ses fusils à air comprimé, est l'un des plus répandus du marché. Aussi appelé le Marchand de Sable en raison de l'effet unique qu'ont ses munitions standard, le modèle 77 est une arme pourvue d'un long canon, dont la silhouette et les dimensions évoquent celles d'un blaster de sniper. Principalement composé de polycarbonite renforcée de fibres composites, le modèle 77 fut tout d'abord commercialisé en tant qu'arme non létale pour les forces de l'ordre et la capture des animaux. Il tire de minuscules fléchettes gyrostabilisées capables de percer les cuirs les plus épais. Ces munitions sont stockées dans un chargeur amovible aussi rapide que facile à utiliser, et pourvues de pointes aiguisées au laser. Chaque projectile contient une dose de tranquillisant pouvant réduire la cible à l'inconscience, mais il est possible d'y substituer une variante plus puissante encore, le « SmartTranq ». Cet agent actif s'adapte à la cible une fois qu'il a pénétré son système sanguin, quelle que soit son espèce. Les Marchands de Sable ont la réputation d'être précis et fiables, et sont souvent employés dans la Bordure extérieure par les chasseurs de primes et les prédateurs qui ont besoin de prendre leur proie vivante pour toucher la récompense.

FUSIL DE PRÉCISION CZERKA ARMS MODÈLE 38

Czerka Arms jouit d'une réputation millénaire en tant que fabricant d'armes et d'armures de qualité à destination de clients civils et militaires. Bien qu'elle dispose d'un catalogue aussi impressionnant que varié de produits offensifs et défensifs, allant des blasters de sniper aux vibrolames en passant par les canons incendiaires et les droïdes de combat, cette société est avant tout connue pour ses gammes populaires de fusils et de pistolets à impact de haute qualité.

Héritage d'une époque moins civilisée, les armes à impact sont considérées comme des reliques à l'usage peu commodes par la plupart des êtres intelligents. Quoi qu'il en soit, les modèles proposés par Czerka Arms sous l'étiquette « Armes classiques » ont rencontré un certain succès, en particulier auprès des habitants de la Bordure extérieure. Les acheteurs peuvent être des collectionneurs, des historiens, ou bien des fermiers et des colons qui apprécient le coût modeste et la robustesse de ces armes. Enfin, certains préfèrent tout simplement la sensation viscérale que procurent le bruit et le flash lumineux des armes à impact à la froide efficacité des blasters.

Le fusil de précision modèle 38 est l'une des armes classiques les plus populaires de Czerka Arms. Il s'agit d'un fusil à longue portée extrêmement puissant et précis, doté d'un incroyable pouvoir de destruction, principalement commercialisé à l'intention des chasseurs et, tacitement, à celle des snipers et autres assassins. Cette arme de grande taille est fabriquée sur mesure pour satisfaire les demandes de chaque client, et emploie de puissantes munitions de gros calibre enveloppées dans une gaine conçue pour pénétrer les peaux les plus épaisses. Le système de mise à feu du fusil consiste en un mécanisme à verrou simple mais robuste, associé à un chargeur amovible pouvant accueillir cinq balles. La crosse et les accessoires sont généralement fabriqués au moyen de matériaux composites légers ou de bois exotique poli, en fonction des préférences du client.

Tout nouveau modèle 38 doit être commandé en personne auprès d'un revendeur agréé par Czerka Arms, lequel doit alors prendre les mesures du client et analyser son style de tir au moyen d'un simulateur. Ceci permet au représentant de l'entreprise de déterminer la configuration optimale pour le futur propriétaire et de conseiller le client au sujet d'éventuelles modifications supplémentaires.

Une fois le fusil entre les mains de son propriétaire, il est aussi adapté à la posture, à la stature et aux habitudes de son utilisateur que possible. Ceci lui confère une précision inégalable à longue portée, son armature et sa prise en main étant parfaitement adaptées au tireur : le 38 constitue presque une extension naturelle du corps de ce dernier au moment du tir. Dans la Bordure extérieure, la plupart de ces fusils sont directement commandés à Czerka Arms par des chasseurs ou des snipers mercenaires. Quelques exemplaires de ces armes précieuses se retrouvent parfois sur le marché de seconde main, mais il faut généralement leur apporter d'importantes modifications pour pouvoir en tirer le maximum. Quand un modèle 38 est acheté d'occasion, il perd l'attribut Précis 2 jusqu'à ce qu'il soit adapté à l'anatomie de son nouveau propriétaire, ce qui nécessite de réussir un **test de Mécanique Difficile (◆◆◆)**.

KS-23 HAMMER DE CZERKA ARMS

Le KS-23 est un autre modèle populaire d'arme à impact produit par Czerka Arms. Il fait figure de rareté, même au sein d'une famille d'armes relativement peu communes. En effet, il tire une charge emplie de billes explosives plutôt qu'une unique cartouche à longue portée. Ces sous-munitions se dispersent après le tir de façon à couvrir une vaste zone et à infliger un maximum de dégâts. Surnommée « le marteau », cette arme s'avère d'une efficacité brutale à courte comme à moyenne portée.

Le KS-23 fut initialement développé dans l'optique de la chasse, en vue d'abattre des cibles extrêmement robustes, comme les dragons krayt ou les rancors. Il mesure à peu près la même taille qu'une carabine blaster et incorpore un canon lisse, un mécanisme de tir robuste ainsi qu'une crosse et des accessoires réalisés en matériaux composites. Les munitions sont stockées dans un chargeur en forme de tube placé sous le canon de l'arme, et le système de mise à feu inclut un mécanisme de chargement automatique, qui est alimenté par la conversion de l'énergie que dégage le recul de l'arme. Le KS-23 est un engin sans la moindre subtilité, bruyant et doté d'un recul brutal en raison de ses puissantes munitions de gros calibre.

Cette arme a de nombreux adeptes dans la Bordure extérieure grâce à sa solidité et à ses munitions puissantes. Facile à entretenir et construit avec des matériaux de qualité, le Hammer résiste incroyablement bien aux mauvais traitements qu'il est susceptible de subir dans les régions sauvages de la galaxie. Ces armes sont principalement employées par les grands chasseurs, mais elles se sont aussi taillé une place de choix dans les arsenaux des explorateurs, des contrebandiers, des pirates et de certaines forces de l'ordre locales, qui sont tous en mesure d'apprécier sa puissance et son utilité.

EXPLOSIFS ET AUTRES ARMES

Les armes explosives et incendiaires sont rarement utiles aux explorateurs. En revanche, certaines armes plus exotiques correspondent exactement à leurs besoins.

LANCE-TOILE PALANDRIX AO14 « ARANEA »

La société Palandrix Personnal Protection Gear est l'un des principaux producteurs d'armures personnelles, d'armes défensives et d'équipement antiémeutes des mondes du Noyau depuis plusieurs générations. Bien qu'elle soit surtout connue pour sa vaste gamme d'armes non létales, qui comprend des matraques et des gantelets étourdissants ainsi que des assommeurs soniques, elle propose aussi une petite sélection d'armes conçues pour l'attaque, dont l'élégante et redoutable canne énergétique. Palandrix commercialise par ailleurs un certain nombre d'armes qui ne peuvent pas vraiment être classées dans une catégorie, car elles présentent des qualités défensives et offensives, ce qui leur confère une grande versatilité, à l'instar du lance-toile AO14 « Aranea ».

Lourd et trapu, il mesure à peu près la même taille qu'une petite carabine blaster, et dispose d'un canon rayé de gros calibre ainsi que d'accessoires en polycarbonite légère. Officiellement classé comme lance-grenades, l'AO14 est un fusil à tir unique qui se charge par la culasse et tire un filet plutôt que des balles ou une décharge énergétique. Les munitions gyrostabilisées de 40 mm de l'Aranea abritent un filet lesté à mailles fines, qui est compacté à l'extrême et tissé au moyen de soie ArachSilk de la CorChimco. La cartouche s'ouvre à une portée prédéterminée et libère le filet, qui se déplie alors complètement grâce aux poids situés à ses extrémités et à la rotation du projectile. La toile de l'Aranea est très résistante, ce qui en fait l'outil idéal pour capturer une bête ou un être intelligent.

GRENADE À GEL MERR-SONN G-20

L'ingénieuse grenade à gel de Merr-Sonn est un projectile antipersonnel non létal servant à mater les émeutes et à capturer les fugitifs. À peu près de la taille d'un détonateur thermique, la G-20 prend la forme d'une petite sphère métallique recouverte de bouches de pulvérisateurs. Pour assurer la mise à feu, l'engin dispose d'un minuteur qui peut être réglé pour détonner au moment de l'impact ou après un laps de temps prédéterminé, d'une durée maximale de quinze secondes. La sphère abrite un réservoir contenant un composé semi-liquide qui durcit presque instantanément au contact de l'oxygène. En cas de déploiement sur le terrain, l'utilisateur n'a qu'à décider du temps d'activation et à jeter la grenade en direction de la cible. Au moment de la détonation, l'engin projette son gel sur une vaste zone, prenant au piège quiconque se situe dans son rayon d'action. Une fois solidifiée, la substance est pratiquement incassable et bénéficie d'une résistance comparable à celle du ferrobéton. Cependant, le gel ne conserve sa cohésion que pendant cinq minutes, après quoi il commence à perdre de sa consistance et à se désagréger, et peut être aisément rompu.

Si cette arme touche sa cible, les effets de l'attribut Enchevêtrement sont automatiquement appliqués à tous les personnages affectés, sans qu'il soit nécessaire de dépenser le moindre avantage .

Bien que ces grenades à gel soient des armes non létales de prime abord, des accidents peuvent survenir, et elles ont parfois entraîné la mort de leur cible, soit par suffocation, soit à cause d'une réaction allergique à la substance. Lorsqu'un personnage est touché par l'une de ces armes, il doit effectuer un **test de Coordination Facile ( )** pour empêcher le produit d'obstruer ses voies aériennes. Un échec indique qu'il entrave la respiration de la victime, qui subit immédiatement les effets de l'asphyxie décrits à la page 215 de ***Star Wars :* Aux Confins de l'Empire**.

Quand la coque d'une grenade à gel est récupérée, il est possible de la réutiliser en la rechargeant au moyen d'hypoinjecteurs spécialisés conçus pour transférer la substance d'une cartouche scellée au réservoir de l'engin sans la faire entrer en contact avec l'oxygène, ce qui nécessite de réussir un **test de Distance (armes légères) Facile ( )**. Un échec à l'occasion de ce test indique que le gel est gâché, tandis que n'importe quel nombre de menaces obtenu en cas d'échec indique que le système de remplissage a mal fonctionné pour une raison ou pour une autre, aspergeant l'utilisateur de substance durcissante. Ceci ne requiert pas de jet d'attaque, mais oblige l'utilisateur à réussir un **test de Coordination Facile ( )** sous peine d'avoir les voies respiratoires obstruées, comme expliqué ci-dessus. Le prix de la grenade à gel inclut l'hypoinjecteur et cinq cartouches de rechange. Ces dernières peuvent ensuite être achetées 100 crédits pièce et sont de rareté 6.

ARMES DE CORPS À CORPS

Bien que de nombreux explorateurs préfèrent se défendre avec leur blaster, on trouve des armes de corps à corps spécialement conçues pour les individus s'aventurant dans les étendues sauvages, ainsi que des outils pouvant être reconvertis à des fins défensives.

FOREUSE À IMPULSION KARFLO CORPORATION G9-GP

Karflo Corporation, qui produit la vénérable foreuse à faisceau G2-GE, est un conglomérat du Secteur Corporatif dont les activités incluent l'extraction minière, la production de droïdes et l'exploration. Leurs foreuses à faisceau série G sont employées aux quatre coins de la galaxie par des industries travaillant dans des champs aussi variés que la construction d'ordinateurs ou l'exploitation minière des astéroïdes. Ces engins produisent un faisceau continu de plasma à intensité variable, capable de pénétrer n'importe quelle matière organique ou inorganique, et ainsi de creuser dans la terre, la pierre ou le métal. Ils peuvent aussi être employés pour découper ou brûler à peu près n'importe quoi, qu'il s'agisse de faire fondre délicatement des polymères légers ou de vaporiser des déchets toxiques et autres résidus industriels. Récemment, Karflo Corporation a commencé à produire des versions miniaturisées de ses puissantes foreuses à faisceau à l'intention des explorateurs planétaires et des archéologues. Le modèle G9-GP constitue un coup d'essai sur ce marché.

La G9-GP est une foreuse à faisceau portable de basse puissance, conçue pour les excavations et les opérations minières mineures. Elle se présente sous la forme d'un long et épais bâton, avec un réservoir à une extrémité et une découpeuse plasma à angle variable de l'autre. Cet appareil émet un faisceau de plasma à pulsation rapide, large d'environ un millimètre, et dont la longueur peut être réglée pour découper des couches relativement épaisses. Bien qu'il s'agisse principalement d'un outil, cette foreuse peut s'avérer une excellente arme improvisée en cas d'urgence, et plus d'un explorateur a survécu à une attaque-surprise grâce à sa G9-GP.

VIBROLANCE CHASSEUR LASERHONE

LaserHone, un fabricant d'armes à vibration basé dans le Secteur Corporatif, produit des armes de qualité, dont le Chasseur, un modèle relativement inhabituel pour une arme de cette catégorie. D'une longueur de plus de deux mètres, le Chasseur ressemble à une vibrolance robuste, conçue pour la chasse aux animaux les plus grands et dangereux. La vibrotechnologie ultrasonique brevetée de LaserHone permet au générateur de cette arme d'émettre des fréquences totalement inaudibles pour la plupart des êtres intelligents. Une fois activée, elle demeure donc parfaitement silencieuse grâce à son générateur ultrasonique, à ses accessoires absorbants et à la couche de polymère antibruit dont elle est recouverte. Tout ceci permet au chasseur de bénéficier d'une arme puissante sans risquer d'alerter sa proie à cause du bruit émis par la lance.

La hampe est constituée d'un alliage extrêmement dense de plastacier incrusté de matériau antibruit et de renforts en fibres d'aluminium. Grâce à sa résistance et à sa flexibilité extraordinaires, le Chasseur est capable de parer presque n'importe quelle attaque, des griffes d'une bête puissante au tranchant d'une vibrohache. Sa lame, qui ressemble à une longue et fine feuille d'arbre, est fabriquée au moyen d'un alliage d'acier et dispose d'un tranchant monomoléculaire affuté au laser, capable de pénétrer l'acier ou la pierre aussi facilement que la chair et l'os. Deux piques sont fixées perpendiculairement à la hampe, juste sous la lame, pour empêcher les bêtes blessées récalcitrantes qui ont été empalées de remonter le long de l'arme et d'attaquer l'utilisateur. Bien que le Chasseur soit une arme spécialisée à destination d'un marché restreint, de nombreux éclaireurs et prédateurs apprécient sa simplicité mortelle, tout du moins ceux qui sont prêts à relever le défi consistant à chasser les bêtes sauvages à la manière de leurs ancêtres.

Cette vibrolance se manie à deux mains.

VIBROSCIE MODÈLE VIII

La Greel Wood Logging Corporation est une petite société privée de bucheronnage qui fut fondée dans le seul but d'exploiter les greels, des arbres au bois très recherché originaires des troisième et quatrième planètes du système Pii. Les greels sont robustes, jouissent d'une grande longévité et produisent un bois rouge sombre extrêmement dense. En raison de leur résistance et des difficultés que pose leur exploitation, la GWLC a développé des outils spécialement adaptés à leur abattage et à leur traitement. Travaillant en étroite collaboration avec des fabricants d'outils du Secteur Corporatif, elle a ainsi produit une gamme de scies, d'équipement lourd, de puissants camions speeder et de machines diverses pour

TABLE 2-2 : ARMES DE CORPS À CORPS

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc.	Emp.	Prix	Rareté	Spécial
Foreuse à impulsion G9-GP	Corps à corps	5	4	Au contact	5	2	1 100	4	Brèche 1, Encombrant 3, Imprécis 2
Vibrolance Chasseur	Corps à corps	+3	3	Au contact	4	2	950	6	Perforant 2, Sanguinaire 2
Vibroscie modèle VIII	Corps à corps	+4	2	Au contact	6	3	1 500	5	Encombrant 5, Perforant 2, Briseur, Sanguinaire 2

le bucheronnage. Bien qu'elle les ait initialement développés pour son propre compte, la société a cependant fini par commercialiser ces produits. Ils sont principalement vendus à d'autres entreprises exerçant la même activité, mais nombre d'entre eux sont aussi employés dans l'exploration de nouvelles planètes et les missions de repérage, en particulier sur les mondes pourvus d'une flore particulièrement épaisse et épineuse.

La vibroscie modèle VIII fait partie des outils les plus vendus par la GWLC. C'est un instrument bruyant et difficile à manier, mais il s'avère capable de dégager les broussailles les plus épaisses et d'abattre les plus grands arbres. Cet engin lourd et incommode, d'apparence brutale, est susceptible d'infliger plus de dégâts à son utilisateur qu'à la flore si celui-ci manque d'expérience ou se laisse distraire. Le modèle VIII dispose d'un châssis anguleux sur lequel sont disposées les commandes de la scie et deux poignées de sécurité. A l'intérieur, on trouve une cellule énergétique, un moteur à transmission et un générateur de champ à vibration. La lame montée à l'avant de l'appareil est longue, fine et parcourue par une chaîne rotative extrêmement rapide couverte de dents en diamant, dont la capacité de découpe déjà impressionnante est renforcée par le puissant vibrochamp de l'engin. Bien qu'il ne soit pas conçu pour le combat, le modèle VIII peut faire office d'arme en cas d'urgence, car sa lame est capable de trancher chair et os aussi aisément que les racines ou les branches. La prudence reste néanmoins de mise, car la moindre erreur de jugement ou la plus petite maladresse peut infliger des blessures atroces à l'utilisateur.

Si un personnage obtient un ▽ alors qu'il emploie sa vibroscie comme arme, il manque sa cible et s'inflige des dégâts à lui-même (même si l'attaque était par ailleurs un échec). La vibroscie modèle VIII se manie à deux mains.

ÉQUIPEMENT POUR L'EXPLORATION

Dans la galaxie de *Star Wars*, pour le meilleur et pour le pire, la vie quotidienne est fortement conditionnée par la technologie. Les innombrables êtres intelligents vivant dans les mondes du Noyau sont en contact permanent avec des machines incroyablement perfectionnées qui assistent, surveillent et contrôlent le moindre aspect de leur existence. Des droïdes préparent leurs repas et s'occupent de leurs enfants, la cacophonie de l'HoloNet leur fournit des informations et du divertissement, des speeders rapides comme l'éclair les emmènent d'un bout à l'autre de continents en quelques minutes, et de puissants vaisseaux traversent presque instantanément les immenses étendues séparant les divers systèmes solaires. Cette relation symbiotique avec la technologie et la présence constante de cette dernière dans la vie de chacun vont de soi aux yeux des gens du Noyau, quelle que soit leur classe sociale. Même les travailleurs les plus humbles et les moins bien lotis de ces planètes disposent d'un certain nombre d'outils avancés qui feraient d'eux des gens fortunés sur certaines planètes reculées de la galaxie. Dans les étendues sauvages de la Bordure extérieure, en revanche, les individus entretiennent une relation bien différente avec la technologie.

Alors que les habitants des mondes centraux emploient la technologie pour faciliter leur existence, ceux de la Bordure extérieure comptent sur elle pour survivre. Les sociétés civilisées sont bien rares dans cette région de la galaxie, et les planètes colonisées sont aussi peu communes qu'isolées les unes des autres. Bon nombre des avant-postes de la civilisation ne sont guère plus que des hameaux primitifs, peuplés de colons et de cultivateurs d'humidité qui font leur possible pour assurer leur subsistance dans des terres inhospitalières. À l'inverse, certains de ces lieux s'établissent autour d'un spatioport ; ce sont des antres de violence et de décadence débordant de vices et de dangers, et dont les habitants ne demandent qu'à dépouiller les visiteurs inattentifs de leur argent, de leurs biens, voire de leur vie. On trouve aussi de vastes étendues spatiales vides, parcourues par des marchands itinérants, de petites sociétés commerciales, des pirates, des contrebandiers et des vagabonds de l'espace en tous genres. Dans les coins les plus reculés de ces immensités, là où la planète la plus proche peut se trouver à plusieurs jours ou semaines de voyage et où rien ne se dresse entre un pilote et l'au-delà, hormis la fine plaque de duracier de trois mètres carrés du pont, le luxe n'existe pas : le spationaute n'a que sa jugeote, son blaster, son vaisseau et ses (éventuels) amis pour s'en sortir.

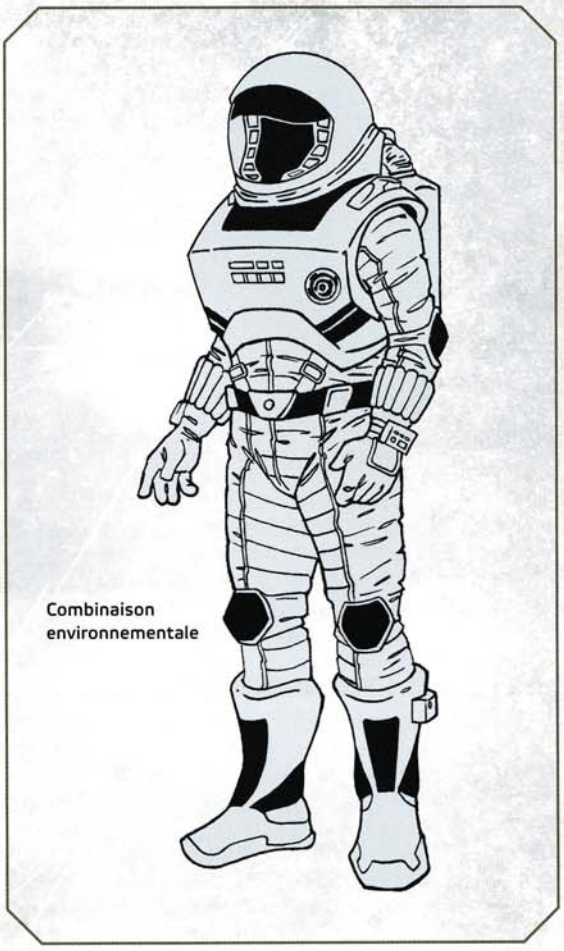
Cette section présente de nouvelles pièces d'équipement pouvant se révéler utiles aux personnages portés sur l'exploration, parmi lesquelles des vêtements robustes, des solutions de stockage pour l'équipement de survie et des droïdes spécialisés.

TABLE 2-3 : ARMURES ET VÊTEMENTS

Type	Défense	Encaissement	Prix	Enc.	Emp.	Rareté
Combinaison environnementale	0	2	750	2	1	2
Combinaison de survie antichoc	0	2	3 000	2	1	3
Gilet utilitaire de pisteur	0	0	100	–	1	2
Armure d'alpiniste	1	1	1 800	3	2	6

ARMURES ET VÊTEMENTS

Dans la Bordure extérieure, les vêtements d'un individu en disent aussi long sur lui que le modèle de pistolet blaster qu'il porte ou l'insigne impérial qu'il arbore. Bien souvent, ils révèlent une histoire aussi riche que n'importe quel drame diffusé sur l'HoloNet et permettent de découvrir quelles sont les priorités du porteur, d'apprendre où et comment il travaille, de deviner son statut social et de comprendre l'image qu'il souhaite donner de lui-même. Les plaques d'armure cousues à même les vêtements, les ceinturons bardés d'armes et les bandoulières de munitions croisées sur le torse constituent par exemple la tenue typique des chasseurs de primes et autres mercenaires. Les ceintures utilitaires, les sacs à dos surchargés et les combinaisons de travail maculées de fluides mécaniques trahissent en revanche le technicien, tandis qu'une combinaison spatiale permet immédiatement de repérer un pilote perdu dans la foule. Il s'avère tout aussi aisé de reconnaître les individus qui gagnent leur vie dans les régions inhabitées de la Bordure, leurs vêtements usés, leurs sacs abîmés et leurs lunettes rayées par la poussière de mille mondes évoquant en effet les immenses distances parcourues par ces intrépides baroudeurs. Vous trouverez ci-dessous de nouveaux types de vêtements et d'armures, ainsi que des solutions de stockage conçues pour faciliter la vie itinérante des explorateurs.



Combinaison environnementale

COMBINAISON ENVIRONNEMENTALE

La galaxie compte un nombre phénoménal de modèles de combinaisons environnementales, car de nombreux mondes présentent des caractéristiques gravitationnelles et atmosphériques pouvant influer sur ceux qui y vivent. Bien qu'il existe de nombreuses planètes considérées comme relativement hospitalières du simple fait qu'une large part des espèces intelligentes de la galaxie peut y subsister de façon relativement confortable, la grande majorité des astres, lunes, astéroïdes et bases spatiales constituent des environnements toxiques pour au moins une espèce, et souvent plusieurs. De ce fait, de nombreuses sociétés produisent divers types de combinaisons environnementales qui permettent aux gens de circuler en sécurité partout dans la galaxie, même s'ils sont dotés d'une physiologie sensible à certains environnements.

Les combinaisons environnementales se présentent selon une infinie diversité de styles et de modèles, mais ce sont toutes des tenues intégrales hermétiques, fabriquées au moyen de matériaux robustes, conçues pour maintenir en vie un être intelligent en milieu inhospitalier. Elles protègent leur porteur des environnements toxiques, des dangers biologiques ou chimiques, des radiations, des températures extrêmes et des variations de pression. Vêtu de la combinaison appropriée, le porteur peut affronter les rigueurs du vide spatial ou celles des océans les plus profonds, et même les atmosphères principalement composées de miasmes étouffants ou de gaz empoisonnés deviennent des problèmes mineurs. Bien que la plupart des modèles disponibles sur le marché puissent convenir à plusieurs types d'utilisateurs, car incorporant des systèmes d'analyse qui leur permettent de s'adapter aux besoins du porteur, ils doivent parfois être construits sur mesure et réglés précisément pour satisfaire les besoins de certaines espèces dotées d'une physiologie particulièrement étrange ou délicate. Les combinaisons environnementales typiques disposent de plusieurs emplacements pour les modifications, ainsi que de prises et fixations permettant d'ajouter un propulseur dorsal, des poches de stockage ou un réservoir externe pour les individus ayant des besoins spécifiques. Les tenues peuvent fonctionner pendant huit heures d'affilée, mais il faut ensuite les recharger et changer leurs consommables en gaz et en fluides. À cause des nombreuses couches protectrices qu'elles incorporent, ces combinaisons sont généralement épaisses et tendent à gêner la perception de l'environnement de leur porteur. Tant qu'il revêt une combinaison environnementale, un personnage ajoute ■ à tous ses tests d'Agilité ou de Perception.

COMBINAISON DE SURVIE ANTICHOC A/KT

Spécifiquement conçue à l'intention des individus dont la vitesse est le gagne-pain, la combinaison de survie antichoc A/KT de la corporation Ayelix/Krongbing Textiles est faite pour permettre aux pilotes des speeders, speeder bikes, swoops et autres véhicules atmosphé-

riques rapides de survivre aux pires collisions. Ces tenues sont fabriquées au moyen de matériaux synthétiques renforcés par un maillage protecteur, et se présentent sous la forme de combinaisons intégrales très ajustées, pourvues d'attaches solides, de gants, de bottes et de casques qui s'associent pour conférer une protection maximale à l'utilisateur. La protection qu'elles octroient est par ailleurs accrue au moyen de poches remplies de gel absorbant, qui sont placées à proximité de points stratégiques tels que la colonne vertébrale, les coudes, les genoux, les hanches, les paumes des mains et les épaules. Lors d'un accident, ces poches encaissent une partie des chocs à la place des parties du corps les plus susceptibles d'être endommagées. Les matériaux employés sont en outre imprégnés de produits chimiques endiguant la progression des flammes et des radiations, ce qui permet au porteur de survivre à l'incendie qui se déclenche souvent à l'occasion d'un crash.

Grâce à leur construction robuste et aux protections qu'elles intègrent, les combinaisons de survie antichoc réduisent de 1 le stress subi par un personnage à l'occasion des coups critiques infligés à son véhicule (jusqu'à un minimum de 1), tandis que l'enduit ignifugeant réduit de 1 les dégâts dus au feu qu'il peut subir.

GILET UTILITAIRE DE PISTEUR A/KT

Souvent employé par les amoureux de la nature, les éclaireurs et les chasseurs, le gilet utilitaire de pisteur d'Ayelix/Krongbing Textiles est le meilleur ami des Explorateurs. Dépourvu de manches, il se porte sur le torse et se ferme sur le devant au moyen d'une fermeture éclair bien solide. Il est fabriqué au moyen de textiles synthétiques légers, durables, et capables de résister aux déchirures comme aux taches. Il est couvert de nombreuses poches aux tailles, formes et fonctions diverses, toutes reliées à un système de répartition de la charge portée situé dans la doublure du vêtement. Une fois qu'il est fermé, le gilet répartit de façon égale et optimale le poids des objets contenus dans les poches sur tout le corps de l'utilisateur, ce qui permet à ce dernier d'accéder facilement aux outils et objets dont il a besoin sans qu'il se sente surchargé ou encombré.

Le seuil d'encombrement du porteur d'un gilet utilitaire de pisteur augmente de 2.

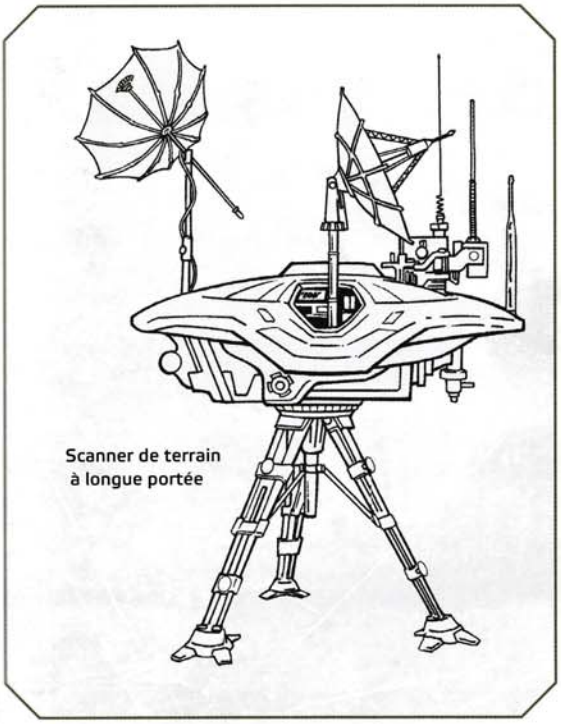
ARMURE D'ALPINISTE A/KT

Autre création des ingénieurs pragmatiques d'Ayelix/Krongbing Textiles, l'armure d'alpiniste est une combinaison protectrice légère et flexible, conçue pour aider son porteur à escalader et arpenter les montagnes. Fabriqué au moyen d'un tissu épais qui résiste aux déchirures et fournit une excellente isolation thermique, ce vêtement est renforcé par une étoffe protectrice en fibres d'aluminium (un procédé breveté), ce qui lui permet de fournir une protection appréciable en cas d'impact, de friction ou de chute. L'armure d'alpiniste est renforcée au niveau des épaules, des genoux ainsi que des coudes au moyen d'un rembourrage en polymère antichoc, et livrée avec un harnais de soutien et d'escalade intégral. La paume de ses gants et les semelles de ses bottes légères et flexibles sont recouvertes de FrictionGrip, une substance fabriquée par la corporation et capable d'adhérer aux surfaces les plus lisses. L'armure inclut la combinaison intégrale, les gants, les bottes et un casque, mais il est possible d'y ajouter certains accessoires pour un prix modique, comme des bouteilles d'oxygène pour les ascensions en haute altitude. La combinaison comprend toutes les fixations nécessaires à l'installation du matériel supplémentaire.

L'armure d'alpiniste confère ☐☐ au porteur à l'occasion des tests d'Athlétisme s'il effectue une escalade ou une descente en rappel.

MATÉRIEL DE DÉTECTION

La production ainsi que la vente des systèmes de détection et des appareils électroniques destinés à l'usage récréatif ou professionnel forment l'un des plus gros secteurs d'activité de la galaxie. Presque tout être intelligent qui y vit possède au moins quelques appareils électroniques, qu'il s'agisse d'un lecteur multimédia, d'un datapad, d'un senseur portatif capable de pénétrer dix mètres de pierre solide ou de lunettes permettant de voir dans l'obscurité au moyen d'énigmatiques procédés technologiques. Ce marché existe bel et bien dans la Bordure extérieure, mais il est plus orienté vers les technologies dédiées à la survie, l'exploration et les recherches que vers celles des gadgets futiles que l'on s'arrache sur les mondes du Noyau. Les sociétés qui opèrent sur les mondes frontière de ces régions connaissent bien leur clientèle et proposent donc



Scanner de terrain à longue portée

de vastes gammes d'appareils électroniques robustes et pratiques, répondant aux besoins des explorateurs professionnels.

SCANNER DE TERRAIN LONGUE PORTÉE CRYONCORP ENHANCESCAN

CryonCorp développa cet appareil à l'intention des explorateurs sur la base de l'EnhanceScan, son très populaire scanner personnel. Le STLP emploie le genre de radar terrestre de puissance limitée dont on équipe habituellement les airspeeders de classe militaire pour assister le vol en basse altitude. Typiquement installé sur les modèles lents et ceux capables d'atteindre une altitude raisonnable, cet appareil permet à une équipe de reconnaissance d'effectuer rapidement et efficacement des relevés topographiques complets sur les nouvelles planètes. L'émetteur-récepteur radar est associé à un système de senseurs doté d'une large bande passante, ainsi qu'à un logiciel de cartographie capable de traiter plusieurs milliards d'unités d'information par seconde. En termes de jeu, le STLP dispose d'une portée longue et peut dresser la carte d'une grande zone terrestre en un seul passage. En fonction des conditions atmosphériques et de diverses autres variables, la taille de cette zone peut varier et la durée nécessaire pour effectuer un relevé complet peut fluctuer, allant de quelques heures à plusieurs jours d'efforts intensifs.

L'opérateur d'un STLP doit réussir un **test d'Informatique Moyen (◆◆)** pour faire fonctionner correctement son appareil. Les cartes produites de cette façon ajoutent un dé de fortune □ à tous les tests de Survie effectués pour s'orienter dans la zone en question, plus un succès automatique ✲ par tranche de deux avantages ❍ ❍ obtenus à l'occasion du test d'Informatique.

GÉOSENSEUR PORTATIF CRYONCORP

Autre addition à la gamme de systèmes de senseurs de CryonCorp, le GSP est un puissant radar de sol vendu aux sociétés qui se livrent à l'extraction des gaz et des métaux souterrains, ainsi qu'à celles qui se chargent de retrouver et de sauver les personnes disparues. Le géosensenseur portatif n'est en fait guère plus qu'un assemblage encombrant de senseurs délicats, qui sont placés à l'intérieur d'un boîtier en plastacier robuste conçu pour résister aux impacts et aux intempéries. Il emploie un assemblage de puissants radars capable de traverser les objets solides pour découvrir ce que les sols recèlent. Il peut être transporté à l'épaule de l'opérateur au moyen d'une sangle solide ou monté sur un petit chariot pourvu d'un moteur à répulsion, et permet de scanner la terre, la pierre dense, divers types de minerais et de métaux raffinés, les débris organiques ou inorganiques, le durabéton, le ferrobéton, ou presque n'importe quelle substance que l'on est susceptible de rencontrer sous la surface du sol. CryonCorp a récemment sorti une version améliorée du GSP, plus particulièrement destinée à l'usage des chercheurs, car dotée d'un radar spécialement calibré pour traverser les matériaux de construction inorganiques et artificiels que l'on rencontre dans les ruines des cités antiques. L'utilisation d'un géosenseur portatif ne nécessite aucun test, mais l'interprétation des résultats peut éventuellement en demander un. Si le MJ le souhaite, il peut exiger un test d'Informatique pour déterminer si l'opérateur parvient à déchiffrer les images produites par l'appareil.

BIOSCANNER IDELLIAN ARRAYS IBS-6500

Version améliorée du IBS-5000 d'Idellian Arrays, l'IBS-6500 est l'un des plus puissants bioscanners omnidirectionnels à longue portée disponibles sur le marché. Cet appareil dispose d'une base de données regroupant des informations au sujet de milliers d'espèces sauvages connues ainsi que d'une mémoire pour l'enregistrement de nouvelles données. Il est souvent employé comme pièce centrale du périmètre de sécurité des camps établis par les chasseurs et les éclaireurs. Monté sur un tripode télescopique qui lui permet de s'élever à trois mètres de hauteur, il peut surveiller une zone circulaire d'un demi-kilomètre de diamètre en fonction de la nature du terrain et de sa végétation. Le scanner peut suivre et identifier plus de vingt cibles à la fois tout en les catégorisant et en les rangeant en fonction de la menace qu'elles représentent, mais aussi prévenir ses utilisateurs en transmettant des alertes sur leur datapad ou en émettant une alarme stridente.

L'opérateur d'un IBS-6500 doit réussir un **test de Survie Moyen (◆◆)** ou un **test d'Éducation** ou **d'Informatique Difficile (◆◆◆)** pour installer correctement l'appareil, mais aussi pour s'assurer qu'il est bien calibré et placé là où il pourra couvrir la zone la plus étendue possible et tirer le maximum de ses capacités de détection.

LUNETTES DE CHASSE

Les lunettes de chasse, qui se présentent sous la forme de scanners spécifiquement conçus pour aider les chasseurs et les guides professionnels à suivre leurs proies, sont produites par divers fabricants réputés pour leurs modèles de senseurs et de radars. Comme la plupart des lunettes scanner, elles amplifient la luminosité et disposent de la vision thermique. De plus, elles sont équipées d'un système d'agrandissement et d'amélioration de l'image. Elles disposent en outre d'un détecteur de mouvement à courte portée et d'un système de visée, qui comporte un affichage tête haute projetant un réticule de visée et des informations de tir sur le champ visuel du porteur. Les lunettes de chasse affutent la vision de l'utilisateur à un degré surhumain et lui permettent de voir parfaitement malgré l'obscurité, la brume, la fumée, le brouillard ou toute autre gêne visuelle. Toutes ces fonctionnalités font des lunettes de chasseur un outil très précieux pour les individus vivant de la chasse des bêtes ou des êtres vivants dans la Bordure extérieure.

Les lunettes de chasse accordent un dé de fortune □ à l'occasion de tous les tests de Perception effectués pour trouver une proie. De plus, leurs systèmes d'amélioration et d'agrandissement de l'image permettent d'ôter jusqu'à deux dés d'infortune ■ ■ à l'occasion d'un **test de Distance (armes légères** *ou* **lourdes)** si ceux-ci sont causés par l'obscurité, la brume, le brouillard ou les tentatives de dissimulation de la cible.

MATÉRIEL MÉDICAL

Tout explorateur digne de ce nom sait qu'il ne faut jamais se lancer dans l'inconnu sans disposer d'une trousse de soins adéquate, la moindre blessure encaissée loin de la civilisation pouvant conduire à la mort si elle n'est pas traitée convenablement..

SAC À DOS MÉDICAL CAPC ECM-598

Produit par la Chiewab Almagamated Pharmaceuticals Company à l'intention des forces armées et des sociétés spécialisées dans les opérations de sauvetage, l'ECM-598 représente le tout dernier cri en matière d'équipement médical portatif. Il s'agit pour l'essentiel d'un médipack surdimensionné abritant des réserves suffisamment conséquentes d'équipements médicaux, de médicaments, d'outils, de scanners et autres fournitures pour maintenir en vie une équipe d'explorateurs déployée sur le terrain. Tout cet équipement est abrité dans un sac à dos robuste pourvu d'une armature interne. Le matériel inclut aussi un petit datapad détaillant les procédures d'urgence applicables à la plupart des espèces intelligentes de la galaxie, ainsi que des tutoriels conçus pour aider les novices à traiter les blessures en cas d'urgence. L'ECM-598 peut même déployer un brancard à répulsion capable de supporter un poids de 150 kilos, au cas où il s'avèrerait nécessaire d'évacuer un membre de l'équipe gravement blessé.

Le sac à dos médical ECM-598 permet à son utilisateur d'apporter des soins à un blessé (comme l'explique la page 220 de ***Star Wars :*** **Aux Confins de l'Empire**)

TABLE 2-4 : OUTILS ET ÉQUIPEMENT

Objet	Prix	Enc.	Rareté
Matériel de détection			
Bioscanner	900	4	5
Géosenseur	950	5	7
Lunettes de chasse	600	0	5
Scanner de terrain longue portée	850	6	6
Matériel médical			
Sac à dos médical	450	2	4
Matériel de survie			
Clôture électrique portative	800	6	5
Cuisine portative	500	5	4
Électropiège	50	1	5
Kit de dépeçage	300	3	5
Refuge portable	200	2	4
Signal de détresse portatif	50	–	1
Synthécorde (20 m)	5	1	1
Outils			
Appât chimique	125	1	4
Appeau	100	1	3
Gel corrosif Quickflash	150	1	5
Kit d'outils de précision Excavator	500	5	7
Poche supplémentaire pour sac à dos modulaire	15	–	1
Récipient pour spécimen (minuscule)	10	0	1
Récipient pour spécimen (petit)	25	1	2
Récipient pour spécimen (moyen)	50	3	2
Récipient pour spécimen (grand)	150	5	3
Sac à dos modulaire	75	–	1
Sac de prospecteur	50	–	1
Sac de spationaute	50	–	0
Traducteur audiovisuel	750	1	3

sans subir de malus à l'occasion des tests de Médecine. Il confère de plus un dé de fortune ▢ à tous les tests de Médecine à l'occasion desquels il est employé. Enfin, les tutoriels et les informations enregistrés sur le datapad permettent de réduire d'un cran la difficulté de tous les tests de Médecine effectués pour guérir une blessure critique, jusqu'à un minimum de **Facile (◆)**.

ÉQUIPEMENT DE SURVIE

Nul n'est assuré de survivre dans la galaxie. Les risques inhérents au mode de vie moderne, qui implique de voyager à travers l'espace et d'entrer en contact avec des espèces extraterrestres exotiques, sont réduits aux alentours des mondes du Noyau, comme la menace constante de la violence. En revanche, la survie pose un problème nettement plus pressant aux limites de la galaxie, notamment dans la Bordure extérieure, où les lois sont moins strictes (voire inexistantes) et où les infrastructures font défaut. Dans les poches de civilisation que compte la région, la situation est relativement comparable à celle du Noyau. À la surface des planètes inexplorées, par contre, une faune sauvage et une flore dangereuse peuvent guetter l'explorateur au tournant, et les seules formes de nourriture, d'abri et de protection dont il dispose sont celles qu'il aura pris soin d'apporter avec lui.

La Bordure extérieure est un marché florissant pour l'équipement de survie. La demande en abris d'urgence, en eau, en systèmes de purification des aliments et en fournitures médicales y est élevée, et le Secteur Corporatif ainsi que les entreprises des mondes du Noyau réalisent une bonne part de leur chiffre d'affaires en vendant de l'équipement conçu pour préserver la vie des êtres intelligents dans la nature. Cette section présente quelques objets conçus pour assister le travail des Explorateurs.

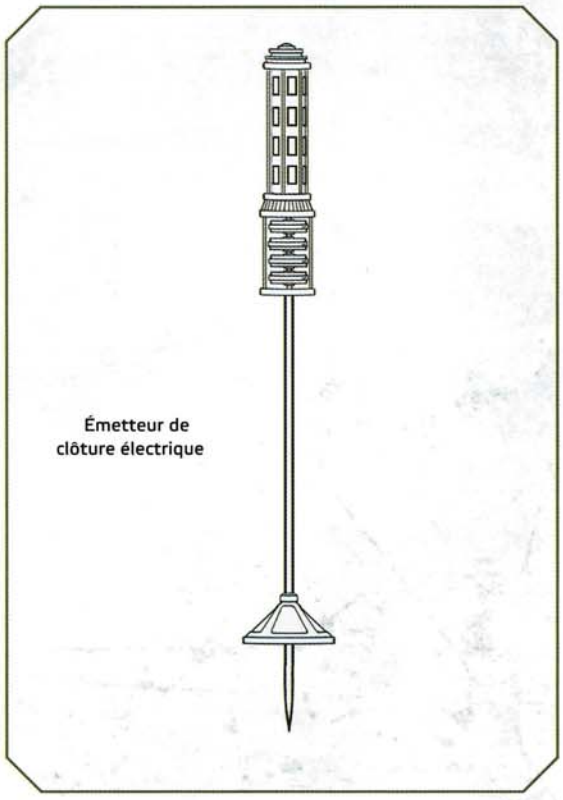
CLÔTURE ÉLECTRIQUE PORTATIVE

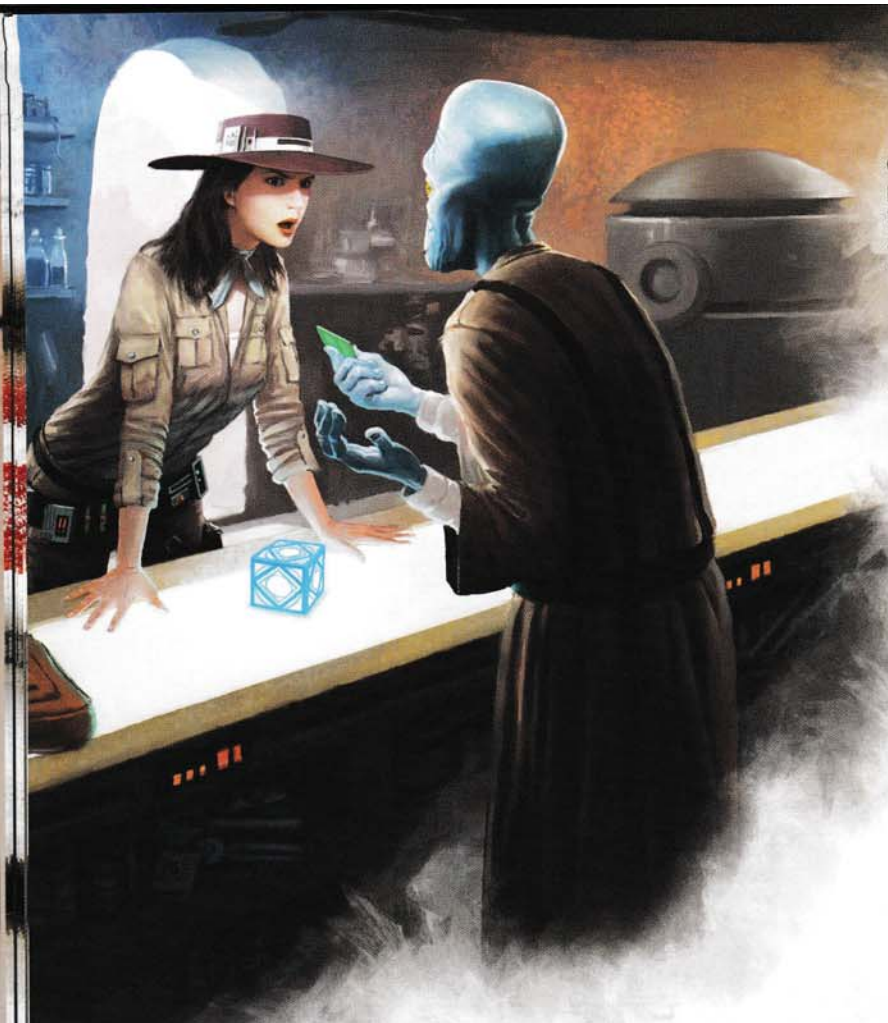
Les clôtures électriques portatives, qui peuvent être achetées auprès de divers constructeurs de la galaxie, emploient des rayons d'énergie pour créer une barrière protectrice autour des camps, des avant-postes ou de toute zone nécessitant un surcroît de sécurité. La clôture se compose d'un puissant générateur d'énergie et de plusieurs robustes poteaux en plastacier équipés de modules pour relayer et amplifier l'énergie, ainsi que de longues piques pour les ficher dans le sol. Pour la dresser, il suffit de trouver un endroit où le générateur sera à l'abri et de planter les poteaux autour de la zone à protéger. Une fois le périmètre établi, le générateur doit être relié à l'un des poteaux pour délivrer son courant. Lorsqu'il est mis en route, l'énergie qu'il produit est transmise et amplifiée de point en point, créant une barrière pratiquement infranchissable et composée de faisceaux d'énergie qui crépitent et bourdonnent. Les modèles de base doivent être complètement éteints pour laisser passer quoi que ce soit, mais les versions plus avancées disposent de commandes qui permettent d'activer ou de désactiver les sections à volonté. Quiconque entre en contact avec une clôture électrique subit les effets d'une grenade étourdissante.

CUISINE PORTATIVE SURVIVALEQUIPMENT INC.

Dernière innovation signée SurvivalEquipment Inc., la cuisine portative est une solution astucieuse pour s'alimenter en milieu sauvage. Conçue pour les grands camps semi-permanents, comme les camps de chasseurs ou les bases avancées des éclaireurs, elle inclut tout l'équipement nécessaire pour nourrir un petit nombre d'êtres intelligents pendant de longues périodes de temps. La cuisine portative tient dans une large malle plate conçue pour résister aux impacts et comprend une petite mais puissante cuisinière à induction, un four, une sélection de casseroles et de poêles encastrables, un jeu de couteaux de bonne qualité, des outils de cuisine, un système de purification de l'eau, un stérilisateur de nourriture, et enfin un appareil permettant de congeler ou de mettre instantanément les aliments sous vide pour les conserver. Elle est assortie d'un datapad contenant une base de données détaillant les besoins nutritionnels de la plupart des espèces intelligentes de la galaxie, un guide exhaustif permettant d'identifier et de récupérer des plantes sauvages comestibles, des instructions de cuisine de base et enfin une liste de recettes spécialement adaptée à la survie dans la nature.

Il faut environ trente minutes standard pour monter la cuisine portative. Grâce à sa conception intelligente et aux informations contenues dans le datapad, son utilisateur bénéficie de deux dés de fortune ▢▢ à l'occasion de tous les tests de Survie ou d'Éducation qu'il effectue





pour entreposer, identifier, cuire ou stériliser les denrées alimentaires. Enfin, elle peut éventuellement permettre de rendre comestibles des substances qui ne le sont habituellement pas, si le MJ le permet.

ÉLECTROPIÈGE

La galaxie compte d'innombrables appareils conçus pour mettre hors d'état de nuire une cible et la prendre vivante. Parmi eux, on trouve les matraques étourdissantes, les grenades à gaz ou certains modèles de fusils blaster à basse puissance, qui permettent de court-circuiter le système nerveux des êtres vivants et de les faire sombrer dans l'inconscience. Les pièges électriques que proposent diverses sociétés de la galaxie ne sont guère plus qu'une cellule énergétique reliée à un conducteur de charge et à un senseur de proximité, assemblés au sein d'une armature métallique légère. Simples et efficaces, ils se révèlent difficiles à détecter et très fiables, et comptent parmi les appareils étourdissants les plus sûrs et les moins cruels du marché.

L'utilisateur d'un électropiège doit réussir un **test de Survie** pour installer et dissimuler l'appareil, la difficulté du test devant être choisie par le MJ en fonction du terrain. Une fois le piège monté, tout animal ou être vivant qui s'approche du piège doit effectuer un **test opposé de Perception** contre la compétence de Survie du personnage qui l'a déployé. Si le piège n'est pas repéré, il libère contre la cible une puissante décharge étourdissante qui touche automatiquement et inflige 10 points de dégâts étourdissants, plus 2 par succès ✲ obtenus au moment de la pose. Ces dégâts sont appliqués au seuil de stress de la victime après avoir soustrait la valeur d'encaissement dont elle bénéficie.

KIT DE DÉPEÇAGE SURVIVALEQUIPMENT INC. VISCERA

Qu'ils pratiquent la chasse sportive ou alimentaire, la plupart des chasseurs préfèrent tuer leurs proies sur-le-champ plutôt que de les capturer et les ramener vivantes (et probablement furieuses) à leur camp. Assez souvent, ces créatures pèsent plusieurs centaines de kilos, et même les équipes de chasseurs les mieux équipées renâclent à l'idée de traîner la carcasse d'un gros animal sur de nombreux kilomètres. La plupart des prises sont donc dépecées sur place : leurs entrailles sont retirées et la viande utilisable est prélevée sur le cadavre de façon à être préservée dans des caissons réfrigérés et aisément transportée. Le dépeçage, qui regroupe aussi bien le nettoyage que l'éviscération des animaux, est une besogne sanglante et de longue haleine, mais comme pour beaucoup de tâches complexes, il est possible d'accélérer et de faciliter ce travail si l'on dispose des outils appropriés. SurvivalEquipment Inc. a ainsi mis sur le marché un kit de dépeçage facile à transporter et très apprécié par les chasseurs exigeants.

Le Viscera contient une sélection de scies et de couteaux de diverses tailles et formes, des crochets à boyaux, des cisailles à ressort, une machine à mettre sous vide, de robustes gants, ainsi qu'une bobine de dix mètres de corde synthétique incroyablement fine et résistante. Les lames des outils sont toutes faites d'une céramique cristalline résistante, qui a été renforcée au duracier et affutée au laser, ce qui leur permet de conserver leur tranchant bien plus longtemps que d'autres types de couteaux. Le tout tient dans une robuste malle en polymère compacte et verrouillable, pourvue d'emplacements spécialement adaptés à la forme de chaque couteau, crochet et scie. Elle inclut par ailleurs un datapad bourré d'informations anatomiques concernant les espèces les plus couramment chassées pour leur viande ou pour le sport, ainsi que des croquis détaillant la découpe des diverses pièces de viande, des instructions pour l'équarrissage et le nettoyage, et divers autres conseils utiles au dépeçage.

Un chasseur employant un kit Viscera peut ajouter un dé de fortune □ à tous les tests de Survie qu'il effectue pour prélever de la viande, des organes ou des os sur sa proie.

REFUGE PORTABLE GANDORTHRAL

Le refuge portable de Gandorthral Athmospherics est une merveille issue de la rencontre entre les matériaux et les technologies de survie les plus modernes. Très courant dans toute la galaxie, en particulier chez les chasseurs sportifs et les explorateurs, l'équipement en question est un abri repliable monoplace incorporant des systèmes de survie avancés. Construit au moyen de textiles robustes et soutenu par une armature in-

terne flexible unique en son genre, il se révèle aussi aisé à ranger qu'à déployer et fournit une protection plus que suffisante, même dans les environnements les plus hostiles. Les tissus sophistiqués qui entrent dans la composition de la structure sont des échangeurs thermiques qui assurent une température toujours confortable à l'intérieur du refuge, quelle que soit la chaleur ambiante. L'abri est imperméable et intègre un maillage en fibres d'aluminium qui lui permet de résister au feu ainsi qu'à la foudre, et dispose d'un système de récupération de l'eau conçu pour s'ajouter aux réserves que l'utilisateur peut emporter avec lui. Une fois replié, le refuge occupe à peu près autant de place qu'un grand datapad et peut facilement être rangé dans un sac à dos, une sacoche, ou une besace. Quand son système est déclenché, il se déploie automatiquement et il est prêt à être utilisé au bout de quelques minutes.

SIGNAL DE DÉTRESSE SALADAR SYSTEMS PED-21

Omniprésent parmi les spationautes, les explorateurs et autres professionnels de la galaxie, le PED-21 est une balise de détresse portative activable en cas d'accident ou de catastrophe. Ce modèle, qui fait environ la taille d'un bâton luisant et ne pèse presque rien, incorpore un puissant transmetteur à longue portée pour diffuser en boucle un court message d'appel à l'aide sur toutes les fréquences d'urgence habituelles. Il est possible de le programmer pour qu'il répète ce message dans douze langues différentes et son alimentation électrique lui permet de fonctionner pendant soixante-douze heures standards. Le PED-21 peut être activé manuellement ou relié aux systèmes de surveillance dont sont équipées les combinaisons de survie ou les armures hermétiques, et il est possible de le programmer pour qu'il se déclenche automatiquement quand les statistiques vitales du porteur descendent sous un certain seuil. Le signal émis par l'appareil peut atteindre l'orbite basse de la plupart des planètes et porte à plusieurs kilomètres au sol, en fonction des conditions atmosphériques, du terrain et de divers autres facteurs.

Quiconque est à la recherche d'un individu dont le PED-21 est activé bénéficie de deux dés de fortune □□ à l'occasion de tous ses tests de Perception, d'Informatique ou de Surveillance.

SYNTHÉCORDE DEGAN EXPLORATIONS

Degan Explorations est une filiale de la Chiewab Amalgamated Pharmaceuticals Company, principalement connue pour son vaste réseau d'éclaireurs professionnels et d'équipes d'explorateurs parcourant la Bordure extérieure en quête de nouvelles sources de produits chimiques. En plus de ces missions d'exploration, cette société produit aussi la Synthécorde, une corde de synthèse utilisée dans pratiquement tous les secteurs industriels. Fabriquée à partir d'un mélange de textiles et de diverses substances d'origine chimique ou naturelle, et notamment grâce aux protéines contenues dans les sécrétions de nombreuses espèces arachnéennes, la Synthécorde est fine, légère et extrêmement robuste, bénéficiant d'une résistance à la tension dix fois supérieure à celle du duracier. Vendue par bobine de vingt mètres, elle est principalement employée pour l'escalade, les descentes en rappel et la fixation des marchandises, mais peut se révéler utile chaque fois qu'une bonne corde bien solide est nécessaire. On dit qu'il est possible de trouver de la Synthécorde au fond de chaque sac à dos, sacoche et soute de la Bordure extérieure, et bien que cela soit un peu exagéré, la situation n'est pas si éloignée de la vérité.

OUTILS

Rien, ou presque, n'est pire qu'un outil de mauvaise facture, en particulier quand on dépend de la qualité de son équipement pour survivre. Les explorateurs ont souvent recours à un nombre d'instruments qui ferait pâlir de jalousie un ingénieur de la Marine impériale, et c'est tout particulièrement vrai dans le cas de ceux qui gagnent leur vie en dévoilant les antiques mystères de la galaxie. Fort heureusement, il est possible de se procurer des outils de qualité dans les régions les plus arriérées de la Bordure extérieure, auprès de vendeurs légitimes ou au marché noir. Des kits de réparation aux sacs de toile, la section suivante présente un certain nombre d'équipements susceptibles d'aider les explorateurs avisés à venir à bout de leurs tâches quotidiennes.

APPÂT CHIMIQUE CORCHIMCO BEASTMASTER

Tout comme l'appeau, le Beastmaster de la Corporation Chimique Corellienne sert à attirer les animaux vers un lieu où ils seront facilement capturés ou tués, mais alors que le premier utilise le son et ses capacités d'enregistrement, l'appât chimique emploie les phéromones. Petit et discret (il mesure à peu près la taille d'un datapad typique), l'appareil contient une base de données exhaustive recensant les codes génétiques de la plupart des espèces connues de la galaxie. Grâce à son module de test et d'enregistrement interne, qui inclut un séquenceur d'ADN ainsi qu'un synthétiseur de substances chimiques, le Beastmaster peut recréer artificiellement à peu près n'importe quel genre de phéromone, de musc ou de sécrétion organique. Il est également possible de le programmer pour attirer des animaux tout juste découverts, pour peu qu'on lui fournisse un échantillon contenant de l'ADN comme du sang, des poils, de la peau ou de l'os.

Pour employer cet outil, le chasseur doit tout d'abord sélectionner une créature dans la base de données ou créer un nouveau profil à l'aide d'un échantillon. Il n'a plus ensuite qu'à dissimuler l'appât chimique, à se positionner contre le vent et à patienter. Le Beastmaster se sert des informations génétiques contenues dans sa base de données pour synthétiser la substance chimique appropriée, convertit cette dernière sous forme de gaz pressurisé, puis la diffuse lentement pendant une heure standard. Les phéromones synthétiques se montrent presque irrésistibles pour les bêtes concernées et le Beastmaster donne ainsi de meilleures chances d'attirer sa proie qu'un appeau ou un autre appareil du même genre.

Les créatures affectées par l'appareil doivent réussir un **test de Sang-froid Difficile (◆ ◆ ◆)** pour résister à son appel, sans quoi elles gagneront sa position aussi rapidement que possible pour voir de quoi il retourne. Cet engin est souvent employé en conjonction avec un électropiège ou un appareil de capture similaire, qui sert à prendre vivants les animaux exotiques destinés à l'usage domestique, aux zoos ou à la recherche médicale. L'emploi du Beastmaster ne nécessite aucun test, mais trouver le meilleur endroit pour l'installer peut éventuellement demander un test de Survie si le MJ le désire.

APPEAU

Diverses sociétés, et notamment Fabritech, produisent ce type d'appareil, qui est un des outils les plus élémentaires à la disposition des chasseurs et des trappeurs. L'appeau, qui n'est en fait guère plus qu'un petit haut-parleur intégré à une coque robuste et résistante aux impacts, sert à attirer une bête au moyen de signaux sonores imitant les sons qu'émet son espèce. Il inclut un modulateur de signal audio sophistiqué, similaire à celui que les fabricants de droïdes emploient pour donner une voix à leurs créations, ainsi qu'une base de données programmable pratiquement illimitée contenant les divers cris, hurlements et autres appels de nombreux animaux connus de la galaxie. L'appareil peut également enregistrer les sons, ce qui permet à l'utilisateur de se constituer une collection personnelle de cris pour attirer des créatures jusque-là inconnues.

Pour se servir d'un appeau, le chasseur choisit simplement le type de bête qu'il désire attirer, puis place l'appareil à un endroit adéquat. L'engin joue ensuite les sons sélectionnés à divers volumes et hauteurs jusqu'à ce qu'une ou plusieurs créatures soient attirées ou qu'il soit éteint par son utilisateur. Les sons produits par l'appareil sont si réalistes qu'il s'avère extrêmement difficile pour les membres de l'espèce imitée de résister à l'appel et de ne pas se mettre en quête de sa source.

Aucun test de compétence n'est nécessaire pour employer l'appeau, mais la bête attirée peut tenter un **test de Sang-froid Moyen (◆ ◆)** pour résister à l'appel. Pour enregistrer le cri d'une créature et l'employer à l'avenir, l'utilisateur doit réussir un **test d'Informatique Moyen (◆ ◆)**, éventuellement modifié par les conditions locales (fort bruit de fond, interférences atmosphériques, etc.).

GEL CORROSIF CORCHIMCO « QUICKFLASH »

Le gel Quickflash est une substance électrochimique conçue pour découper les coques, synthétisée et vendue par la Corporation Chimique Corellienne, une filiale de Chiewab Amalgamated Pharmaceuticals. Parfois surnommé « la clé de rechange de l'armateur », ce produit permet d'ouvrir les portes, écoutilles et compartiments des machines devenus impossibles d'accès. Une fois appliqué, il est capable de brûler et de transpercer à peu près n'importe quel matériau de part en part, et ce, dans n'importe quel environnement, y compris le vide spatial. Le gel Quickflash est régulièrement employé pour pratiquer des ouvertures dans les vaisseaux abandonnés, endommagés ou à la dérive, et il est donc assez apprécié par les ferrailleurs et les archéologues, ainsi que par d'autres personnages moins recommandables. Contrairement aux fers à souder et aux torches de découpe, cette substance n'émet pas de flamme et ne nécessite aucun oxygène pour fonctionner, ce qui en fait un outil parfait dans le vide de l'espace.

L'applicateur est composé de plusieurs éléments : d'abord un réservoir de substance relié à une paire de fines électrodes, qui contient un acide stable extrêmement caustique suspendu dans un gel capable d'adhérer à pratiquement n'importe quelle surface. Ensuite vient l'applicateur lui-même, constitué en gros d'une crosse de pistolet et d'un minuscule générateur. Le tout est livré dans un kit comprenant un réservoir rechargeable de gel et du fil pour les électrodes. Une fois la détente pressée, l'appareil libère une dose de gel et la longueur de fil correspondante. Lorsque suffisamment de produit a été appliqué, le générateur est activé, libérant instantanément une décharge électrique activant l'acide contenu dans la pâte, qui commence alors à dévorer la surface sur laquelle elle a été appliquée.

En termes de jeu, tout contact avec du gel Quickflash inflige des dégâts aux matériaux et autres êtres organiques de la même manière qu'une arme infligeant 10 points de dégâts avec les attributs Incendiaire 5 et Perforant 5. L'utilisation de cette substance ne requiert normalement aucun test, mais le MJ peut néanmoins demander un test de Mécanique pour vérifier qu'elle a été placée correctement et efficacement s'il le souhaite.

KIT D'OUTILS DE PRÉCISION LORONAR CORPORATION EXCAVATOR

La civilisation galactique est incroyablement vieille, les être intelligents qui la constituent ayant arpenté l'espace et colonisé des planètes depuis des millénaires. Partout dans la galaxie, un grand nombre de villes, d'empires et même de civilisations entières ont fait leur apparition et prospéré avant de disparaître. Occasionnellement, ces peuples antiques laissent derrière eux de grandes œuvres architecturales, comme des cités, de vastes chantiers navals en orbite, des stations spatiales abandonnées ou des nécropoles gigantesques, entre autres. Dans la plupart des cas cependant, ces civilisations ont plongé tout entières dans l'abîme, et il ne reste plus d'elles que des ruines éparses ainsi que des histoires à demi oubliées. À travers l'espace, des individus intrépides, animés par leur envie de voyager et leur soif de savoir, inspectent méticuleusement les reliques du passé pour découvrir le destin des diverses espèces de la galaxie et tenter ainsi de deviner de quoi l'avenir sera fait. Pour aider dans leurs travaux ces érudits aventureux, de nombreux fabricants d'outils de précision produisent des kits de qualité variable, généralement aussi compacts et complets que possible, mais le kit Excavator de la Loronar Corporation est de loin le plus populaire.

Ce kit commercialisé à l'intention des érudits, des historiens et des archéologues contient divers petits outils manuels de bonne facture, ainsi que des accessoires

essentiels à l'excavation des sites antiques et à l'exploration en général. On y trouve diverses tailles de truelles et de brosses, un multioutil, un couteau à cureter, une cisaille à ressort pour couper les racines ou les plantes grimpantes, des limes en métal et en ferrocéramique pour affûter les outils, du matériel d'écriture, des sacs à échantillon de diverses tailles, des étiquettes adhésives ou pourvues de ficelle pour classer les découvertes, de l'équipement pour prendre des mesures, une petite bobine de monofilament ainsi que de petits marteaux, maillets et pioches de matériaux et poids variables. Le kit inclut également un datapad ultraplat capable d'enregistrer des images en haute définition. Le tout est rangé dans une solide malle de transport verrouillable et imperméable.

RÉCIPIENT POUR SPÉCIMEN

À travers la galaxie, de nombreuses sociétés spécialisées dans les appareillages scientifiques, comme Loronar Corporation ou SoroSuub, fabriquent des récipients pour spécimen, qui sont employés par les explorateurs de toute la galaxie quand ils ont besoin de transporter des échantillons délicats ou dangereux de faune et de flore. On peut en trouver des modèles de toutes formes et tailles, allant de la simple boîte de Petri au gigantesque container hermétiquement scellé, conçu pour abriter les créatures les plus grandes et dangereuses. Indépendamment de leurs dimensions, de leur forme ou de leur fabricant, les récipients pour spécimen présentent tous un certain nombre de caractéristiques et de systèmes communs. Ils sont fabriqués au moyen de polymères solides résistant aux impacts et dotés de couvercles permettant de les sceller intégralement. Ils sont généralement transparents et modulaires, de façon à pouvoir accueillir un grand spécimen ou plusieurs plus petits. Ils incluent aussi généralement des systèmes qui permettent de garder en vie ou en stase les spécimens vivants pour les transporter en toute sécurité.

Les récipients pour spécimen peuvent être de quatre tailles différentes : minuscule, petite, moyenne ou grande. Les modèles minuscules ont un seuil d'encombrement de 1 et ont à peu près la taille d'une main humaine. Les petits récipients ont un seuil d'encombrement allant de 3 à 5 et occupent le volume d'un droïde astromech série R2. Les exemplaires de taille moyenne ont un seuil d'encombrement allant de 5 à 10 et il faut généralement deux êtres intelligents pour les soulever ou les déplacer. Les grands ont un seuil d'encombrement allant de 10 à 15 et sont capables d'accueillir les spécimens les plus volumineux. Ces modèles sont généralement si imposants qu'ils incorporent leur propre moteur à répulsion pour faciliter leur transport. Ils disposent d'une altitude maximale d'environ un mètre et avancent aussi vite que la personne qui les pousse.

SAC À DOS MODULAIRE CRESHALDYNE MODÈLE IV

Creshaldyne Industries commercialise le sac à dos modulaire modèle IV, qui est presque exclusivement vendu aux forces militaires et gouvernementales. Conçu pour les troupes de reconnaissance et les explorateurs, il se présente sous la forme d'un grand sac à dos robuste et commode, fabriqué en tissu imperméable et pourvu d'une armature intérieure pour distribuer sa charge au mieux. Le sac à dos inclut un compartiment principal, auquel viennent s'en ajouter quatre de plus petite taille, placés à l'extérieur. Chacun d'entre eux peut être scellé ou ouvert, rapidement et silencieusement, au moyen d'un joint textile spécialement conçu à cet effet. Les objets entreposés à l'intérieur resteront donc au sec et en sécurité. Mais ce qui rend ce sac véritablement unique, ce sont les diverses poches optionnelles qui peuvent être fixées à l'extérieur grâce au système modulaire exclusif de Creshaldyne, qui permet de procéder rapidement à des substitutions. Ceci permet à l'utilisateur d'adapter le sac à dos à ses besoins : transport de munitions, d'équipement optique ou de matériel de chasse spécialisé par exemple.

Le sac à dos modulaire modèle IV augmente de 3 le seuil d'encombrement de l'utilisateur, plus 1 pour chaque poche supplémentaire optionnelle (jusqu'à un maximum de 6).

SAC DE PROSPECTEUR

De nombreuses sociétés produisent des sacs de prospecteur pour les hommes et les femmes qui se consacrent à l'exploration et à la réalisation des cartes des régions

sauvages de la galaxie. Ce sont des sacs rectangulaires, plus hauts que larges et abritant un grand compartiment. On les porte au moyen d'une sangle passée à l'épaule, en les laissant reposer contre la hanche ou le bas du dos. En tissu synthétique épais et solide, imperméable et résistant à l'usure, ils sont conçus pour une utilisation intensive et pour protéger leur contenu des dégâts causés par les chocs, le climat ou les substances étrangères. Le vaste compartiment du sac peut accueillir toutes sortes d'équipement et comprend une poche intérieure dans laquelle il est possible d'insérer la plupart des datapads et des ordinateurs portables. À l'extérieur, le sac comporte diverses poches fermées de tailles et formes variables, ainsi que des clips, des sangles et des boucles permettant d'ajouter des poches supplémentaires ou d'accrocher davantage d'équipement. Il est coiffé par un grand rabat repliable recouvrant l'ouverture du compartiment principal ainsi que la plupart des poches extérieures. La doublure du rabat inclut une poche imperméable transparente, dans laquelle il est possible de placer des cartes et autres documents de référence, qui peuvent ainsi être aisément consultés.

Les sacs de prospecteur offrent un volume de rangement considérable étant donné leur taille, augmentant de 2 le seuil d'encombrement de leur utilisateur.

SAC DE SPATIONAUTE

La plupart des êtres intelligents qui gagnent leur vie à bord d'un grand vaisseau spatial civil en tant que matelots connaissent une vie d'errance perpétuelle, voyageant de navire en navire et de monde en monde au gré des offres d'emploi. Les spationautes professionnels peuvent potentiellement servir à bord de dizaines de vaisseaux différents au cours de leur carrière et parcourir des millions d'années-lumière de distance, sans jamais connaître d'autre domicile que les quartiers d'équipage des cargos et les hôtels, les bars et les aires de relaxation des spatioports. Les individus de ce genre ont tendance à voyager léger, emportant avec eux tout ce qu'ils possèdent chaque fois qu'ils changent de poste. Ils entreposent généralement le tout dans de grands sacs de forme cylindrique, souvent appelés sacs de spationautes. Environ moitié aussi hauts qu'un homme d'âge adulte, ils comprennent un grand compartiment, une fermeture éclair solide et une sangle pour les passer à l'épaule. Ils ont fini par symboliser la vie sans attaches de la plupart des matelots de l'espace. Produits par divers fabricants de textiles et sociétés spécialisés dans les technologies de rangement, ces sacs constituent l'une des pièces essentielles du kit de survie des spationautes, au même titre que leurs certificats ou leur combinaison spatiale. Pour les capitaines de navire et les agents de recrutement, peu de scènes sont aussi familières au cours de leurs voyages que l'apparition d'un vétéran buriné qui s'approche, sac à l'épaule et sourire aux lèvres, pour s'enquérir d'un éventuel poste à pourvoir.

Les sacs de spationautes augmentent de 2 le seuil d'encombrement de leur porteur, mais ils sont en revanche dotés de l'attribut Encombrant 3.

TRADUCTEUR AUDIOVISUEL TRANLANG HOLO V

Le traducteur AV Holo V est un petit engin portatif produit par TranLang. Basé sur l'architecture logicielle du populaire module de communication TranLang III qui équipe les droïdes protocolaires de série LOM et 3P0, le Holo V est légèrement moins puissant que le TL III, mais compense ce léger défaut par plus de polyvalence. De la taille d'un datapad typique, il contient des données sur des millions de langues écrites et orales, ainsi qu'un module d'enregistrement audio-vidéo couplé à de puissants logiciels d'analyse et de détection des répétitions. Ceci permet à l'Holo V de traduire les langues étrangères en temps réel, mais également d'analyser les dialectes inconnus pour en proposer une traduction. Enfin, il est capable de lire puis décrypter les textes, pictogrammes, hiéroglyphes et autres formes de communication écrite.

Le Holo V confère un dé de fortune □ à l'occasion de tous les tests de Culture ou d'Intelligence effectués par un érudit ou un traducteur tentant de déchiffrer un langage inconnu.

DROÏDES

Dans la galaxie, peu de marchandises présentent une variété de formes aussi époustouflante que les droïdes. Occupant une place unique dans la société, ils remplissent une multitude de rôles techniques, scientifiques, domestiques, bureaucratiques ou militaires avec rapidité et efficacité.

Dans la Bordure extérieure, où la société est moins hiérarchisée et gouvernée par le système des classes que sur les mondes du Noyau, la plupart des droïdes sont considérés comme des êtres intelligents parmi d'autres, qui font de leur mieux pour s'en sortir. En général, on ne retrouve dans ces régions que des modèles utilitaires extrêmement robustes ou destinés au combat, la vie parmi les étoiles de la Bordure étant bien souvent dure, brutale et courte.

DROÏDE DE CHASSE CYBOT GALACTICA SÉRIE K-9 [RIVAL]

Sur les mondes les plus sauvages de la Bordure extérieure, de nombreux êtres intelligents traquent encore les bêtes sauvages de leurs terres natales, comme leurs ancêtres l'on fait pendant des millénaires. Bien que la chasse soit souvent pratiquée dans le but de se procurer de la nourriture, en particulier sur les planètes les plus primitives, certains individus s'y adonnent pour le sport plutôt que pour assurer leur subsistance. La chasse au gros gibier est un secteur d'activité important dans la Bordure extérieure, et il existe une forte demande pour les animaux de compagnie exotiques, les fourrures, les trophées, les mets rares, ou encore de nouvelles molécules chimiques et matériaux utiles à l'industrie. Les hommes et femmes qui se consacrent à la traque de ces créatures voyagent souvent en compagnie d'un animal ou d'un droïde de compagnie.

Pour aider les chasseurs, Cybot Galactica propose le droïde de chasse et de traque série K-9, un grand modèle robuste de la taille d'un bébé dragon krayt, dont le corps allongé, la tête en forme de trapèze et la queue

évoquent distinctement l'allure d'un chien. Il est équipé de senseurs haut de gamme qui lui permettent de percevoir des fréquences inaudibles pour la plupart des êtres vivants, mais aussi de voir dans l'obscurité ou à de longues distances, et de repérer les émissions de chaleur. Ils font aussi partie des rares droïdes équipés de senseurs olfactifs avancés, ceux-ci leur permettant de pister une proie au moyen de leur odorat. Les K-9 disposent enfin d'une puissante mâchoire bardée de dents acérées et leurs pattes sont pourvues de griffes rétractables pour les aider à venir à bout de leurs cibles.

Les K-9 sont par ailleurs relativement puissants, agiles et rusés, et notamment capables de mener d'autres droïdes ou meutes d'animaux de chasse. En dépit de leur intelligence, ils ont été programmés pour être extrêmement spécialisés, tant et si bien qu'ils n'emploient généralement que des phrases courtes et abruptes, ponctuées de cris animaux ou de bruits mécaniques, lors des rares occasions où ils prennent la parole.

Compétences : Discrétion 3, Perception 3, Pugilat 3, Survie 3
Talents : Chasseur 2 (ajoute deux dés de fortune ☐☐ à tous les tests effectués pour interagir avec les bêtes sauvages et les animaux ; +20 à tous les jets de dégâts critiques contre les animaux)
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de manger, de boire ni de respirer ; peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines)
Équipement : crocs et griffes (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 5 ; portée au contact ; Perforant 1), système senseur interne Fabritech « Limier » (permet de voir dans la pénombre et l'obscurité complète, d'entendre les ultrasons et les infrabasses à grande distance. Ajoute un dé de fortune ☐ à tous les tests de Perception et de Survie.)

DROÏDE D'EXPLORATION TOUT TERRAIN CYBOT GALACTICA/CNK [RIVAL]

Le tout nouveau droïde d'exploration tout terrain de Cybot Galactica est conçu pour faciliter l'exploration et l'inspection des planètes nouvellement découvertes. Salué comme le droïde le plus polyvalent et pratique de ces dernières années, le DE-TT est destiné à révolutionner l'exploration planétaire. Il s'agit d'un robot non humanoïde de deuxième classe, conçu pour fonctionner dans les environnements les plus difficiles et inhospitaliers. Avec son long châssis trapézoïdal légèrement blindé perché sur deux pattes pourvues d'articulations orientées vers l'arrière et ses deux larges sabots ronds à trois orteils, le DE-TT ressemble au premier abord à une version haute de deux mètres et demi du marcheur TP-TT de Kuat. L'architecture de son groupe motopropulseur et la précision dont sa construction fait l'objet lui confèrent un équilibre hors du commun qui lui permet de traverser les terrains accidentés avec aisance.

Le châssis du DE-TT regorge de senseurs, de photorécepteurs, de microphones et d'antennes. Il incorpore sur son côté gauche un puissant projecteur capable de concentrer son faisceau sur de longues distances ou de couvrir une large zone plus proche (il peut être employé pour projeter de la lumière visible, infrarouge ou ultraviolette). Le côté droit, quant à lui, arbore un blaster qui permet au droïde de se défendre.

Un dispositif complet de senseurs audio et vidéo alimente les ordinateurs embarqués du droïde, qui peut simultanément employer ses nombreux appareillages scientifiques pour analyser l'air, le sol, l'eau, les niveaux de radiation et une dizaine de variables supplémentaires, tout en établissant une carte tridimensionnelle des alentours. Le DE-TT peut même se synchroniser avec un navire en orbite pour transmettre et recevoir des informations télémétriques, de manière à développer une image extrêmement précise des mondes nouvellement découverts et de leurs ressources.

TABLE 2-5 : DROÏDES

Type	Prix	Rareté
Droïde de chasse série K-9	7 500	6
DE-TT CG/CNK	8 900	5
Droïde pilote série JC	15 000	7
Droïde-trésorier	10 000	5
Droïde collecteur 87-RM	6 000	6
Droïde traqueur Vagabond	2 500	6

Ces droïdes coûtent fort cher à l'achat et à l'entretien, leurs nombreux systèmes embarqués exigeant une attention constante pour fonctionner correctement du fait de leur sophistication. En dépit de ces limitations et de leur personnalité étrangement réservée, les DE-TT sont très populaires dans la Bordure extérieure.

Compétences : Coordination 2, Distance (armes lourdes) 1, Perception 3, Vigilance 3
Talents : Baroudeur 2 (élimine jusqu'à deux dés d'infortune ■■ pour se déplacer en terrain difficile ou résister aux effets de l'environnement. Temps de voyage terrestre divisé par deux)
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de manger, de boire ni de respirer ; peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines)
Équipement : blaster monté à l'avant (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), dispositif topo-cartographique Fabritech « Prospecteur » (permet de créer une carte complète du terrain dans un rayon de 10 km, de transmettre des informations en orbite, de sonder la roche ou la terre jusqu'à cinquante mètres de profondeur et d'analyser l'environnement pour détecter les dangers ; enfin, ajoute deux dés de fortune □□ à tous les tests de Perception et de Vigilance du droïde)

PILOTE DROÏDE INDUSTRIAL AUTOMATON SÉRIE JC [RIVAL]

Cela fait déjà des millénaires que les pilotes droïdes sont chose courante dans la galaxie. On en produit de tous styles, des minuscules droïdes à répulsion série RX aux cyclopes squelettiques et dégingandés de la série FEG. Ils varient aussi en sophistication et vont de simples pilotes automatiques suivant une route préprogrammée à des droïdes de grand talent, capables de rivaliser avec les pilotes impériaux dans les duels de chasseurs.

La série JC d'Industrial Automaton présente ces qualités, mais sous un jour très différent. Ces droïdes humanoïdes bipèdes sont les descendants d'un modèle respecté, le pilote droïde de série V, dont ils partagent une bonne partie de l'architecture interne. Ils sont cependant radicalement différents de tout ce qui a été proposé jusqu'ici, car ils ont été programmés pour se montrer bravaches, agressifs et entêtés, ainsi que pour avoir l'esprit de compétition dans tous les domaines touchant au voyage spatial ou atmosphérique. Alors que les droïdes pilotes habituels emploient une voix de baryton apaisante et se comportent avec placidité, les modèles de série JC parlent rapidement et fort, d'une voix féminine débordant de confiance et d'arrogance.

Ces droïdes furent initialement conçus pour servir de pilotes de test et commercialisés auprès des armateurs et des sous-traitants des forces armées, comme Incom et CNK. Les modèles de série JC, remarquablement intelligents pour des droïdes non scientifiques, sont équipés d'un logiciel de pilotage aussi puissant que polyvalent, ainsi que d'un datalink qui leur permet de se connecter directement aux systèmes internes de leur vaisseau. Ils disposent en outre de servomoteurs, de circuits et d'une musculature synthétique améliorés qui leur confèrent une agilité incroyable. Bien qu'ils n'aient pas été conçus pour le combat direct, ces droïdes disposent de la possibilité de se défendre, au moyen d'un blaster rétractable dissimulé dans leur avant-bras droit ainsi que des instructions nécessaires à son utilisation. La plupart des droïdes de série JC restent aux mains de leur acheteur et pilotent des vaisseaux de petite ou moyenne envergure, qu'ils poussent jusque dans leurs derniers retranchements pour explorer les limites de leurs capacités, souvent au péril de leur propre « vie ». Les rares exemplaires qui finissent aux mains de civils, dans la Bordure extérieure en particulier, sont employés par les marchands, contrebandiers, explorateurs et autres individus menant des vies palpitantes et dangereuses qui peuvent avoir besoin des services d'un copilote talentueux.

Compétences : Calme 2, Distance (armes légères) 1, Pilotage (espace) 2, Pilotage (planétaire) 2
Talents : Pleins gaz (peut effectuer un **test de Pilotage Difficile** (◆◆◆) pour augmenter de 1 la vitesse de l'appareil pendant 1 round)
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de manger, de boire ni de respirer ; peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines)
Équipement : blaster léger rétractable (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant)

DROÏDE-TRÉSORIER MERENDATA SÉRIE KLC [RIVAL]

Merenda emploie le slogan « Le meilleur ami du marchand » pour promouvoir son droïde-trésorier de série KLC aux quatre coins de la galaxie. Ces droïdes se présentent sous la forme d'élégants automates bipèdes de taille et d'apparence humanoïdes, pourvus de caractéristiques faciales conçues pour mettre à l'aise leurs utilisateurs organiques. Les droïdes-trésoriers,

principalement vendus aux marchands, banquiers et entrepreneurs puissants, sont équipés d'une unité centrale intelligente et rapide optimisée pour les mathématiques, les négociations commerciales ainsi que les transactions financières. Leur synthétiseur vocal est calibré de façon à leur permettre de parler de façon douce et mélodieuse, mais peut-être un peu trop rapidement, tandis que leur amabilité ainsi que leur apparence plaisante en font certainement les droïdes les plus agréables à fréquenter.

Cependant, le véritable argument de vente du KLC est son puissant système informatique « Mercantiler » d'analyse des marchés. Ce module est programmé pour constamment mettre à jour sa base de données, qui enregistre les taux de change des devises majeures de la galaxie et contient une liste exhaustive des prix de pratiquement toutes les marchandises pouvant être achetées, vendues ou échangées. L'ordinateur est connecté à l'HoloNet en permanence pour surveiller les principaux marchés boursiers galactiques, ce qui permet au droïde d'être toujours au courant des dernières nouvelles économiques. Toutes ces fonctionnalités permettent d'ailleurs aux droïdes-trésoriers d'opérer eux-mêmes en tant que marchands indépendants.

Compétences : Calme 2, Charme 2, Informatique 2, Négociation 2
Talents : Sens des affaires 2 (gagne 20% de crédits supplémentaires à l'occasion des ventes légales)
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de manger, de boire ni de respirer ; peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines)
Équipement : logiciel marchand et connexion à l'HoloNet (ajoute un dé de fortune ◻ à tous les tests de Négociation dans la Bordure extérieure, deux dés de fortune ◻◻ dans le Noyau)

DROÏDE COLLECTEUR 87-RM ET DROÏDE TRAQUEUR VAGABOND SOROSUUB [RIVAUX]

Le 87-RM et le Vagabond sont vendus ensemble et conçus pour travailler en tandem. Produits par SoroSuub depuis la faillite de leur concepteur original (Serv-O-Droid Inc.), les 87-RM sont des droïdes indépendants, mis au point pour aider les biologistes et botanistes de terrain à trouver puis collecter de nouveaux spécimens biologiques exotiques.

Le 87-RM ressemble à une grande boîte, haute de deux mètres cinquante, lévitant au moyen d'un moteur à répulsion. Cette forme n'est pas le produit du hasard, l'intérieur du droïde abritant une cage cryogénique cubique suffisamment spacieuse pour accueillir un dewback de Tatooine et capable de le plonger en hibernation. Le 87-RM se saisit des spécimens inconscients au moyen de ses puissants servobras, puis les place dans son réceptacle intérieur pour les transporter.

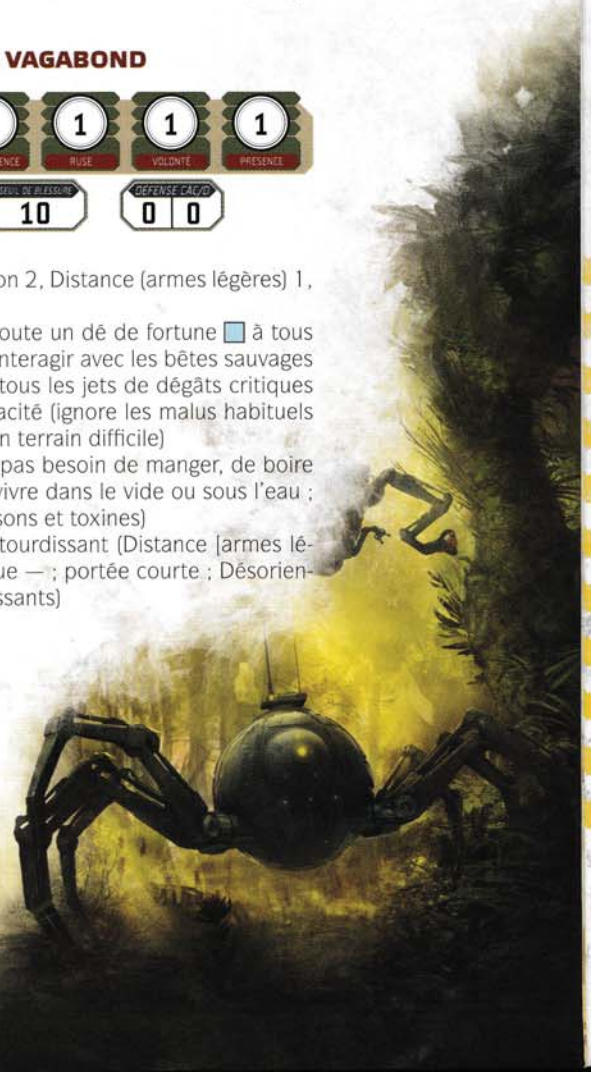
Le Vagabond est une machine légèrement plus petite, à peu près haute comme un homme. Pourvu d'un corps sphérique pouvant inclure jusqu'à huit pattes arachnéennes, il a été entièrement pensé pour être rapide et agile, afin de lui permettre de traquer sa proie. Il peut ensuite assommer cette dernière au moyen de son puissant blaster étourdissant. Une fois qu'elle a sombré dans l'inconscience, le 87-RM gagne les lieux pour récupérer le spécimen. Le droïde collecteur est généralement accompagné d'un à trois Vagabonds, et ceux-ci peuvent travailler de concert pour encercler leur proie et la guider à l'endroit voulu.

DROÏDE COLLECTEUR 87-RM

Compétences : Connaissance (Xénologie) 4, Perception 3
Talents : aucun
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de manger, de boire ni de respirer ; peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines), Gabarit 3, Vol stationnaire (lévite à plusieurs mètres d'altitude et peut se mouvoir en terrain difficile sans effectuer de manœuvres supplémentaires)
Équipement : bras préhensiles (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 5 ; portée au contact ; Enchevêtrement 3), cage cryonique.

DROÏDE TRAQUEUR VAGABOND

Compétences : Discrétion 2, Distance (armes légères) 1, Perception 3, Survie 3
Talents : Chasseur 1 (ajoute un dé de fortune ◻ à tous les tests effectués pour interagir avec les bêtes sauvages et les animaux ; +20 à tous les jets de dégâts critiques contre les animaux), Vivacité (ignore les malus habituels dus aux déplacements en terrain difficile)
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de manger, de boire ni de respirer ; peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines)
Équipement : blaster étourdissant (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique — ; portée courte ; Désorientation 3, Dégâts étourdissants)



VAISSEAUX ET VÉHICULES

Dans la Bordure extérieure, son vaisseau est le gagne-pain d'un spationaute, mais il représente aussi son billet pour échapper à sa planète d'origine, son bureau et, bien souvent, son seul domicile. La survie des individus de ce genre dépendant de celle de leur appareil, ils ont tendance à le traiter comme un loyal compagnon, comme un membre de leur famille ou même comme un amant, et se soucient souvent plus de lui que des autres êtres vivants. Étant donné qu'il arrive souvent qu'un engin fasse la différence entre leur mort et leur survie, rares sont les pilotes qui n'apprécient pas également de posséder une speeder bike ou un airspeeder de qualité.

Dans les territoires de la Bordure extérieure, les vaisseaux et véhicules les plus populaires sont polyvalents, customisables et bon marché. Étant donné que les mondes frontière accueillent une population largement itinérante et que les gens sont susceptibles d'exercer toutes sortes de métiers au cours de leur vie, un vaisseau ou un landspeeder représente un gros investissement qui doit pouvoir évoluer en même temps que son propriétaire. En conséquence, la Bordure ne manque pas de vaisseaux multi-usages populaires.

Cette section présente divers nouveaux vaisseaux et véhicules auxquels les personnages ayant choisi la carrière d'Explorateur et l'une de ses spécialités peuvent avoir recours. Vous y trouverez des cargos, des canonnières, des vaisseaux d'exploration, de banales speeder bikes et des swoops d'une rapidité ahurissante, tous susceptibles de vous emmener vers la fortune, la célébrité, la gloire et l'aventure.

LANDSPEEDERS

Les landspeeders (et plus précisément, les speeder bikes et swoops) sont indispensables au travail des explorateurs, car ils sont faciles à transporter et se révèlent capables de traverser presque n'importe quel terrain.

SPEEDER BIKE ARATECH 57-D

Conçue pour les missions de reconnaissance et d'exploration, la 57-D est une speeder bike coriace de taille moyenne, construite pour résister à une utilisation intensive et aux mauvais traitements. Elle dispose d'un cadre renforcé qui améliore non seulement sa puissance, mais aussi sa capacité de transport ainsi que sa maniabilité. Le tableau de bord est aussi simple que facile à lire et n'inclut qu'un petit nombre de jauges ou d'avertisseurs lumineux susceptibles de distraire le pilote. Bien qu'elle ressemble à ses cousines réservées à des usages plutôt militaires, la 57-D bénéficie d'une coque profilée à l'avant et à l'arrière couvrant le moteur à répulsion et la plupart des pièces internes. Elle protège ainsi le pilote du vent ou des mauvaises conditions climatiques, et fournit un bon volume de rangement grâce à des sacoches préinstallées ainsi qu'à un porte-bagage pourvu de fixations. La 57-D ne dispose en revanche ni des senseurs ni du blaster dont sont équipés d'autres speeder bikes de sa classe, et emporte à la place un radar terrestre basique, un système de cartographie inertielle, un module avertisseur anticollision et un commlink à courte portée.

Type de véhicule/Modèle : speeder bike/57-D
Constructeur : Corporation Aratech
Altitude maximale : 20 m
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 10
Passagers : 1
Coût/rareté : 2 800 crédits/4
Emplacements disponibles : 3
Armes : aucune

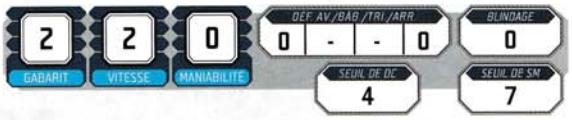
SWOOP KV

Le KV, qui tire son nom de son constructeur Kuat Vehicles, est probablement le moyen de transport individuel le plus commun dans toute la Bordure extérieure, et la plus pure incarnation du concept du swoop actuellement disponible. Spartiate même au regard des critères habituellement applicables aux véhicules de sa classe, le KV est conçu autour du moteur ionique Bansidhe des Chantiers Navals Kuat. Il comprend en outre un moteur à répulsion de secours et des commandes simples, ainsi qu'une selle inclinable, mais guère plus. Le pilote d'un KV se tient tout à l'arrière du véhicule, légèrement incliné dans un dossier ergonomique qui l'enserre légèrement pour assurer son confort lors des manœuvres. Les contrôles sont placés à proximité du pilote et incluent des manettes d'embrayage intuitives contrôlant la plupart des systèmes de gestion rudimentaires du moteur, ainsi que des pédales placés devant le conducteur, qui renforcent encore l'impression d'être installé dans une chaise longue. Les swoops KV ne disposent ni d'armes ni de place pour les bagages. Toute l'énergie produite par le système électrique basique du véhicule est consacrée à l'alimentation du moteur, aux contrôles de vol et aux interfaces tactiles, de façon à assurer le fonctionnement de l'appareil et la survie du pilote.

Type de véhicule/Modèle : swoop/KV
Constructeur : Kuat Vehicles
Altitude maximale : 50 m
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 3
Passagers : 0
Coût/rareté : 4 800 crédits/5
Emplacements disponibles : 0
Armes : aucune

SWOOP ZEPHYR-G

Initialement produit par Mobquet au cours des décennies ayant précédé la Guerre des Clones, le Zephyr-G est un modèle de swoop un peu à part, car contrairement à la plupart des véhicules de ce type, il fut créé pour l'endurance plutôt que la vitesse. Bien qu'il ait été initialement conçu pour les courses, il s'est depuis fait une réputation dans les épreuves d'endurance, au cours desquelles la sécurité et la manœuvrabilité priment sur la vitesse brute. Construit pour durer, le Zephyr-G dispose d'une carrosserie solide et d'un moteur fait pour travailler longtemps dans des conditions difficiles. Dans leur configuration de base, ces véhicules sont équipés de filtres spéciaux pour empêcher le sable et les débris d'atteindre le moteur ou les surfaces de contrôle, de plaques antiéraflures recouvrant les équipements importants situés près du sol et de divers autres dispositifs visant à accroître sa robustesse ainsi que son efficacité. Par un heureux hasard, toutes les qualités qui font du Zephyr-G un très bon swoop d'endurance en font aussi un véhicule personnel phénoménal, dont la robustesse s'avère idéale sur les mondes les plus sauvages de la Bordure extérieure.



Type de véhicule/Modèle : swoop/Zephyr-G
Constructeur : Mobquet Swoops and Speeders
Altitude maximale : 6 m
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 4
Passagers : 1
Coût/rareté : 5 700 crédits/4
Emplacements disponibles : 2
Armes : aucune

CHASSEURS ET PATROUILLEURS

La plupart des explorateurs n'ont guère l'utilité des chasseurs. Quoi qu'il en soit, certains des plus petits vaisseaux de reconnaissance appartiennent techniquement à la classe des patrouilleurs. De manière générale, ce sont de petits appareils capables d'accueillir une ou deux personnes à leur bord, tout en étant lourdement armés.

VAISSEAU DE RECONNAISSANCE INCOM A-24 DE CLASSE SLEUTH

Le vaisseau de reconnaissance A-24 d'Incom est un appareil monoplace léger conçu pour être furtif et rapide. Légèrement plus grand qu'un chasseur lourd, le Sleuth est un élégant navire pourvu d'une silhouette de guêpe. Derrière son cockpit anguleux, on trouve une section médiane étroite, dont jaillit une paire de petites surfaces portantes abritant les senseurs et les comms de l'appareil. La longue coque se termine sur une large poupe triangulaire évasée abritant les moteurs, les ailerons, les stabilisateurs et les armes. La passerelle de commandement est étriquée, mais l'habitacle dans lequel le pilote prend place est néanmoins relativement ouvert sur l'extérieur grâce à des vitres panoramiques en transparacier : ces épais panneaux sont photosensibles et offrent au pilote un panorama à peu près complet des alentours. Un emplacement, situé derrière son siège, peut accueillir un droïde astromech.

Pour remplir ses fonctions de reconnaissance et d'exploration, le Sleuth est pourvu d'un puissant système de senseurs polyvalent, produit par Fabritech pour le compte d'Incom et configuré pour les inspections à longue portée. Ces senseurs sont associés à des amplificateurs optiques et électroniques, ainsi qu'à des systèmes actifs ou passifs, tels que des capteurs d'énergie spécialisés, un émetteur-récepteur omnibande et des bioscanners qui offrent une image complète de son environnement au pilote. Le vaisseau dispose enfin de trois moteurs ioniques Incom 804.d Starslinger à haut rendement, d'un canon laser jumelé Taim & Bak IX4, ainsi que d'un système hyperdrive fiable et d'un naviordinateur pour les missions de reconnaissance à longue portée. Bien qu'il soit possible de se procurer des modèles plus récents de vaisseau d'exploration, le A-24 reste fort populaire en raison de sa rapidité et de sa facilité d'utilisation.

Type de vaisseau/Modèle : patrouilleur/Sleuth
Constructeur : Corporation Incom
Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (classe 9)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 20
Passagers : 1
Provisions : 3 mois
Coût/rareté : 45 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 3
Armes : Canon laser léger jumelé monté à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1)

VAISSEAU DE RECONNAISSANCE ARMÉE INCOM A-36 DE CLASSE PATHFINDER

Le A-36, qui est en fait essentiellement une version améliorée du A-24 de classe Sleuth, est conçu pour les spationautes qui préfèrent passer à l'action plutôt que de rôder et d'observer de loin. Pour développer ce modèle, Incom a eu recours à un stock de coques de A-24 invendues. Ses ingénieurs ont allongé ces dernières et agrandi la passerelle de commandement de façon à fournir assez de place pour que quatre membres d'équipage puissent y opérer.

En plus d'accroître la taille de l'appareil et le nombre de passagers, Incom a éliminé la majeure partie des senseurs qui se trouvaient dans le vaisseau au profit d'un système de détection fine à longue portée, d'un arsenal plus dévastateur et de systèmes de tir informatisés perfectionnés. Du blindage supplémentaire a été ajouté sur les localisations sensibles, la quille a été renforcée, des moteurs plus puissants ont été installés et divers autres systèmes ont été améliorés et recalibrés pour transformer cet appareil d'exploration passif en un vaisseau de reconnaissance et d'attaque rapide et puissant.

Le V.R.A. de classe Pathfinder conserve néanmoins la silhouette gracieuse et la taille de guêpe de son précurseur. Bien qu'elle soit désormais clairement plus spacieuse, la passerelle de commandement dispose toujours de panneaux photosensibles en transparacier, offrant à l'équipage une vue imprenable. Malgré leur allongement et les améliorations dont ils ont fait l'objet, ces vaisseaux se confondent encore facilement avec leurs cousins plus faibles, un avantage dont tirent parti bon nombre d'organisations employant les deux modèles au sein de leur flotte.

Mis à part le changement évident que représentent l'allongement et l'épaississement du véhicule, le Pathfinder se distingue surtout par l'incroyable quantité d'armes qu'Incom est parvenu à lui ajouter. En plus du canon laser Taim & Bak hérité du A-24, le A-36 dispose d'un canon ionique léger à répétition, monté sur une tourelle dorsale située au niveau de la section fine, ce qui permet au canonnier de couvrir la totalité des environs du vaisseau. Le côté tribord du cockpit abrite un lance-missiles à concussion associé à un ordinateur de visée Anq 3.6, spécialement calibré et doté d'un mécanisme de tir « Longshot » amélioré. Ceci confère aux Pathfinder une puissance de feu à longue portée bien supérieure à celle des autres appareils de sa taille. Si ces vaisseaux ne sont pas particulièrement courants, ils jouissent néanmoins d'une certaine popularité dans la Bordure extérieure, où ils sont employés comme navires de patrouille, d'interception, de reconnaissance à longue portée ou même comme canonnières.

Type de vaisseau/Modèle : patrouilleur/Pathfinder
Constructeur : Corporation Incom
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 12)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 opérateur des senseurs, 1 artilleur
Charge utile : 40
Passagers : 4
Provisions : 9 mois
Coût/rareté : 135 000 crédits/7
Emplacements disponibles : 2
Armes : Canon laser léger jumelé monté à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1). Canon ionique léger monté sur tourelle dorsale (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 8 ; critique 4 ; Ionique). Lance-missiles à concussion monté à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Souffle 4, Projectile guidé 3, Munitions limitées 8).

VAISSEAU DE RECONNAISSANCE ARMÉ À LONGUE PORTÉE LORONAR E-9 DE CLASSE EXPLORER

La Corporation Loronar, ancienne et respectable société basée dans le secteur Meridian, est présente dans divers secteurs d'activité. Principalement connue pour ses activités minières, elle s'est lancée assez récemment dans la fabrication des vaisseaux spatiaux. Le cargo léger désarmé E-9, introduit sur le marché vers la fin de la Guerre des Clones, fut l'un de ses coups d'essai dans ce domaine.

Ce fut un échec calamiteux. Le vaisseau ne souffrait ni de défauts de fabrication ni d'une mauvaise construction ; à vrai dire, c'était même un excellent cargo léger. Il subit en revanche l'effet néfaste de l'instabilité politique qui régnait alors et de l'intense concurrence des cargos légers de série YT de la Corporation Technique Corellienne, qui étaient déjà extrêmement populaires et détenaient une bonne part du marché.

Après plusieurs années de très mauvais résultats, la Corporation Loronar mit fin à la production des cargos E-9, puis reconfigura et ressortit ce modèle comme vaisseau de reconnaissance armé à longue portée. La plupart des systèmes embarqués furent conservés, de même que sa coque d'allure organique et sa proue légèrement inclinée, mais ses senseurs, ses commandes de vol ainsi que son informatique furent améliorés et optimisés pour les missions de reconnaissance et d'exploration. La taille de

ORDINATEUR DE VISÉE ANQ 3.6

L'Anq 3.6 est un ordinateur de visée couplé à un mécanisme de tir qui permet à l'opérateur des senseurs du Pathfinder de coordonner le tir de toutes les armes du vaisseau. Pour ce faire, celui-ci doit désigner une cible et effectuer un **test d'Informatique Moyen (◇◇)**. En cas de réussite, tous les tests de combat effectués avec les armes de l'appareil contre la cible choisie améliorent un dé d'aptitude. Si l'opérateur obtient trois succès ✲✲✲ ou un triomphe ⊕ à l'occasion de son test, il peut désigner une cible supplémentaire.

la soute fut drastiquement réduite, de façon à libérer de la place pour de plus gros moteurs ainsi que pour un générateur plus puissant, et un canon laser jumelé sur tourelle fut ajouté pour renforcer les défenses de l'appareil. Après une série de joutes juridiques contre le jeune Empire, qui n'appréciait guère que des armateurs civils équipent leurs vaisseaux d'armes puissantes, Loronar introduisit finalement cette nouvelle mouture du E-9 sur le marché.

Conçu pour être endurant et fiable, l'Explorer fait partie des plus gros vaisseaux de sa catégorie. Il présente une coque longue et basse, aux formes arrondies, qui évoque sans conteste une créature sous-marine, ainsi qu'une soute équipée d'un ordinateur assistant le chargement, le déchargement et le suivi de la cargaison. Il recèle en outre quatre cabines de petite taille mais confortables, un dortoir pour les membres d'équipage, ainsi qu'une cambuse commune. La passerelle de commandement est placée tout à l'avant et accueille trois des quatre membres d'équipage : le pilote, le copilote et l'ingénieur. Le poste du responsable du fret est quant à lui installé dans la soute.

En dépit de leur âge, les vaisseaux de classe Explorer jouissent d'une architecture extrêmement moderne, qui rend extrêmement intuitif l'accès aux divers compartiments et sections de soute. Entre leurs puissantes batteries de senseurs de reconnaissance, leurs moteurs fiables, leur assistance au pilotage informatique et leur armement, les E-9 de classe Explorer sont parfaitement adaptés aux missions d'exploration ou de reconnaissance, et peuvent même faire office de vaisseaux marchands légers.

ACCÈS AUX MACHINES

Le réseau de conduits courant sous les ponts du navire constitue l'un des aspects les mieux pensés de l'Explorer. Il permet d'accéder facilement à presque n'importe lequel des systèmes embarqués de l'appareil, l'ingénieur pouvant emprunter ces étroits passages pour résoudre rapidement n'importe quel problème. Quiconque s'occupe des systèmes internes d'un vaisseau E-9 de classe Explorer bénéficie d'un dé de fortune ■ supplémentaire à l'occasion de ses tests de Mécanique ou d'Informatique en raison de la facilité avec laquelle il devient possible d'accéder à ces éléments, qui sont ordinairement cachés derrière des cloisons ou scellés sous les plaques des ponts.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV/BAB/TRI/ARR	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
4	3	-1	1 - - 1	4	25	14

Type de vaisseau/Modèle : patrouilleur/Explorer
Constructeur : Corporation Loronar
Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (classe 12)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 ingénieur, 1 responsable du fret
Charge utile : 60
Passagers : 4
Provisions : 6 mois
Coût/rareté : 120 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 4
Armes : Canon laser moyen jumelé sur tourelle ventrale et dorsale (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1)

CARGOS ET TRANSPORTS

Les cargos sont très utiles aux explorateurs, leurs soutes pouvant faciliter les opérations commerciales ou accueillir des expéditions complètes.

CARGO LÉGER GHTROC 720

Le 720 représenta une tentative ambitieuse, quoiqu'infructueuse, pour concurrencer les modèles de série YT de la Corporation Technique Corellienne de la part de Ghtroc Industries, un armateur fort respecté pour ses cargos haut de gamme qui a cependant fait faillite. Aux yeux des ingénieurs qui l'ont conçu, ce navire représentait la possibilité de faire main basse sur le marché des cargos légers dans la Bordure extérieure et de détrôner les modèles plus populaires que proposaient ses concurrents. L'appareil peut transporter confortablement dix personnes en plus de ses deux membres d'équipage. Deux soutes sécurisées occupent la majorité des espaces bâbord et tribord de la section intermédiaire du vaisseau, tandis que les quartiers de l'équipage et des passagers sont installés à l'arrière d'une section de proue rallongée, qui regroupe la passerelle et le pont de commandement. Le réacteur et la salle des machines sont situés au milieu du navire, sous un pont d'observation panoramique, une étrange extravagance pour un cargo. Ses deux moteurs ioniques GI/80.b Overthruster jumelés sont logés dans des nacelles lourdement renforcées près de la proue, de part et d'autre de la passerelle, plutôt qu'en poupe. Ajoutez à cela les lanceurs de capsules de survie situés à l'arrière du bâtiment et vous obtiendrez l'apparence caractéristique de tortue du vaisseau.

Bien que lourdement blindé, le cargo de classe 720 n'est que légèrement armé, disposant d'un unique canon laser jumelé. Cet armement léger est considéré comme le seul défaut important de ce vaisseau, qui constitue sinon une réussite remarquable du point de vue de l'ingénierie. Comme la plupart des cargos, le 720 fut conçu comme fortement modulaire, tant et si bien que la plupart des exemplaires encore en service aujourd'hui n'entretiennent qu'une vague ressemblance avec le modèle sorti des usines de Ghtroc Industries. Bien qu'ils n'aient jamais connu la popularité escomptée par leur constructeur, ces vaisseaux ont néanmoins fait un petit nombre d'adeptes passionnés parmi les marchands indépendants et les contrebandiers de la Bordure extérieure.

Type de vaisseau/Modèle : cargo/720
Constructeur : Ghtroc Industries
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 15)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 1 pilote, 1 copilote
Charge utile : 200
Passagers : 10
Provisions : 2 mois
Coût/rareté : 112 000 crédits/8
Emplacements disponibles : 4
Armes : Canon laser léger jumelé sur tourelle dorsale (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1)

TRANSPORT LOURD DE CLASSE XIYTIAR

Bien qu'elle soit principalement connue en tant que constructeur de chasseurs ou de bâtiments militaires, et notamment pour son titanesque navire de guerre lourd Bulwark de classe I, la société TransGalMeg produit aussi des transports civils de bonne facture et qui jouissent d'une excellente réputation. Le pachydermique transport lourd de classe Xiytiar est peut-être le modèle le plus populaire de cette petite gamme de vaisseaux marchands. Relativement récents et donc assez rares, les Xiytiar sont de robustes et vastes transporteurs de fret, équipés de systèmes dernier cri assurant la navigation, la propulsion hyperspatiale et le chargement des marchandises.

Similaires en termes de taille aux transports lourds Mobquet de classe Mb-C1, ces navires font partie des plus rapides de leur catégorie, dans l'espace réel comme dans l'hyperespace. En raison de leurs dimensions, de l'important équipage qu'ils exigent et de leur coût d'entretien non négligeable, ces vaisseaux gigantesques ne conviennent guère aux petites entreprises ou aux contrebandiers. Ils sont en revanche de plus en plus employés par les sociétés de commerce et de transport mieux établies, celles-ci étant capables de faire face aux frais encourus et de tirer pleinement parti de leur rapidité ainsi que de leur capacité d'emport.

Pour sa part, le vaisseau ressemble à une batte, avec une grande proue bulbeuse, reliée aux machines de la poupe par une section intermédiaire fine et cylindrique. La partie avant abrite la passerelle de commandement, les quartiers de l'équipage, quelques cabines et les soutes. Ces dernières sont configurées de façon efficace et gérées par un système de chargement sophistiqué qui s'occupe de suivre et d'inventorier chaque élément de la cargaison.

La section intermédiaire est quant à elle principalement occupée par des appareillages, des senseurs et des kilomètres de câble, mais comprend aussi une étroite passerelle permettant de circuler d'un bout à l'autre du navire. La section d'ingénierie, à l'arrière, abrite la majeure partie des systèmes électriques et de propulsion. Bien que ces vaisseaux soient principalement conçus pour remplir des missions bien spécifiques et que leur configuration ne laisse guère de possibilité pour des modifications ultérieures, un propriétaire particulièrement ingénieux pourra néanmoins toujours trouver le moyen de leur adjoindre quelques armes à des fins défensives, ou de leur rajouter un peu de blindage sur la section intermédiaire s'il en ressent le besoin.

Type de vaisseau/Modèle : transport/Xiytiar
Constructeur : TransGalMeg Industries
Hyperdrive : primaire (classe 3), secondaire (classe 16)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 ingénieur, 1 responsable du fret, 6 techniciens
Charge utile : 2 000
Passagers : 12
Provisions : 6 mois
Coût/rareté : 200 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 4
Armes : aucune

CARGO LÉGER YG-4210

Relique d'un âge révolu de la conception spationautique, l'YG-4210 de la Corporation Technique Corellienne fait partie des plus vieux vaisseaux que l'on peut encore croiser sur les voies hyperspatiales. Ce modèle reçut un accueil plutôt favorable lorsqu'il fut introduit sur le marché, il y a maintenant deux siècles, pour servir de vaisseau d'exploration dans l'espace profond. Grâce à ses moteurs économes, ses puissants boucliers, ses senseurs à longue portée, ses systèmes automatisés d'entretien et de recyclage des ressources, ainsi qu'à ses soutes profondes pour entreposer les provisions, l'YG-4210 pouvait opérer dans l'espace profond pendant des mois ou même des années d'affilée sans nécessiter de réparation ou de réapprovisionnement. Depuis son arrivée sur le marché, ce vieux vaisseau fiable a cependant été supplanté par des navires plus modernes, puissants et performants. Les exemplaires ayant survécu aux rigueurs de l'espace et du temps ont pour la plupart été envoyés à la casse pour recycler les matériaux de leur coque et de leurs systèmes.

Quelques-uns ont néanmoins survécu, passant de propriétaire en propriétaire, bien qu'ils soient désormais plutôt employés comme cargos légers que comme vaisseaux d'exploration. Les rares YG-4210 encore en circulation sont aux mains de gagne-petit, des marchands et contrebandiers modestes de la Bordure extérieure. Parfaits pour des entreprises mercantiles récentes ou rognant sur le budget, ces vaisseaux se révèlent encore utiles après avoir servi à plusieurs générations dans l'espace, et beaucoup sont même encore à la hauteur des derniers modèles de chez CTC, Incom et TransGalMeg.

Tout comme les autres modèles de la série YG, le 4210 ne ressemble en rien aux produits que propose désormais la Corporation Technique Corellienne. Il présente une coque plate en forme de tête de pelle, qui ne compte qu'un seul étage, mais inclut une passerelle de commandement dorsale coiffée d'une verrière transparente blindée. L'appareil est pourvu de trois moteurs subspatiaux situés dans une section des machines en forme de trèfle et reliée au reste du navire par un petit passage. L'équipage et les passagers prennent place dans la section principale, à l'intérieur de laquelle on retrouve aussi une soute, qui peut être chargée au moyen d'une rampe ventrale ou grâce à une grue en passant par les écoutilles de chargement situées de part et d'autre de la coque.

Comme la plupart des vieux vaisseaux opérant dans la Bordure extérieure, les navires de la série YG que l'on trouve de nos jours n'entretiennent plus qu'une vague ressemblance avec les bâtiments qui sortirent de l'usine autrefois. Au cours de leur existence, les YG-4210 sont passés aux mains de nombreux propriétaires, qui y ont tous apporté leurs propres modifications pour satisfaire leurs goûts et leurs besoins. Il n'existe tout simplement plus de YG-4210 typique. S'il était néanmoins possible de retrouver la trace d'un vieux modèle d'usine invendu, rouillant dans quelque hangar ou chantier naval oublié, il serait possible d'en tirer un bon prix en le vendant à quelqu'un qui s'y connaît en vaisseaux de qualité.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV./BAB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
4	2	-2	2 - - 1	3	30	10

Type de vaisseau/Modèle : cargo/YG-4210
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 3), secondaire (classe 13)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 1 pilote, 1 copilote
Charge utile : 120
Passagers : 12
Provisions : 1 an
Coût/rareté : 85 000 crédits/7
Emplacements disponibles : 4
Armes : canon laser léger jumelé monté sur tourelle dorsale (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1)

CARGO LÉGER YT-1000

Troisième modèle issu de la gamme phare de la Corporation Technique Corellienne, le YT-1000 fut le premier vaisseau de la série YT à gagner en popularité dans la galaxie. Immense amélioration par comparaison avec l'incommode YT-450a et l'insignifiant YT-700, ce navire établit les standards à l'aune desquels tous les autres modèles de cette série furent jugés par la suite. Premier vaisseau de la CTC à adopter la silhouette, désormais familière, d'une soucoupe volante, l'YT-1000 incluait bon nombre de caractéristiques qui valent encore aujourd'hui célébrité et respect à son fabricant.

Plus rapide, dans sa configuration d'usine, et plus petit que les modèles suivants de la gamme, l'YT-1000 sortit à l'époque du déclin de l'Ancienne République, juste avant le déclenchement de la Guerre des Clones. C'était un cargo léger rapide, économique et polyvalent, à un prix tout à fait raisonnable. La CTC écoula des milliers d'exemplaires de ce vaisseau, qui fut employé dans toute la galaxie en tant qu'estafette, cargo léger, navette pour les dignitaires ou divers autres rôles. Ces vaisseaux demeurèrent populaires même après l'introduction des séries améliorées comme les YT-1100 et YT-1200, et ils restent encore demandés de nos jours, en particulier par les individus faisant leurs premiers pas dans le commerce galactique au sein de la Bordure extérieure.

Les cargos légers YT-1000 possèdent la coque emblématique qui a fini par devenir la marque de fabrique de la division « construction navale » de la CTC. Leur cockpit biplace, qui se trouve sur la face dorsale dans le prolongement de la ligne centrale du vaisseau, est flanqué de deux mandibules faisant office de soutes. Les soutiens principaux de la coque, les corridors et les capsules de survie se trouvent tous dans la section centrale du navire, tandis que deux puissants moteurs ioniques dominent la poupe. Par défaut, le YT-1000 est équipé de canons laser légers montés sur une tourelle dorsale, mais comme toujours chez les vaisseaux de la CTC, cet armement peut facilement être changé au profit d'armes plus puissantes ou précises.

CARGO LÉGER YV-560

Le nouveau YV-560 est le successeur spirituel de la vieille série YG de la Corporation Technique Corellienne, réinterprétation moderne d'un vieux concept de vaisseau d'exploration à longue portée de taille intermédiaire. Conçu plus particulièrement pour l'exploration planétaire, cet appareil est pensé pour offrir aux explorateurs, archéologues et chercheurs une plateforme stable sur laquelle appuyer leurs expéditions vers des régions lointaines. Bien qu'officiellement classés en tant que cargos, ces vaisseaux furent avant tout dessinés pour transporter de petits objets délicats, des échantillons et des artefacts comme ceux que peuvent déterrer les érudits et autres universitaires.

La soute du cargo du YV-560 est plus petite que celle des autres vaisseaux de la CTC. Elle est d'ailleurs séparée en compartiments dispersés à travers le navire de façon à renforcer la solidité et l'équilibre de la coque. Toutes ces sections sont isolées les unes des autres et disposent d'un processeur d'atmosphère ainsi que de systèmes de régulation de la température indépendants. Ces pièces peuvent être scellées hermétiquement et verrouillées au moyen de cloisons mobiles qui s'abaissent en cas d'urgence pour les séparer du reste de l'appareil.

Le vaisseau affiche toutes les caractéristiques typiques d'un vaisseau construit dans le respect de la philosophie de la CTC. Similaires en taille et en forme aux YT-1000, les YV-560 présentent la fameuse silhouette en forme de soucoupe qui a fait la célébrité des cargos légers du constructeur, et bien qu'ils ne soient que légèrement armés et blindés, leur solide coque est capable d'encaisser une quantité surprenante de dégâts. La cabine de commandement biplace qui se trouve à l'avant de la face dorsale du navire est flanquée par les deux puissants faisceaux de senseurs qui jaillissent de la proue de l'appareil, évoquant quelque peu les mandibules de chargement des YT-1300. À l'intérieur, le YV-560 suit à peu près le même plan que les autres cargos de la CTC, avec des quartiers confortables pour les passagers et l'équipage, ainsi que des salles communes agréables, quoique peut-être étriquées, réservées à la cuisine et au repos.

Bien que relativement spartiates, les quartiers de l'équipage et des passagers sont confortables, et le vaisseau inclut une cambuse décente, de quoi se nettoyer et les quartiers du capitaine. Tout comme les modèles suivants de la gamme, l'YT-1000 dispose d'une grande soute modulaire qui peut facilement être reconfigurée pour accueillir n'importe quel type de cargaison. Les passagers et le fret entrent par la rampe ventrale, et une petite écoutille située à l'arrière du vaisseau permet d'accéder à la surface dorsale du navire.

Bien que la popularité du YT-1000 ait décliné, en particulier depuis la sortie des cargos YT-1300, il reste employé à travers la Bordure extérieure et il est toujours possible d'en tirer un bon prix si l'on en a un à vendre.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV./BAB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
4	3	-1	1 - - 1	2	20	14

Type de vaisseau/Modèle : cargo/YT-1000
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 3), secondaire (classe 16)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote, 1 copilote/ingénieur
Charge utile : 150
Passagers : 4
Provisions : 2 mois
Coût/rareté : 75 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 5
Armes : canon laser léger jumelé monté sur tourelle dorsale (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1)

En plus des systèmes de détection habituels, le vaisseau emporte un ordinateur scientifique conçu pour faciliter les recherches des explorateurs. Cet appareillage puissant comporte un terminal principal dans l'aire commune et un terminal auxiliaire dans chaque cabine. Le YV-560 dispose aussi, en plus de ses senseurs de navigation standard, de scanners planétaires haute-définition puissants et précis qui permettent à l'équipage d'inspecter les astres depuis l'orbite. Bien qu'ils ne soient sur le marché que depuis quelques années, les YV-560 se sont montrés à la hauteur des espérances de la CTC, et plus d'une expédition scientifique se sert de l'un de ces vaisseaux comme base d'opérations.

Type de vaisseau/Modèle : cargo/YV-560
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 15)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 1 pilote, 1 copilote/ingénieur
Charge utile : 80
Passagers : 5
Provisions : 8 mois
Coût/rareté : 120 000 crédits/7
Emplacements disponibles : 4
Armes : canon laser moyen jumelé monté sur tourelle dorsale (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1)

VAISSEAUX CAPITAUX

La plupart des vaisseaux amiraux ne conviennent pas pour l'exploration, ceux-ci sacrifiant leur autonomie et les senseurs longue portée au profit de l'armement et du blindage. La galaxie compte néanmoins quelques exemples de navires de guerre conçus pour s'aventurer seuls dans les étendues inexplorées de l'espace. S'ils ne disposent pas d'une puissance de feu comparable à celle des autres vaisseaux de taille similaire, elle s'avère plus que suffisante pour assurer la protection d'une expédition contre les forces hostiles qui sont susceptibles de la menacer.

FRÉGATE D'EXPLORATION EN ESPACE PROFOND DE CLASSE XANTER

La frégate d'exploration en espace profond de classe Xanter est un vieux modèle. Créé par Rendili Stardrives il y a près de cinq cents ans pour profiter des nombreux efforts de la République pour étendre et coloniser la Bordure extérieure, le Xanter sacrifie l'armement qu'on trouve habituellement sur des navires de taille similaire au profit d'une endurance sans égale.

Ce bâtiment peut opérer pendant des années sans ravitaillement et ses sections habitables ont été entièrement pensées dans l'optique des séjours prolongés dans les régions sauvages de la galaxie. Les quartiers des matelots du Xanter sont spacieux et bien équipés, chaque membre d'équipage disposant de sa propre cabine pour garantir à chacun un espace privé. Les cuisines sont capables de produire des plats variés et de bonne qualité, tandis que les équipements récréatifs proposent diverses

formes de divertissement agréables. Le vaisseau abrite même un jardin hydroponique, qui fait également office de pont d'observation et fournit de l'air ainsi que de la nourriture fraîche. Par la même occasion, il offre aux membres d'équipage un endroit où ils peuvent se détendre au milieu de la végétation et des immensités de l'espace.

Le Xanther demeure cependant un vaisseau de guerre et d'exploration. Des cloisons permettent de sceller la plupart des sections du navire en cas d'urgence et même le dôme d'observation du jardin est équipé d'une chape rétractable en duracier. Ses moteurs ioniques et hyperdrives YDFed incorporent trois systèmes de secours, ce qui garantit presque que le vaisseau ne sera jamais à la dérive dans l'espace. L'appareil dispose enfin de turbolasers, de canons ioniques et de canons laser lourds pour se défendre contre les chasseurs et les vaisseaux amiraux ennemis.

Bien que ce navire ne soit plus produit, il demeure possible d'en trouver des exemplaires aux mains de corporations et d'expéditions à l'œuvre dans la Bordure extérieure : ce genre de bâtiment robuste, durable et fiable trouve toujours sa place dans une flotte d'exploration.

Type de vaisseau/Modèle : frégate/Xanther
Constructeur : Rendili Stardrives
Hyperdrive : primaire (classe 3), secondaire (classe 9), tertiaire (classe 18)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 150 officiers et membres d'équipage
Capacité d'emport : 6 chasseurs
Charge utile : 2000 (dépend de la configuration)
Passagers : 50 scientifiques et explorateurs
Provisions : 2 ans et demi
Coût/rareté : 3 750 000 crédits/7
Emplacements disponibles : 1
Armes : 8 canons lasers lourds (portée proche ; arc de tir : 2 avant *ou* 3 bâbord *ou* 3 tribord ; dégâts 6 ; critique 3). 2 tourelles turbolasers légères à canons jumelés (portée moyenne ; arc de tir : avant et bâbord *ou* avant et tribord ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2 ; Jumelée 1 ; Cadence lente 1. Tourelle ventrale ionique à canons jumelés (portée moyenne ; arc de tir : tous ; dégâts 7 ; critique 4 ; Ionique ; Cadence lente 1)

III

SUR LA ROUTE

« C'est à lui de décider de sa voie.
À l'heure du choix, chacun est libre. »

— Leia Organa

Dans une campagne de ***Star Wars* : Aux Confins de l'Empire**, avoir des personnages Explorateurs représente l'occasion toute trouvée pour le MJ de créer des histoires sur des mondes étranges et d'y mettre en scène des événements dramatiques ainsi que des adversaires redoutables. L'aventure peut même surgir au cours des expéditions les plus routinières, la vie de l'Explorateur dévoué se caractérisant par une suite ininterrompue d'incidents palpitants. De ce fait, les joueurs qui interprètent ce type de personnage seront sans aucun doute les plus motivés pour se lancer dans l'histoire et faire avancer son intrigue.

Ce chapitre établit une typologie des différentes personnalités qu'on retrouve communément chez les bons explorateurs ainsi que les motifs parfois particuliers qui les animent. Il sera également question du contexte dans lequel évoluent ces individus dans l'univers de *Star Wars*. Cette partie peut s'avérer utile aux MJ, mais aussi aux joueurs, en particulier à l'occasion de la création d'un personnage Explorateur. Vous y trouverez notamment diverses suggestions de raisons qui poussent ces individus à prendre la route des étoiles ainsi qu'une sélection de tempéraments et d'expériences propres aux Prédateurs, Négociants et autres types d'Explorateurs spécialisés.

Le chapitre propose aussi de nombreux conseils à l'intention des MJ concernant la création des rencontres, des scénarios et des campagnes liés au thème de l'exploration. Il présente également des suggestions pour vous aider à créer des trames narratives réussies, ainsi que des recommandations qui vous permettront d'éviter certains pièges. Vous y découvrirez diverses amorces d'aventures et des idées pour créer des Némésis redoutables, ce qui devrait vous donner de quoi développer une campagne véritablement épique. Vous trouverez notamment des conseils et avertissements relatifs à des aspects universels du jeu de rôle, pour vous aider à créer des histoires spécifiquement conçues pour vos joueurs, ainsi que des PNJ mémorables.

La dernière section du chapitre examine les récompenses et conséquences auxquelles les explorateurs peuvent s'attendre après une expédition. Elle présente en outre un aperçu des individus et des institutions susceptibles d'offrir des gratifications pour de nouvelles découvertes, ainsi que des conseils au sujet des gens avec lesquels les explorateurs devraient (ou ne devraient pas) partager toute trouvaille intéressante. Les Obligations et leur remboursement au moyen de découvertes sont aussi abordés, tout comme les délicates questions politiques qui sont presque toujours soulevées lorsqu'on fait part d'informations intéressantes à des individus qui cherchent à en tirer profit.

QUI DEVIENT EXPLORATEUR ?

Les personnages Explorateurs s'avèrent particulièrement utiles lorsqu'il s'agit de pousser un groupe à partir à l'aventure et à se lancer dans l'inconnu. En raison de leur occupation, ces individus sont sans cesse en quête de nouvelles opportunités et expériences. Cette recherche constitue souvent l'élément déclencheur des aventures, et il va sans dire que les motivations des explorateurs revêtent par conséquent une importance particulière.

Aux yeux des autres personnages, notamment ceux qui adoptent une attitude plus volontiers mercenaire, les explorateurs semblent animés par des préoccupations inhabituelles. En effet, bien que certaines expéditions célèbres aient permis à leurs instigateurs d'engranger une fortune considérable, ce n'est pas l'argent qui pousse la plupart des Explorateurs à choisir cette carrière.

Si les explorateurs partent à l'aventure, c'est généralement pour ressentir le sentiment d'accomplissement qu'on éprouve quand on arrive le premier dans un nouveau territoire, ou pour obtenir le respect de ceux qu'ils considèrent comme leurs pairs. Bien que les aventuriers de ce genre cultivent une certaine excentricité, ce sont également des gens pragmatiques, aussi à l'aise dans un cockpit que n'importe quel contrebandier, toujours parés à descendre dans la salle des machines avec une trousse à outils et un astromech en cas de pépin. Les origines de la profession remontent aux premiers jours de la République, à l'époque où prirent place les expéditions les plus audacieuses et périlleuses à destination des régions inconnues. De ce fait, par affectation, certains explorateurs cultivent parfois un certain anachronisme dans leur façon de s'habiller, de parler et de se comporter.

MOTIVATIONS IDÉOLOGIQUES

Les explorateurs politiquement engagés sont motivés par la perspective de transmettre leur idéologie ou leurs idées aux civilisations les plus isolées de l'espace, tandis que d'autres cherchent à fuir l'oppression, la persécution ou l'ennui dont ils souffrent dans le reste de la galaxie. Ces aventuriers peuvent représenter un problème pour les populations intelligentes avec lesquelles ils entrent en contact, car les individus qui souhaitent prêcher leur mode de vie ou leur vision philosophique font parfois preuve de dogmatisme et d'une certaine intolérance vis-à-vis des valeurs d'autrui. Ce genre de personne peut causer un tort immense aux civilisations en cours de développement, soit en leur imposant des valeurs qui n'ont aucune pertinence dans leur situation, soit en promouvant des idées immorales. Les explorateurs de ce genre ne sont pas nécessairement égoïstes ou animés de mauvaises intentions, mais il est vrai qu'au cours de l'histoire galactique, un certain nombre d'adeptes du côté obscur de la Force ont exercé leur domination sur des civilisations et des espèces nouvellement découvertes, avec des conséquences terribles.

LA SOIF DE PROFIT

Les explorateurs font régulièrement des découvertes époustouflantes, comme un système, une planète ou une voie hyperspatiale inconnue, et la plupart d'entre eux prennent bien garde, lorsqu'ils découvrent une espèce intelligente primitive, de ne pas influer sur son développement s'ils le peuvent. Bien qu'elle ne soit plus que l'ombre de ce qu'elle était à l'âge d'or de l'exploration galactique, la Guilde des Navigateurs de l'Hyperespace continue de récompenser les explorateurs qui découvrent des raccourcis hyperspatiaux sûrs ou de nouvelles planètes habitables.

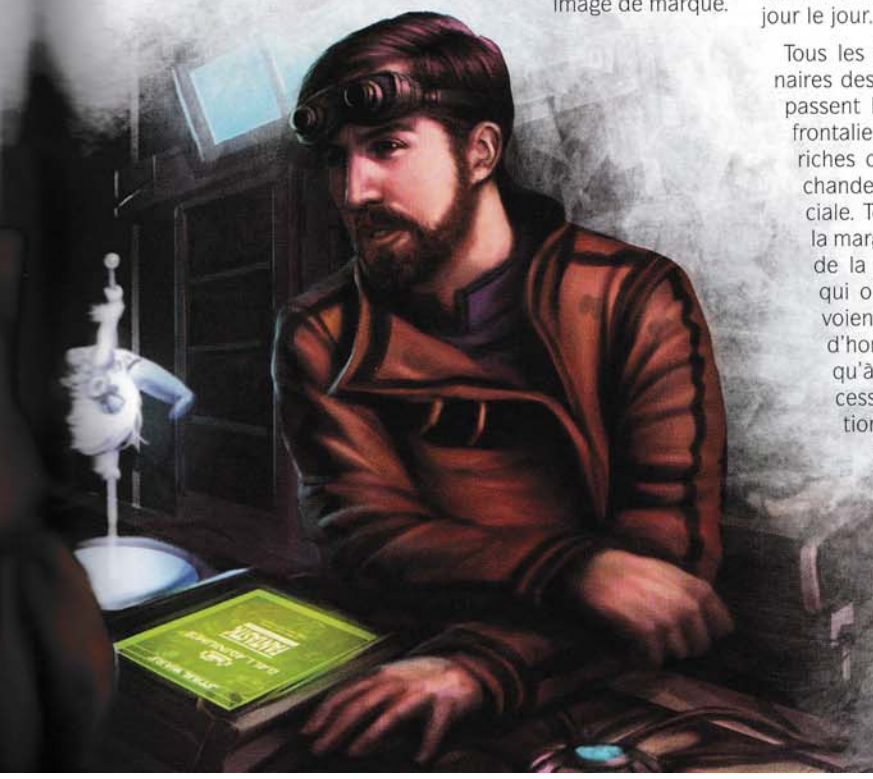
Les explorateurs peuvent aussi souffrir de lassitude, car même la prospection de nouveaux mondes peut s'avérer pénible à la longue s'ils ont l'impression de ne faire que ça. Un individu ayant déjà découvert quelques planètes pourrait se mettre en quête de nouveaux défis, comme résoudre un grand mystère ou trouver des traces d'une civilisation perdue sur un monde que l'on croyait déjà exploré de fond en comble.

Les professionnels qui ne sont pas motivés par la perspective de découvertes audacieuses ou qui cherchent une source de revenus plus stable ont tendance à se cantonner aux régions de l'espace déjà cartographiées. La galaxie regorge de mondes stériles ou sans intérêt, et abrite un nombre incalculable d'astéroïdes, dont une partie seulement a fait l'objet d'un examen approfondi. Les organisations telles que la Guilde des Navigateurs de l'Hyperespace et les départements d'astrogation de nombreuses universités offrent de modestes récompenses aux individus qui leur fournissent la position ainsi que la description de ces objets, et avec un peu de chance, un explorateur peut même découvrir une nouvelle source de matière première précieuse.

L'explorateur typique se comporte envers autrui de façon quelque peu schizophrène. D'un côté, c'est un individu particulièrement doué pour créer et entretenir des relations avec des êtres extrêmement différents, auxquels il pourra faire appel s'il a besoin d'assistance qualifiée ou d'aide pour surmonter un obstacle. Beaucoup cultivent ainsi de solides contacts susceptibles de régler les problèmes qu'ils rencontrent au jour le jour, comme l'équipage de leur vaisseau. Ils maintiennent aussi des relations amicales avec un large réseau de connaissances serviables. D'un autre côté, les explorateurs ont malgré tout un côté « loup solitaire » et cherchent généralement à préserver un maximum de secret au sujet de leurs véritables plans, dans l'espoir d'arriver les premiers à leur destination. Certains débutants ayant déjà en tête la mission de leur vie détestent perdre leur temps avec les individus qu'ils jugent inutiles ou qui ne comprennent pas leur grande ambition.

ASTUCIEUX, CHARISMATIQUES ET IMPITOYABLES

En ce qui concerne les négociants, c'est une autre paire de manches. Les plus doués d'entre eux forgent des amitiés avec une étonnante facilité, toutes superficielles soient-elles. Ils évitent généralement de se mêler de politique et d'énoncer à voix haute leurs propres opinions, et cultivent des goûts éclectiques, le tout dans le but de donner une image favorable d'eux-mêmes aux individus dont ils font la connaissance et avec lesquels ils veulent faire affaire. Les négociants de ce genre ne sont pourtant pas nécessairement amoraux par nature ; il s'agit plutôt pour eux d'éviter un jugement hâtif et de voir sur le long terme. Bien que la maxime « Sur Gamorr, faites comme les gamorréens » soit pratiquement toujours observée dans le milieu des affaires, la plupart des marchands préfèreront néanmoins négocier avec des interlocuteurs civilisés s'ils en ont la possibilité, ne serait-ce que parce que cela vaut mieux pour leur image de marque.



De nombreux négociants développent des relations et des pratiques commerciales éthiques, aussi bien parce qu'ils songent à leur réputation sur le long terme que par véritable scrupule moral. D'ailleurs, certains des marchands les plus impitoyables et désagréables sont justement ceux qui évitent de tremper dans les affaires criminelles ou moralement répréhensibles. En effet, le fait qu'un négociant respecte l'esprit et la lettre de la loi ne fait pas nécessairement de lui quelqu'un de plaisant.

Les marchands abordent généralement les lois et régulations galactiques sous un angle plus technique que les autres types de personnages. Ceux qui proposent des produits de qualité peuvent même approuver et encourager une réglementation plus stricte, car ils sont fiers que leurs marchandises satisfassent aux standards établis et désirent l'élimination des concurrents moins compétents. Quoi qu'il en soit, la plupart des négociants n'apprécient guère les restrictions que la bureaucratie impose sur les biens qu'ils peuvent vendre, sur la vitesse à laquelle ils peuvent les acheminer ou sur les quantités de marchandises qu'ils ont le droit d'écouler sur tel ou tel marché. Pour ces marchands, plus les échanges sont libres, mieux c'est, et c'est sans doute la question politique sur laquelle ces individus s'engagent le plus férocement et ouvertement.

CORIACES, INGÉNIEUX ET AUTONOMES

Grâce à leur talent naturel ou par obligation, les bourlingueurs développent les aptitudes nécessaires pour survivre longtemps en l'absence du confort de la civilisation. Bien qu'ils puissent passer à première vue pour des rustres asociaux, ils font souvent partie de petits réseaux très soudés, et s'il est très important à leurs yeux de ne pouvoir compter que sur soi-même, cela ne veut pas pour autant dire qu'ils ont renoncé à toute forme de sociabilité. Pour la plupart de ces individus, il s'avère en effet vital de cultiver un réseau de contacts utiles pour compenser leur isolement relatif et leur manque d'infrastructure, deux éléments qui les handicapent au jour le jour.

Tous les bourlingueurs ne sont pas forcément originaires des frontières de la galaxie. Parmi ces gens qui passent le plus clair de leur temps sur les mondes frontaliers, on trouve des individus issus de familles riches du Noyau, des fils et filles de familles marchandes nanties ou d'autres membres de l'élite sociale. Tous n'ont pas délibérément choisi de vivre à la marge : certains sont d'anciens membres ou alliés de la classe dirigeante de l'Ancienne République qui ont pris la voie de l'exil. D'autres personnes voient cette façon de vivre comme une affaire d'honneur : elles cherchent à prouver (ne serait-ce qu'à elles-mêmes) qu'elles ont les aptitudes nécessaires pour survivre aux marges de la civilisation, bien qu'elles soient nées dans une classe sociale privilégiée ou sur un monde comptant parmi les plus cléments du Noyau.

Celles d'entre elles qui conservent leurs relations en haut lieu tout en développant leurs talents pour la survie dans les étendues sauvages peuvent d'ailleurs régulièrement trouver du travail : certains membres de l'élite galactique cherchent parfois à faire l'expérience d'une façon de vivre plus archaïque et font appel à elles.

De nombreux bourlingueurs se considèrent comme des individus pleins de ressources et indépendants, et ils tirent une fierté légitime de leur capacité à survivre dans les environnements les moins hospitaliers de la galaxie. Ceci dit, ils tissent des liens très forts avec leurs compagnons et sont souvent bouleversés par la perte de leurs amis proches. Ainsi, ils peuvent se révéler puissamment motivés pour se venger ou pour réclamer justice quand ils voient leurs camarades persécutés ou leur environnement menacé de destruction.

FRANCS-TIREURS D'ÉLITE

Les éclaireurs présentent bon nombre de similitudes avec les bourlingueurs. Comme eux, ils doivent apprendre à tirer profit des ressources locales pour survivre pendant de longues périodes en l'absence de confort ou de ravitaillement. Ils développent également les compétences nécessaires aux expéditions en territoire inconnu ou à la poursuite de gibiers particuliers sur de longues distances. À la différence des bourlingueurs, cependant, les éclaireurs ne vivent pas dans les territoires sauvages : ils s'y rendent simplement pour remplir des missions. Les forces armées les recrutent ainsi régulièrement comme conseillers dans le but d'en apprendre plus sur les environs, ou de se familiariser avec le terrain d'une région.

Nombreux sont les éclaireurs à faire office d'auxiliaires militaires au sein d'armées pour lesquelles ils remplissent des missions. En travaillant ainsi, ils adoptent un mode de vie martial marqué par une discipline qui vient seconder leurs aptitudes primaires. Certains ne manifestent en revanche que peu d'égards pour les aspects destructeurs des campagnes militaires et ne se retrouvent pas dans la discipline spartiate des soldats. Les éclaireurs de ce type ne restent généralement pas intégrés bien longtemps aux forces armées, à moins qu'un général n'accepte d'accueillir un franc-tireur au sein de son organisation (ce qui peut notamment susciter le ressentiment des soldats de base, qui ne jouissent pas des mêmes libertés que lui).

Tous les éclaireurs ne travaillent cependant pas au sein d'un régiment et bien qu'ils n'aient généralement pas grand-chose à faire en milieu urbain, certains d'entre eux font d'excellents détectives privés. D'autres se limitent strictement au voyage spatial et ouvrent de nouvelles voies hyperspatiales ou explorent les régions récemment découvertes. D'autres, enfin, sont recrutés par des expéditions à destination de la périphérie galactique, comme des groupes effectuant des randonnées dans la nature ou des chasseurs de primes. Dans ce cas ce sont généralement eux qui se chargent de traquer la proie, ne rétrocédant le contrôle de l'opération à leur employeur qu'une fois que l'occasion de frapper se présente.

RATS DE BIBLIOTHÈQUE, RATS DES CHAMPS

Les archéologues allient la hardiesse et la soif d'aventures des explorateurs à un point de vue académique et à des connaissances scientifiques pointues. Ce sont des individus à l'esprit de compétition exacerbé, qui recherchent plus souvent la notoriété que la richesse, et qui ne sont motivés, pour une bonne part, que par leur désir de passer à la postérité. Ils sont prêts à braver des dangers ou à surmonter des obstacles considérables pour atteindre leur but, dans le seul espoir de voir reconnue la qualité de leurs contributions à la discipline.

Le quotidien de bon nombre d'archéologues ne les soumet cependant pas aux rigueurs du travail de terrain. Ceux d'entre eux qui se consacrent à la recherche ou à la théorie se trouvent plus à l'aise dans une bibliothèque ou un amphithéâtre que sur un chantier de fouilles dans les ruines étranges d'un monde lointain. Quoi qu'il en soit, même les universitaires les plus vénérables s'avèrent parfois incapables de résister à la tentation de se rendre sur place après une découverte archéologique majeure, en particulier quand cela peut les aider à étayer certaines idées ou théories qui leur sont devenues particulièrement chères au cours de leurs recherches. Les personnages de ce genre peuvent être particulièrement amusants à interpréter, car ils sont souvent à côté de la plaque, notamment quand on les compare à d'autres aventuriers à l'esprit plus pratique. Ils peuvent néanmoins se révéler utiles en découvrant des indices qui échappent aux autres et en déjouant certains pièges ou difficultés, ce qui peut ainsi compenser le fait qu'ils sont moins efficaces avec un fusil blaster que les autres membres du groupe.

PRAGMATIQUES ET SOCIABLES

Les fonceurs sont les explorateurs les plus tournés vers la pratique. Ils doivent se montrer coriaces, endurants et résolus pour demeurer alertes pendant de longues périodes parfois ennuyeuses. Tout comme les bourlingueurs, les fonceurs sont souvent considérés comme des personnages qui apprécient une certaine solitude couplée à une grande autonomie, mais dans un cas comme dans l'autre, cette réputation masque le fait que ces individus cultivent souvent des amitiés très fortes, et qu'ils disposent donc de contacts auxquels ils pourront faire appel en période de crise. Ceci dit, un fonceur serait bien sot de ne pas apprendre les rudiments de l'entretien et de la réparation des véhicules ou les compétences nécessaires pour survivre à de courtes périodes d'isolement en milieu sauvage, ce qui peut survenir en cas de panne.

Les fonceurs sont peut-être moins à l'aise avec l'exploration proprement dite que les autres archétypes présentés ici, car la plupart opèrent le long de voies bien connues et espèrent pouvoir faire appel à des amis ou à des professionnels dans n'importe quelle colonie ou cantina où ils échoueront.

COMPÉTITEURS ET INTRÉPIDES

De tous les archétypes d'explorateurs, le prédateur (homme ou femme), est sans doute celui qui incarne le mieux l'esprit de compétition macho. À ses yeux, traquer et affronter les espèces dangereuses les plus célèbres de la galaxie constitue l'épreuve de force ultime, et le meilleur moyen de mettre à l'épreuve son ingéniosité. Les prédateurs se voient comme des personnages engagés dans une aventure romanesque, chaque cicatrice et chaque trophée représentant le souvenir chéri d'une histoire palpitante qu'ils ne seront que trop heureux de conter en détail.

Bien qu'ils cherchent à prouver qu'ils sont capables de triompher de la nature, les prédateurs se retrouvent parfois aussi en première ligne quand il s'agit de la défendre. Certains d'entre eux ne le font que par calcul. Ils sont conscients de devoir préserver les étendues sauvages dans lesquelles se développent les écosystèmes susceptibles de permettre l'apparition des redoutables créatures qu'ils veulent ajouter à leur tableau de chasse. Pour d'autres, les préoccupations écologiques sont le signe de convictions plus profondes, car ils considèrent la capture ou la mise à mort d'un animal dangereux comme une forme de communion avec la nature, et font donc ce qu'ils peuvent pour transmettre aux autres le respect et le sens de l'émerveillement que cette dernière leur inspire. Les derniers, enfin, choisissent d'œuvrer en collaboration avec les protecteurs dévoués de l'environnement et travaillent à contrôler la population de certaines espèces afin de protéger la stabilité de tel ou tel écosystème.

Des troupeaux de rancors ont ainsi été implantés sur un certain nombre de planètes, ce qui a eu des effets dévastateurs sur la faune locale, et les défenseurs de l'environnement ont dû faire appel aux services de chasseurs pour juguler leur impact, voire pour les éradiquer totalement.

Bien sûr, tous les prédateurs ne s'intéressent pas à ces questions, et certains se montrent aussi cyniques à l'égard de la nature que les autres sont déterminés à la protéger. Ces individus considèrent généralement que les espèces intelligentes jouissent du droit inaliénable d'exploiter les bêtes pour leur plaisir ou leur enrichissement. Ils peuvent même adopter des croyances religieuses qui proclament la domination des espèces douées de raison sur la nature, ou de froids systèmes philosophiques justifiant le peu de cas qu'ils font de la douleur et de la détresse éprouvées par les espèces qui leur semblent dépourvues d'intelligence.

HISTOIRES À DORMIR DEBOUT

Lorsqu'on a affaire à un individu qui se targue d'être explorateur, il ne faut jamais perdre de vue un détail important : il est bien plus facile de prétendre qu'on a entrepris de dangereuses aventures et fait des découvertes passionnantes que de réellement mettre sur pied une expédition digne de ce nom et y survivre. Chaque cantina de la galaxie abrite un vieil aventurier au bout du rouleau, accoudé au zinc, qui s'empressera de régaler quiconque lui offre un verre des descriptions des merveilles qu'il a aperçues quand il arpentait les étoiles.

La plupart embellissent énormément le passé, à plus forte raison quand deux vieux briscards rivalisent d'imagination pour l'emporter l'un sur l'autre en relatant les exploits les plus audacieux et improbables possibles.

Ces histoires comportent typiquement un épisode au cours duquel l'aventurier échappe à un phénomène céleste dangereux et inattendu, ou à une limace de l'espace géante affamée et d'une férocité prodigieuse. Quoi qu'il en soit, l'explorateur parvient invariablement à sauver son navire de justesse, mais découvre qu'il a dévié de son itinéraire de quelques parsecs et qu'il dérive désormais aux abords d'un mystérieux système abritant une planète intrigante. Ce qui rend cet astre aussi fascinant peut varier du tout au tout. Il peut receler une espèce extraterrestre dont la beauté ou la culture sont sans pareilles, de vastes réserves de matières premières prêtes à être exploitées, l'épave d'un gigantesque navire de type inconnu, une ville intacte mais déserte dont émanent des émissions énergétiques défiant toute mesure, une communauté de droïdes étranges, et ainsi de suite.

Après avoir échappé au danger précédemment mentionné, l'explorateur se retrouve complètement perdu, dans une région de l'espace si étrange ou isolée que son pauvre naviordinateur ne lui propose rien de mieux qu'un itinéraire de retour vers des régions familières. Une fois en sécurité, l'explorateur n'a qu'une hâte : retrouver les merveilles qu'il a découvertes. Hélas, les circonstances défavorables semblent alors conspirer contre lui et l'empêchent de jamais revendiquer sa trouvaille miraculeuse.

La plupart du temps, ceux qui écoutent ces histoires leur accordent le cynisme qu'elles méritent. Ces fables éveillent cependant parfois la curiosité des aspirants explorateurs qui ne se sont pas encore rendu compte que leurs prédécesseurs exagèrent souvent leur impact sur l'histoire des découvertes spatiales. Si l'un de ces jeunes loups déclare qu'il a l'intention de conduire à son terme l'audacieuse épopée de son aîné, il est tout à fait possible que le raconteur de bobards passe à la charlatanerie pure et simple, proposant de vendre au prix fort les informations de navigation relatives à son itinéraire mythique.

Les explorateurs suffisamment crédules pour tomber dans le panneau courent le risque de finir à l'état de cadavres dérivant dans les profondeurs inexplorées de l'espace, mais certains auront peut-être la chance de faire une trouvaille importante, ou même de découvrir que l'histoire du vieil aventurier n'était peut-être pas si fantaisiste que ça, en fin de compte.

Les explorateurs ont sans doute la réputation d'être les plus grands raconteurs de bobards de la galaxie, mais ils ne sont certainement pas les seuls : les prédateurs adorent raconter leur version de l'histoire de « celui qui m'a échappé ». Quelques exemples : à l'occasion d'un séjour sur Dathomir, le chasseur observe brièvement un rancor adulte d'une taille inouïe, ou il aperçoit un tueur des mers opee plus grand qu'une maison à l'occasion d'une partie de pêche sur Naboo. À chaque fois, la bête disparaît mystérieusement. Les négociants ont leur propre version de la chose, et ils racontent parfois qu'ils auraient pu conclure la plus grosse affaire de toute leur carrière avec une riche maison marchande s'ils n'avaient pas enfreint un obscur tabou de la culture de leurs hôtes. Même les bourlingueurs peuvent évoquer comment ils ont survécu à une terrible épreuve, comme vivre pendant un mois dans les déserts de Tatooine en ne se nourrissant que de rats womp crus.

MISE EN SCÈNE

Les scènes, qui représentent toutes de courts épisodes dédiés à un événement particulier dans la partie, sont les éléments de base des aventures. Elles peuvent couvrir n'importe quel type d'incident, qu'il s'agisse de négociations avec un contrebandier acerbe, d'une course-poursuite dans un dangereux champ d'astéroïdes ou d'un combat résolu en temps structuré.

Les scènes qui n'ajoutent rien de notable à la trame de l'aventure doivent être utilisées avec parcimonie. Si elles se multiplient, elles peuvent faire perdre de vue leurs objectifs principaux ou l'histoire que le MJ tente de leur faire vivre aux joueurs. Quoi qu'il en soit, elles peuvent s'avérer utiles pour diverses raisons si elles sont employées avec mesure. Elles servent à rappeler aux PJ que la galaxie continue de tourner pendant qu'ils vivent leurs propres aventures, et que certains PNJ sont engagés dans leurs propres histoires, même si celles-ci n'entretiennent pas de véritable rapport avec les objectifs principaux du groupe. Ces entractes peuvent être l'occasion d'un bref moment de répit, ou présager d'événements et de thèmes que le MJ compte aborder plus tard.

UNE GALAXIE VASTE, TRÈS VASTE

Les scènes courtes constituent le meilleur moyen de faire comprendre aux joueurs que leurs PJ et les PNJ qu'ils rencontrent ne sont pas les seuls à s'activer dans la galaxie, mais que toutes sortes d'aventures et de projets sont en cours à tout instant. Même durant l'ère impériale, la galaxie de *Star Wars* demeure particulièrement variée et cosmopolite, et pour peu que le groupe ne navigue pas dans les recoins les plus inexplorés de l'espace, il croisera d'innombrables espèces extraterrestres et modèles de droïdes. Il suffit d'évoquer les quelques mots que prononce un vendeur de nourriture ambulant, aperçu quelques instants, ou d'offrir une brève description d'un vieux droïde maladroit pour souligner le fait que la galaxie est un lieu débordant d'activité et de personnages variés.

Les scènes de ce genre ne doivent cependant constituer que de petites touches dans votre tableau, car ce sont typiquement celles qui risquent de sortir les joueurs de l'intrigue de la campagne. Par exemple, en tant que MJ, il se peut que vous preniez un plaisir tout particulier à illustrer la diversité des êtres peuplant la galaxie de *Star Wars*, en informant vos joueurs que toutes sortes d'étranges droïdes et extraterrestres s'affairent autour d'eux tandis qu'ils traversent un spatioport. C'est compréhensible et c'est aussi une bonne façon de donner du relief à votre partie. Quoi qu'il en soit, plus vous attirez l'attention des joueurs sur ces « figurants », plus ils auront tendance à penser qu'ils sont importants.

En tant que MJ, il s'avère donc utile de pouvoir prévoir quand vos joueurs risquent d'accorder de l'importance à des personnages de second plan, car si vous savez comment réagir en ces circonstances, vous pouvez transformer ce problème en avantage.

Les PJ pourraient par exemple débarquer dans un spatioport dans l'intention de rencontrer un explorateur vieillissant, car celui-ci dispose d'informations intéressantes qui pourraient les conduire à de merveilleuses découvertes. Tandis que le groupe progresse parmi la foule, le MJ décrit divers extraterrestres, dont « un grand ithorien au visage empreint de sagesse, ainsi que deux aquales qui hurlent et gesticulent à l'intention d'un vendeur ambulant ».

Ces informations ne sont là que pour donner de la couleur au tableau, mais les joueurs pourraient se dire qu'il serait profitable de discuter avec l'ithorien ou de découvrir ce qui ne va pas avec les aquales, plutôt que de se rendre directement au rendez-vous.

Si vous avez pris le temps d'anticiper cette éventualité, vous pouvez profiter de la décision des PJ pour créer une scène intéressante à partir de ces détails sans véritable importance. Si les PJ rejoignent l'ithorien, lui offrent un verre et lui font part de leurs plans, il peut leur offrir de sages conseils, un avertissement, ou leur faire part d'une rumeur au sujet d'une bonne occasion quelconque. Les aquales peuvent avoir un grief légitime contre le marchand ambulant à cause de la piètre qualité de la nourriture qu'il sert, et le groupe aura ainsi une chance de désamorcer la situation avant qu'elle ne dégénère en violence.

Si vous êtes préparé à ces éventualités, mais que les PJ décident d'ignorer les personnages secondaires pour se rendre directement à leur rendez-vous, ce n'est pas nécessairement du gâchis. La prochaine fois que le groupe se retrouvera dans un lieu cosmopolite de la galaxie, il pourra croiser un vieux droïde protocolaire grinçant ou une paire de gamorréens costauds qui grognent contre le gros herglic situé derrière le comptoir d'un petit tapcafé. De cette façon, vous pouvez recycler les idées que vous auriez employées la fois d'avant.

UN BRIN D'HUMOUR

Vous pouvez employer les situations comiques pour laisser souffler vos joueurs pris dans une histoire sérieuse, dramatique et peut-être même oppressante. Ce genre de procédé peut raviver l'intérêt pour ce qui ne serait sinon qu'une histoire terriblement sinistre, et même lui conférer un soupçon de réalisme, la plupart des êtres intelligents appréciant de se livrer à des activités ou à des conversations humoristiques au quotidien.

L'humour est une composante importante des films *Star Wars*. L'un des meilleurs guides pour son emploi dans une partie de jeu de rôle consiste à appréhender la façon dont on s'en sert dans les films d'horreur. Deux procédés sont particulièrement importants de ce point de vue.

JUXTAPOSER HORREUR ET HUMOUR

Imaginez-vous une scène de film d'horreur dans laquelle un groupe de jeunes gens s'amusent et rient ensemble. Elle peut avoir divers buts, comme présenter les personnages et les rendre sympathiques aux yeux des spectateurs, mais ce type de scène introduit aussi régulièrement un incident choquant ou horrifiant. Les jeunes héros se baladent dans les bois en blaguant et flirtant, mais ils tombent brusquement sur un cadavre atrocement mutilé ; c'est une façon de jouer sur le ton d'une scène.

C'est un procédé efficace, car le contraste entre ces deux atmosphères permet au public de profiter d'autant plus des moments d'horreur et d'humour. Même quand leurs films prennent une tournure de plus en plus

sinistre, la plupart des cinéastes continuent de chercher des moments appropriés (ou inappropriés) dans lesquels injecter un peu d'humour ou des dialogues mordants. Ils peuvent ainsi empêcher le spectateur de se désensibiliser des aspects les plus horribles de l'histoire.

Il est important de garder ce concept à l'esprit quand on anime une partie de jeu de rôle. Bien que vous puissiez désirer établir clairement que les évènements sont graves et que les adversaires du groupe sont redoutables, il est fort probable que les joueurs ne parviendront pas à prendre tout cela au sérieux si vous n'introduisez pas de temps à autre des changements de ton et des occasions de rire. Si vous vous acharnez à effrayer vos compagnons de jeu, vous courez d'ailleurs le risque qu'ils cherchent le moyen de s'amuser entre eux et ruinent l'atmosphère de la partie.

Il vaudrait mieux que vous prévoyiez de distiller l'horreur et les surprises choquantes par à-coups, et que vous fassiez précéder ou suivre ces scènes par des moments plus légers. Les joueurs peuvent ainsi satisfaire leur besoin de rire un bon coup et ils apprécieront d'autant plus vos efforts quand vous tenterez de les effrayer.

Un MJ pourrait par exemple avoir prévu une scène dans laquelle les PJ font une troublante découverte. Dans cette partie, le groupe est en train d'explorer un monde apparemment vierge, mais qui s'avère bientôt avoir servi de terrain de manœuvres aux agents de l'Empire. Les stormtroopers ont établi une base sur ce monde et le MJ compte donner aux personnages un indice de leur présence en leur faisant explorer un village indigène qui a été victime d'une violente attaque. C'est une scène horrifiante et il faut donc que le MJ mette les joueurs dans le bon état d'esprit.

Ici, le MJ peut avoir recours à une scène humoristique pour faciliter la manœuvre. Les joueurs peuvent par exemple tomber nez à nez avec une espèce animale locale qui se comporte de façon complètement loufoque, découvrir deux bestioles en train d'effectuer une parade amoureuse particulièrement disgracieuse ou encore surprendre une créature qui se nourrit de façon répugnante. Les interactions des PJ avec ces êtres peuvent à leur tour prendre un tour comique, les personnages finissant aspergés de fluides corporels peu ragoûtants.

Une fois ce moment d'hilarité passé, le groupe progresse un peu plus avant et découvre le lieu d'une atrocité.

GÉRER LA TENSION

Dans les films d'horreur, les moments d'humour remplissent une deuxième fonction : développer et désamorcer la tension. C'est typiquement ce qui se produit lorsque le spectateur découvre que les choses sont bien moins graves qu'il ne se l'imaginait. Imaginez-vous un film dans lequel l'héroïne fuit dans un corridor plongé dans les ténèbres, quand des bruits de griffes se font entendre au bout du couloir. Elle scrute l'obscurité du regard, sans rien pouvoir discerner. À nouveau, elle entend des bruits. Pas à pas, elle s'approche d'une alcôve enténébrée et c'est... c'est juste le chat ! Ouf ! Tout le monde respire. Mais c'est alors que de nouveaux bruits se font entendre dans la maison...

On pourrait penser qu'il s'agit du même procédé qu'exposé plus haut, mais il présente une différence subtile. La juxtaposition de l'humour et de l'épouvante permet d'empêcher le public de se lasser de l'horreur. En fait, le metteur en scène retire un double bénéfice de la tension qu'il a réussi à instaurer, les spectateurs se rendant compte que leur soulagement était prématuré lorsque des bruits inquiétants leur parviennent à nouveau.

Les opérations dans lesquelles les archéologues se trouvent typiquement engagés, comme l'exploration d'un complexe funéraire labyrinthique, peuvent fournir des occasions toutes trouvées de recourir à ce type de comique. Les murs sont recouverts de signes étranges évoquant le mal mystérieux ayant décimé la population indigène, et les PJ entrevoient de furtifs mouvements dans les tunnels obscurs. Ils décident alors de laisser derrière eux leur droïde protocolaire pour qu'il déchiffre les hiéroglyphes pendant qu'eux-mêmes s'aventurent plus profondément dans la sépulture. Ils parviennent bientôt à se rapprocher de la source des mouvements et découvrent qu'il s'agit d'une créature projetant une ombre étrange.

Les PJ acculent enfin la bête mystérieuse dans une grande pièce centrale et se rendent compte qu'il s'agit en fait d'un animal inoffensif qui s'est égaré dans le complexe funéraire. Un communicateur se met alors à vibrer et le droïde de protocole informe le groupe que les hiéroglyphes avertissent les visiteurs de ne pas pénétrer à l'intérieur de la tombe centrale. La porte de la pièce claque violemment et les murs commencent à se rapprocher...

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DES SIGNES ANNONCIATEURS

La méthode des signes annonciateurs consiste à introduire un personnage ou des thèmes qui ne semblent pas importants sur le moment, mais qui se révèlent en fait cruciaux à un stade ultérieur de l'histoire. Cette technique peut avoir son importance dans une introduction, quand certains éléments de l'intrigue sont expliqués au spectateur. Elle peut aussi s'avérer utile pour instaurer la tension, les personnages engagés dans l'histoire tentant d'en découvrir plus au sujet du mystérieux protagoniste, qui sera décrit en plus amples détails par la suite.

L'une des meilleures utilisations que vous pouvez faire de cette technique consiste à introduire un évènement ou un personnage que vous comptez traiter plus en détail à l'occasion d'une future session. Les PJ peuvent ainsi rencontrer brièvement un individu étrange, avoir vent de rumeurs concernant de mystérieux incidents, ou être les témoins d'une scène curieuse, sans qu'aucun de ces évènements ne leur semble important. Si vous parvenez néanmoins à en faire des scènes mémorables, vous serez amplement récompensé par la suite lorsqu'il apparaîtra à tous que ces incidents avaient en fait leur importance dans l'intrigue générale.

Vous devez cependant procéder avec prudence et résister à la tentation d'attirer trop lourdement l'attention des joueurs sur ces détails, car vous courez le risque qu'ils

perdent de vue leur mission. Certains MJ laissent volontiers leur groupe s'égarer hors des sentiers battus et se lancer dans toutes sortes d'aventures secondaires, tandis que d'autres préfèrent avancer dans l'intrigue à bonne allure. Les joueurs confrontés à une scène étrange, conçue pour annoncer des évènements ultérieurs, peuvent dilapider une partie de leur énergie à tenter d'élucider le mystère dont ils ont été témoins. Si vous les empêchez d'approfondir la question, ils deviendront assez légitimement paranoïaques et traqueront avec un zèle excessif le moindre indice qui leur permettra de découvrir ce qui est arrivé. Il se peut que cela soit précisément l'effet que vous cherchiez à produire, mais si vous préférez que les PJ se focalisent sur la trame centrale de l'histoire, il peut s'avérer utile d'introduire un nouvel incident qui permettra de leur faire comprendre qu'ils ont des affaires plus urgentes à régler.

Imaginez-vous, par exemple, une partie dans laquelle les joueurs concluent un marché clandestin avec des marchands anaxsi, tout en tentant de déjouer la vigilance des agents impériaux, dont l'intervention empêcherait l'accord d'être conclu. Le MJ a prévu de conclure cette aventure après quelques sessions supplémentaires, puis de commencer une nouvelle histoire dans laquelle les PJ suivront une piste qu'un explorateur Sullustéen leur aura fournie. Grâce à ces indices, les PJ finiront par trouver une région inconnue de la galaxie et poursuivront leur enquête sur une étrange planète.

Pour préparer cette prochaine aventure et pour rappeler aux joueurs que la galaxie ne se limite pas à leurs personnages, le MJ décide de créer une scène dans laquelle le Sullustéen débarque au spatioport d'Anaxes et fait la connaissance des aventuriers. Il pourrait, par exemple, soit leur demander où se trouve la cantina la plus proche, soit leur proposer une petite récompense en échange de soins ou de réparations.

C'est une façon parfaitement acceptable de préparer la suite des aventures, mais deux problèmes peuvent néanmoins se poser à l'occasion de cette scène.

En premier lieu, il se peut que les joueurs se laissent distraire et commencent à s'intéresser prématurément aux éléments qui viennent d'être introduits. Si tel est le cas, la meilleure façon de pallier ce problème consiste à présenter un incident dramatique directement en rapport avec l'intrigue principale : une escouade de stormtroopers débarque soudain, déclenchant une terrible bataille, et le Sullustéen profite de la confusion pour prendre la poudre d'escampette. Un évènement de ce type suffira, espérons-le, à rappeler aux PJ qu'ils ont des problèmes plus urgents à régler. S'ils tentent de retrouver la piste de l'extraterrestre une fois la confrontation avec les agents de l'Empire résolue, le MJ peut simplement les informer qu'ils ne parviennent pas à retrouver sa piste pour le moment.

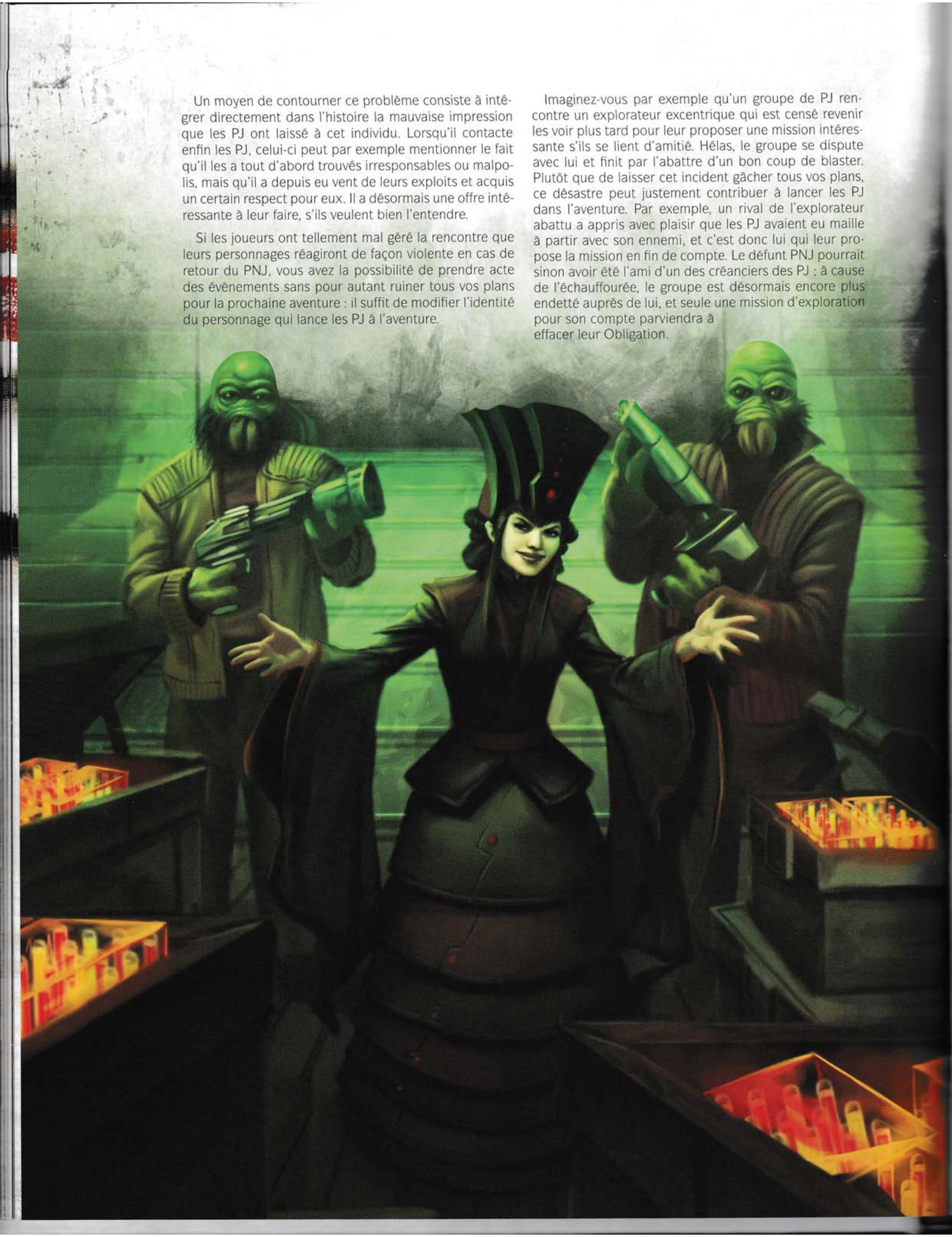
L'autre problème potentiel posé par l'introduction d'un PNJ initialement anodin, et qui se révèle important par la suite, c'est que les PJ risquent de réagir à son introduction de façon violente ou stupide. Ce type de réaction peut survenir de temps à autre en raison de la paranoïa évoquée précédemment. Quand les PJ rencontrent un personnage qui semble avoir de l'importance, mais pour des raisons qui ne leur paraissent pas immédiatement claires, les joueurs deviennent parfois suspicieux, ce qui peut les pousser à se comporter de façon agressive. Pour vous le MJ, cela peut s'avérer particulièrement démoralisant, puisque vous vous êtes naturellement investi dans les personnages que vous avez créés, mais il est très important de ne pas paniquer devant cette situation. Si vous pensez que vos joueurs vont avoir une mauvaise réaction à une scène dans laquelle les PJ rencontrent un personnage auquel vous voudriez qu'ils fassent confiance, vous disposez d'un certain nombre de recours.

Si les PJ rudoient un tel personnage alors qu'il devait leur présenter une occasion à ne pas manquer, cela peut compliquer la situation et compromettre la suite de l'intrigue.

Un moyen de contourner ce problème consiste à intégrer directement dans l'histoire la mauvaise impression que les PJ ont laissé à cet individu. Lorsqu'il contacte enfin les PJ, celui-ci peut par exemple mentionner le fait qu'il les a tout d'abord trouvés irresponsables ou malpolis, mais qu'il a depuis eu vent de leurs exploits et acquis un certain respect pour eux. Il a désormais une offre intéressante à leur faire, s'ils veulent bien l'entendre.

Si les joueurs ont tellement mal gérê la rencontre que leurs personnages réagiront de façon violente en cas de retour du PNJ, vous avez la possibilité de prendre acte des évènements sans pour autant ruiner tous vos plans pour la prochaine aventure : il suffit de modifier l'identité du personnage qui lance les PJ à l'aventure.

Imaginez-vous par exemple qu'un groupe de PJ rencontre un explorateur excentrique qui est censé revenir les voir plus tard pour leur proposer une mission intéressante s'ils se lient d'amitié. Hélas, le groupe se dispute avec lui et finit par l'abattre d'un bon coup de blaster. Plutôt que de laisser cet incident gâcher tous vos plans, ce désastre peut justement contribuer à lancer les PJ dans l'aventure. Par exemple, un rival de l'explorateur abattu a appris avec plaisir que les PJ avaient eu maille à partir avec son ennemi, et c'est donc lui qui leur propose la mission en fin de compte. Le défunt PNJ pourrait sinon avoir été l'ami d'un des créanciers des PJ ; à cause de l'échauffourée, le groupe est désormais encore plus endetté auprès de lui, et seule une mission d'exploration pour son compte parviendra à effacer leur Obligation.



Il ne faudrait cependant pas considérer que ce type de procédé donne toute licence aux joueurs ou au MJ pour ignorer les conséquences du comportement agressif du groupe, en particulier si celui-ci est gratuit. Les PJ ne doivent pas se sentir libres de se fâcher avec tout le monde, car il faut qu'ils se rendent compte que procéder de la sorte leur compliquera la vie. Quoi qu'il en soit, il serait bien dommage de devoir repartir de zéro et mettre à la poubelle les aventures que vous avez préparées juste parce que les joueurs ont insulté ou blessé le PNJ qui devait leur fournir l'occasion de se lancer dans leur prochaine aventure.

CRÉER DES PERSONNAGES MÉMORABLES

Étant donné qu'une campagne peut faire intervenir des centaines de PNJ, un MJ ne parviendra jamais à tous les interpréter de façon convaincante, ni même à tous les détailler. Il s'avère donc important pour lui d'identifier les personnages avec lesquels le groupe est le plus susceptible d'interagir ou de passer du temps, afin de leur conférer des manies et des traits singuliers qui les rendront mémorables. Si vous disposez d'assez de temps, cette méthode vous permettra de mettre sur pied des parties inoubliables en distinguant les PNJ intéressants par des détails uniques.

En tant que MJ, il peut se révéler profitable de développer votre capacité à changer d'attitude entre le moment où vous dirigez la partie et celui où vous interprétez un personnage. Ce procédé permet de bien montrer aux joueurs que vous vous glissez dans la peau d'un PNJ. Vous gagnerez du temps et éviterez les moments de confusion où tout le monde se demande si un joueur (ou le MJ) joue un rôle ou s'il parle en son nom propre (« C'est *toi* qui viens de dire ça ? »). Ce procédé peut aussi ajouter de l'entrain et de l'humour à vos parties, ce qui est généralement une bonne chose, le jeu de rôle étant avant tout un divertissement.

VOIX

Étant donné que maîtriser une partie de jeu de rôle revient (généralement) à parler à un groupe de joueurs, le procédé le plus évident pour différencier un PNJ d'un autre consiste à changer de voix. Si vous avez un don d'imitateur, qu'il s'agisse de mimer les voix de célébrités, de vos camarades de classe ou de vos collègues, vous pourrez développer un vaste répertoire et conférer une intonation unique à chaque PNJ. Si vous n'avez ni le talent ni la confiance nécessaire, vous pouvez toujours changer d'accent, d'inflexion, de rythme ou de hauteur, voire tout simplement parler en vous pinçant le nez pour distinguer les personnages-clef entre eux.

LANGUES

Il est aussi possible de songer à la langue que parle tel ou tel PNJ pour les distinguer. Cela ne veut pas dire qu'il faut être capable de parler couramment le hutt pour être un bon MJ (encore que si vous y arrivez, chapeau...). Il s'agit plutôt de penser au type de vocabulaire que tel personnage est susceptible d'employer et à ce que cela révèle de lui. Le langage fleuri peut convenir à ceux qui cultivent des airs prétentieux, tandis qu'un jargon technique vient facilement aux individus qui s'identifient fortement à leur vocation. Les personnages qui veulent donner l'impression qu'ils sont à l'aise dans les rues peuvent avoir recours à de l'argot et multiplier les références à la culture populaire.

MANIES

Les tics vocaux ou les manies comme cracher à la fin de chaque phrase, passer sans cesse sa langue sur ses dents, tousser ou émettre des exclamations diverses et variées, peuvent aussi aider à différencier les personnages.

DESCRIPTION

Il peut aussi s'avérer utile d'imaginer quelques détails de l'apparence d'un personnage et de les mentionner au moment de la description, en particulier si vous n'avez pas l'aisance requise pour créer des voix étranges. N'en faites pas trop et restez succincts, car la plupart des joueurs préfèrent jouer des parties rythmées qui leur laissent le champ libre plutôt que de vous entendre vous perdre dans de longs monologues descriptifs. Mieux vaut se cantonner à de courtes mais fréquentes descriptions. Apprenez à fournir des indications du type : « Avant de prendre la parole, Frella vous fixe quelques instants de ses gros yeux globuleux » ou « Tandis qu'il écoute vos accusations, le négociant devient rouge comme une tomate. » Ce procédé vous permet d'introduire de petits détails sur lesquels vous pourrez ensuite revenir pour donner plus de corps aux particularités d'un personnage.

ACCESSOIRES

L'utilisation des accessoires est sujette à caution, ceux-ci pouvant faire virer votre partie à la farce si vous en abusez. Ceci dit, l'utilisation subtile de quelques objets emblématiques peut servir à signaler clairement aux joueurs qu'ils ont affaire à un PNJ important.

RUMEURS

Si vous vous êtes investi dans la création d'un PNJ unique et excentrique, celui-ci ne fera pas uniquement forte impression sur les PJ, mais aussi sur tous les individus qu'il croise. Il est tout à fait possible que d'autres PNJ s'intéressent à lui, viennent en parler aux personnages et partagent à cette occasion des rumeurs ou des commérages au sujet de ses activités, ainsi que des commentaires sur ses petites manies. N'en faites cependant pas trop, car les PJ doivent rester les vedettes de la partie, et les joueurs ont tendance à trouver frustrant qu'un MJ s'intéresse plus à ses créations qu'à eux.

AVENTURES ET MISSIONS

Lorsque vous créez une aventure, il peut s'avérer fructueux de songer aux éléments archétypaux qui entrent dans la composition d'une épopée héroïque, ainsi qu'aux moyens de les employer dans le cadre d'une partie de jeu de rôle. Cette forme de divertissement a clairement beaucoup de points communs avec l'art du récit, bien que l'aspect collaboratif du jeu de rôle doive occuper une place importante dans chaque session de jeu. Certains MJ commettent en effet l'erreur de considérer leurs joueurs comme un public passif plutôt que comme des acteurs. Cela ne revient pas à dire que tel ou tel joueur doit prendre plus d'importance dans la partie que le MJ, mais simplement que ce dernier a intérêt à donner autant de place que possible aux interactions et décisions des joueurs.

Ceci dit, vous trouverez certainement une utilité aux conseils qui suivent. Ils concernent en effet l'écriture d'une aventure typique.

STRUCTURE NARRATIVE

Vous découvrirez dans cette section une sélection des thèmes et des canevas les plus courants de la narration. Il ne s'agit cependant pas d'un guide édictant les règles qui doivent nécessairement orienter l'écriture d'un scénario de jeu de rôle. En effet, si vous suivez rigoureusement et systématiquement ces indications, vos parties risquent de devenir répétitives et de présenter une structure prévisible. Les conseils prodigués dans cette section se limitent aux notions élémentaires et décrivent simplement un ensemble de bases solides sur lesquelles il devient ensuite possible de composer des histoires originales, par des détails et des modifications plus profondes que vous leur apporterez.

LE DÉBUT : L'APPEL À L'AVENTURE

Le début d'un récit permet aux personnages de prendre conscience qu'il se trame quelque chose dont ils peuvent se mêler, et c'est d'autant plus vrai dans le cas des histoires qui conviennent bien au jeu de rôle. Un incident survient, qui perturbe la routine quotidienne des personnages ou l'ordre social dans lequel ils évoluent, et ce changement a généralement des effets négatifs.

Cette remise en cause de l'ordre normal des choses peut se manifester d'une ou plusieurs façons et prendre des formes subtiles ou dramatiques. L'apparition d'un empire galactique totalitaire remettant en cause les valeurs démocratiques de la République constitue par exemple un changement dramatique. Découvrir que le R2 qu'on s'est procuré pour faciliter le travail à la ferme abrite en fait un message caché est un bouleversement moins dramatique, mais qui justifie tout autant de se lancer à l'aventure.

Bien que les professionnels de l'écriture évoquent fréquemment cet aspect du récit, bien des MJ sont encore surpris d'apprendre que bien souvent, le héros d'un conte refuse tout d'abord d'accepter qu'il a un rôle à jouer et hésite à s'impliquer dans la suite des événements. Dans *Star Wars*, Luke ne s'empresse pas d'aller délivrer le message de Leia à Ben Kenobi, et une fois qu'il a rencontré le maître Jedi, il n'a pas le sentiment que son aide est indispensable. C'est seulement lorsqu'il apprend que les stormtroopers ont massacré sa famille qu'il se résout à s'impliquer dans l'histoire.

Ce lieu commun explique peut-être pourquoi tant de MJ ont un peu de mal à motiver leurs joueurs en début de partie. Un MJ peut éprouver une certaine frustration si les joueurs ne parviennent pas à saisir le fil du scénario au début de l'intrigue, après qu'il a pris le temps de créer des personnages et de planter le décor. Il peut donc songer à plusieurs accroches différentes qui lui permettront de motiver les PJ efficacement.

Naturellement, cela ne veut pas dire que vos joueurs vont systématiquement passer à côté de l'amorce du scénario, ni qu'ils peuvent l'ignorer sans problème. Un MJ s'agit simplement de remarquer que vous ne devez être ni surpris ni paniqué quand des complications de ce genre surviennent. En effet, ces situations n'apparaissent pas parce que les joueurs cherchent consciemment à vous compliquer inutilement la vie, ni parce qu'ils n'ont pas envie de jouer, mais parce qu'ils ont besoin de se raccrocher à un archétype narratif.

Quand vous vous préparez à maîtriser une partie, vous avez donc tout intérêt à préparer une ou deux accroches de plus, même si celle que vous avez prévue vous semble satisfaisante. Vous pourrez y recourir si le groupe avance trop lentement ou s'il est en train de passer complètement à côté de l'histoire. Si les joueurs se lancent immédiatement dans l'aventure, les accroches que vous avez préparées pourront être modifiées et recyclées une prochaine fois, lorsque vous introduirez des rebondissements dans l'histoire ou que vous leur proposerez une nouvelle aventure.

Au début des histoires, on retrouve aussi régulièrement un moment où le héros franchit la frontière séparant son quotidien du monde de l'aventure. Il fait alors la rencontre d'individus qui évoluent déjà depuis longtemps dans cet univers et sont devenus excentriques ou dangereux en tentant de forger leur propre destin. Dans *Star Wars* par exemple, la scène de la cantina regroupe divers individus étranges, grotesques et dangereux. C'est l'exemple typique d'un lieu dont la découverte marque la fin de l'existence banale du héros et son entrée dans le monde de l'aventure.

LE MILIEU : LE CHEMINEMENT D'ÉPREUVES

La section intermédiaire d'une histoire se compose d'obstacles que le héros doit franchir pour corriger (ou parce qu'il n'a pas su corriger) le changement introduit dans l'ordre normal des choses qu'il connaissait au début du récit. C'est ici que l'histoire se joue véritablement. Dans une partie de jeu de rôle, le type d'épreuve dramatique le plus commun prend la forme d'une confrontation violente contre un ou des adversaires. Les combats y occupent généralement une large place, mais cela ne veut pas dire qu'ils doivent être les seuls conflits survenant dans une partie ou une campagne.

Les aventuriers se retrouvent ainsi souvent confrontés à la nature elle-même, ce qui les force à braver les éléments et à assurer leur subsistance tant bien que mal. Traverser des étendues vastes et dangereuses pour mettre la main sur des ressources précieuses, survivre à l'arrivée inattendue d'un prédateur terrifiant ou échapper à des changements climatiques dramatiques peut aussi constituer une forme d'épreuve.

Dans l'exercice de leur profession, les éclaireurs ont souvent l'occasion de découvrir des pistes qui les emmènent en *terra incognita*. Suivre ces indices constitue déjà en soi un défi à relever, mais il est possible de transformer cette situation en conflit si une proie décide de semer son poursuivant, de s'en prendre à lui ou d'emprunter un chemin dangereux.

Pour les marchands, rien n'est plus banal que d'essayer d'obtenir les conditions les plus favorables au terme d'âpres négociations. Mais cette situation peut devenir une épreuve s'ils se confrontent à un négociant très rusé ou si conclure l'accord peut s'assortir de complications pénales ou morales. Négocier dans une culture exotique peut aussi constituer un défi intéressant, car le marchand est alors forcé de s'adapter à des normes culturelles inhabituelles et de prendre en compte les tabous de ses interlocuteurs.

En raison de leur profession, les archéologues se lancent toutes sortes de défi, qu'il s'agisse d'explorer des sites antiques, de pénétrer dans d'étranges bâtiments ou (horreur !) de soumettre leurs découvertes au jugement de leurs confrères universitaires. Les conflits peuvent alternativement se présenter sous la forme de rivaux ou d'obstacles, allant des indigènes primitifs qui refusent qu'on profane leurs sites sacrés aux pièges installés par les bâtisseurs d'une tombe ancestrale. Les conflits peuvent aussi prendre des formes nettement plus banales, comme les rivalités professionnelles qui couvent dans les départements d'archéologie des meilleures universités de la galaxie.

Un fonceur effectuant un voyage parfaitement routinier pourrait tout d'un coup se trouver devant un défi à relever en raison d'un accident totalement imprévisible, ou parce qu'il s'est mystérieusement égaré. Il pourrait découvrir quelque chose de surprenant au sujet de la cargaison qu'il transporte à bord de son navire, celle-ci se révélant dangereuse, convoitée ou « immorale ». Le fonceur pourrait être intercepté par des bandits de l'espace ou contraint d'accepter un criminel ou des marchandises illégales à bord.

De nombreux prédateurs ne vivent que dans la perspective de se confronter à des situations que la plupart des êtres de la galaxie considéreraient comme des aventures palpitantes. Un chasseur bravant la nature dans le but de ramener un trophée impressionnant se heurtera toujours à plus d'un obstacle en cours de route, mais les professionnels dont la spécialité consiste à capturer des spécimens vivants subissent bien pire encore. Ils doivent non seulement traquer une bête dangereuse, mais ils sont censés la livrer à leur client dans les délais impartis et en bonne santé, tout en respectant certaines restrictions budgétaires.

Au cours de ces épreuves, les héros d'une histoire se retrouvent souvent confrontés à une scène particulièrement mémorable ou traumatisante. Il ne s'agit pas du climax de l'aventure, mais plutôt d'un incident à l'occasion duquel les héros frôlent la mort. C'est une descente métaphorique (et parfois littérale) aux Enfers qui fait régulièrement intervenir des émotions primitives, des monstres gigantesques (ou quelque chose d'équivalent), ainsi qu'un élément liquide ou vaporeux. Ces événements constituent généralement le moment le plus désespéré de l'histoire, des épisodes particulièrement sombres dans lesquels tout semble perdu et horrible. Il peut parfois s'agir d'hallucinations qui permettent aux héros de percevoir leurs désirs et ambitions inavoués, autrement dit leur inconscient.

Ainsi, dans *Star Wars*, le moment où les héros se retrouvent pris au piège dans le compresseur d'ordures et celui où le *Faucon Millenium* est englouti par une limace de l'espace géante constituent des exemples de ce type de scène. Ni l'un ni l'autre de ces passages ne constituent l'apogée du récit, et ce ne sont peut-être même pas les moments les plus périlleux, mais ils correspondent à un archétype narratif qui veut que les héros se retrouvent confrontés à une situation apparemment inextricable au cours de leur épopée.

Comment se fait-il que les situations désespérées de ce genre soient aussi typiques des récits héroïques ? Il se peut qu'elles servent à renforcer la valeur cathartique du dénouement. Les héros ayant triomphé de situations particulièrement désespérées, leur victoire n'en paraîtra que plus éclatante lorsque leur audace aura fini par les mener au triomphe.

LA FIN : LE RETOUR À LA NORMALITÉ

La fin de l'épopée héroïque typique est marquée par le constat que les actions des héros sont parvenues à ramener les choses à la normale. Bien qu'il soit possible de prolonger indéfiniment le cheminement d'épreuves, en multipliant les obstacles à franchir ou en introduisant de nouvelles complications au fur et à mesure que les protagonistes subissent des revers, ce n'est qu'une fois qu'on a le sentiment que les héros se sont rachetés, ou que l'ordre a été restauré, qu'une histoire trouve une conclusion satisfaisante. Par exemple, le quatrième épisode de *Star Wars* culmine avec la bataille de Yavin IV et la destruction de l'Étoile Noire, tandis que la cérémonie honorant la contribution de Han et de Luke à la cause rebelle, sur laquelle le film se conclut, se révèle moins palpitante.

Du point de vue de la structure narrative, cette scène satisfait l'archétype de l'épopée héroïque. Bien que l'Empire continue de représenter une menace, la cérémonie établit que l'Alliance a fait le nécessaire pour préserver un peu de paix et de civilisation, et l'ordre normal des choses a été rétabli, car les escouades de stormtroopers ne peuvent plus massacrer d'humbles fermiers sans en payer le prix.

LANCEZ LA SCÈNE ET PASSEZ À L'ACTION

En tant que MJ, vous disposez d'un grand nombre de procédés narratifs à employer au cours de vos parties de jeu de rôle, mais vous devez néanmoins vous rappeler que ce sont normalement les PJ qui tiennent la vedette de votre campagne, et que leurs actions doivent avoir un rôle déterminant dans la progression de l'intrigue. Bien qu'il puisse s'avérer passionnant de créer un environnement détaillé et des personnages très fouillés, n'oubliez pas que les descriptions ont tendance à lasser lorsqu'elles s'éternisent. Si vous avez le sentiment d'avoir besoin de poser le décor ou de préciser certains détails, procédez aussi rapidement que possible ou limitez-vous à des descriptions brèves, mais régulières, comme expliqué précédemment, plutôt que d'asséner de longs monologues à vos joueurs.

Un autre travers dans lequel il vaut mieux ne pas tomber consiste à donner l'illusion du choix à vos joueurs alors que leurs décisions sont sans importance. Si votre histoire s'ouvre sur un voyage spatial dans une région inexplorée de la galaxie et que vos PJ n'ont pas grand-chose à faire en attendant d'avoir atteint leur destination, si ce n'est prendre un siège et patienter à bord du vaisseau, vous avez peut-être intérêt à annoncer qu'ils sont tout simplement arrivés. Si vous n'avez pas prévu des incidents amusants à bord du navire, demander aux joueurs de décrire leurs actions pendant le voyage risque de les ennuyer et de les embrouiller.

AMORCES D'AVENTURES

En tant que MJ, il peut parfois s'avérer difficile pour vous d'intégrer les thèmes de l'exploration à votre campagne, en particulier si celle-ci traite habituellement de traque de criminels ou d'opérations de contrebande. Cette section présente diverses idées d'aventures que vous pourrez employer au cours de vos parties pour motiver les Explorateurs du groupe.

LA FARCE ANAXIENNE

Anaxes constituait jadis un redoutable monde-forteresse pour la République Galactique, qui s'en servait de base pour frapper les flottes d'invasions de ses ennemis. Bien que la planète demeure célèbre pour son académie navale et son passé militaire héroïque, elle est depuis devenue un important centre d'échanges commerciaux. On y vient principalement pour s'y procurer les produits de haute technologie fabriqués localement ou sur Axum, un monde industriel de la région. Aux yeux des individus vivant aux marges de la galaxie, les Anaxsi font figure de bourgeois hautains et militaristes. Cette réputation n'est pas totalement justifiée, car ils comptent parmi eux de nombreux marchands pragmatiques, au professionnalisme impeccable. Mais il demeure tout de même indéniablement plus facile de négocier sur cette planète lorsqu'on peut se prévaloir d'avoir appartenu à la marine.

Un négociant est dépêché sur Anaxes pour conclure un accord exclusif portant sur un nouveau type d'appareil électronique. Ce dernier est produit par la société d'un des patriarches marchands les plus détestablement snobs de la planète, mais si les pourparlers aboutissent, le PJ gagnera de l'argent et accroîtra grandement sa renommée. Il peut également avoir été envoyé là par un individu auquel il doit une Obligation. Dans un cas comme dans l'autre, il sait qu'il n'obtiendra rien du PNJ à moins que lui et ses compagnons n'adoptent de nouvelles identités et se fassent passer pour des membres de la haute société responsables de prouesses militaires.

Encouragez les joueurs à créer pour leurs personnages une identité alternative qui soit aussi pompeuse et improbable que possible. Une fois leur couverture établie, les PJ se mettent en route pour Anaxes, où le prince marchand se montre ravi d'accueillir des invités aussi respectables et s'empresse de jouer les hôtes généreux. De votre côté, préparez un système de comptabilisation des points. Chaque fois qu'un des PJ relate de façon convaincante l'un de ses audacieux exploits guerriers ou qu'il fait étalage de ses origines privilégiées, il devient plus estimable aux yeux de son interlocuteur. À l'inverse, tout faux pas le rapproche de l'échec.

Il est possible de multiplier les moments de farce au fur et à mesure que les PJ tentent de gagner la confiance du marchand. Celui-ci pourrait s'intéresser tout particulièrement aux exploits militaires fictifs d'un des personnages, ce qui forcera ce dernier à inventer toujours plus détails extrêmement pointus et retournements de situation surprenants. Par exemple, si un PJ prétend avoir pris part à telle ou telle campagne militaire, il se peut qu'il se retrouve soudainement forcé de justifier une atrocité commise à cette occasion. Un des PJ pourrait sinon avoir construit une fausse identité ressemblant un peu trop à un véritable personnage militaire, avec lequel on risque de le confondre. Alors que l'accord semble sur le point d'être conclu, une connaissance d'un des membres du groupe fait irruption et risque de révéler la véritable identité des personnages. Il se peut qu'il s'agisse d'un ami mettant les pieds dans le plat, et il faut alors rapidement réagir pour dissiper le malentendu. À l'inverse, le trouble-fête peut être animé d'intentions nettement plus hostiles, et ne manquera pas de soutirer de lourdes faveurs au groupe en échange de son silence.

MISSION SUR MIMBAN

Le système Circarpous recèle de nombreux mondes habités et actifs, dont Mimban. Cette planète abrite depuis longtemps une petite colonie humaine, mais demeure en bonne partie inexplorée. Cette passivité est le fruit du respect qu'on décida d'accorder aux deux espèces intelligentes indigènes de ce monde, les Mimbanites et les Coways, des peuples primitifs qui n'ont eu que peu de contacts avec l'ensemble de la société galactique. Jusqu'à une période récente, on les a donc laissés se développer en paix.

Tout cela a changé quand l'Empire a découvert que la planète Mimban abritait des dépôts de dolovite, un métal employé dans la construction des vaisseaux spatiaux et dont un seul baril peut atteindre les 760 crédits. L'Empire a implanté cinq colonies minières sur Mimban et supervise des opérations d'extraction de grande envergure qui ont ravagé la planète. Le recours aux foreuses énergétiques a notamment libéré des nuages de particules radioactives nocives dans l'atmosphère de la planète. Les Mimbanites, ou « petits verts » comme les appellent ceux qui souhaitent les dénigrer, se montrent assez

dociles tant qu'ils parviennent à obtenir un peu d'alcool de la part des mineurs. Les Coways, qui se terrent pour leur part dans des colonies souterraines, sont nettement plus hostiles envers les étrangers.

Un PJ Éclaireur est recruté par des représentants de l'Empire, soit parce qu'il doit une Obligation, soit parce qu'il est poussé par l'appât du gain. Il se peut que les agents impériaux dissimulent la réalité de la situation sur Mimban, en prétendant par exemple qu'il n'y a qu'une petite mine sur cette planète et que celle-ci ne cause pas la moindre pollution. Ils pourraient même maquiller l'un des complexes miniers pour en faire une sorte de « mine de démonstration » et proposer aux sceptiques de venir visiter l'installation, remplie de travailleurs bien payés qui savent comment répondre aux questions.

L'Empire désire produire une carte complète des réseaux de tunnels du sous-sol de la planète. Il s'agit à la fois de découvrir d'éventuels nouveaux gisements de dolovite, ce qui constitue le motif officiel de la mission, mais aussi de débusquer les communautés de Coways. L'éclaireur reçoit l'ordre de noter les coordonnées des habitations des indigènes avec interdiction de les déranger, en raison de leur hostilité.

L'aventure se présente comme une mission d'exploration relativement standard en terrain inconnu, mais la suspicion des PJ croît rapidement, au fur et à mesure qu'ils découvrent des traces de destruction gratuite pendant leur inspection. Les gisements de dolovite qu'ils s'attendaient à découvrir sont en fait bien rares, mais ils trouvent en revanche un grand nombre de villages coways. Enfin, il se peut que les PJ commencent à tomber malades à cause des particules radioactives que leurs employeurs n'ont pas pris la peine de mentionner.

LE GRAND CAMBRIOLAGE ZOOLOGIQUE DE BESPIN

L'extraction du gaz tibanna est un secteur d'activité important, car ce produit est employé dans la production d'un liquide réfrigérant extrêmement efficace utilisé dans la construction des blasters et des hyperdrives. Ce gaz ne pouvant être trouvé que sur Bespin, la planète s'est énormément enrichie grâce à ce commerce.

Bespin est une géante gazeuse, mais le tibanna n'a jamais été découvert dans l'atmosphère d'aucun autre monde de ce genre, dans toute la galaxie. La planète présente aussi la particularité d'abriter un écosystème florissant, dont faune et flore vivent parmi les nuages tourbillonnants. L'atmosphère de ce monde abrite notamment les beldons, de gigantesques brouteurs de gaz invertébrés dont les prédateurs naturels sont les velkers. Les rawwks, des créatures semblables à des chauves-souris perchant dans les stations minières abandonnées, se nourrissent des résidus organiques qui se détachent du corps des beldons.

Le processus de formation du tibanna n'est pas totalement clair, mais celui-ci étant excrété par les beldons, on suppose qu'il s'agit d'une forme d'excrément qu'ils produisent. Ces animaux sont protégés par la loi de Bespin et s'approcher d'eux est très dangereux en raison de leur inflammabilité. Quoi qu'il en soit, un certain nombre de braconniers ont eu l'idée de prélever des spécimens dans le but de les transporter à la surface d'autres géantes gazeuses pour en faire élevage, ce qui permettrait de créer une nouvelle source de tibanna et de récolter une manne financière conséquente.

Un prédateur est contacté par un individu qui pense avoir découvert une planète convenant à l'exploitation des beldons. Dérober des spécimens au nez et à la barbe du baron administrateur de la Cité des Nuages ne va pas sans risque : il s'agit non seulement d'échapper à la vigilance des représentants de la loi, mais aussi de s'exposer à une éventuelle rencontre avec des velkers ou des rawwks. Les beldons disposent par ailleurs de défenses passives et émettent notamment un puissant champ électrique compliquant encore davantage leur capture.

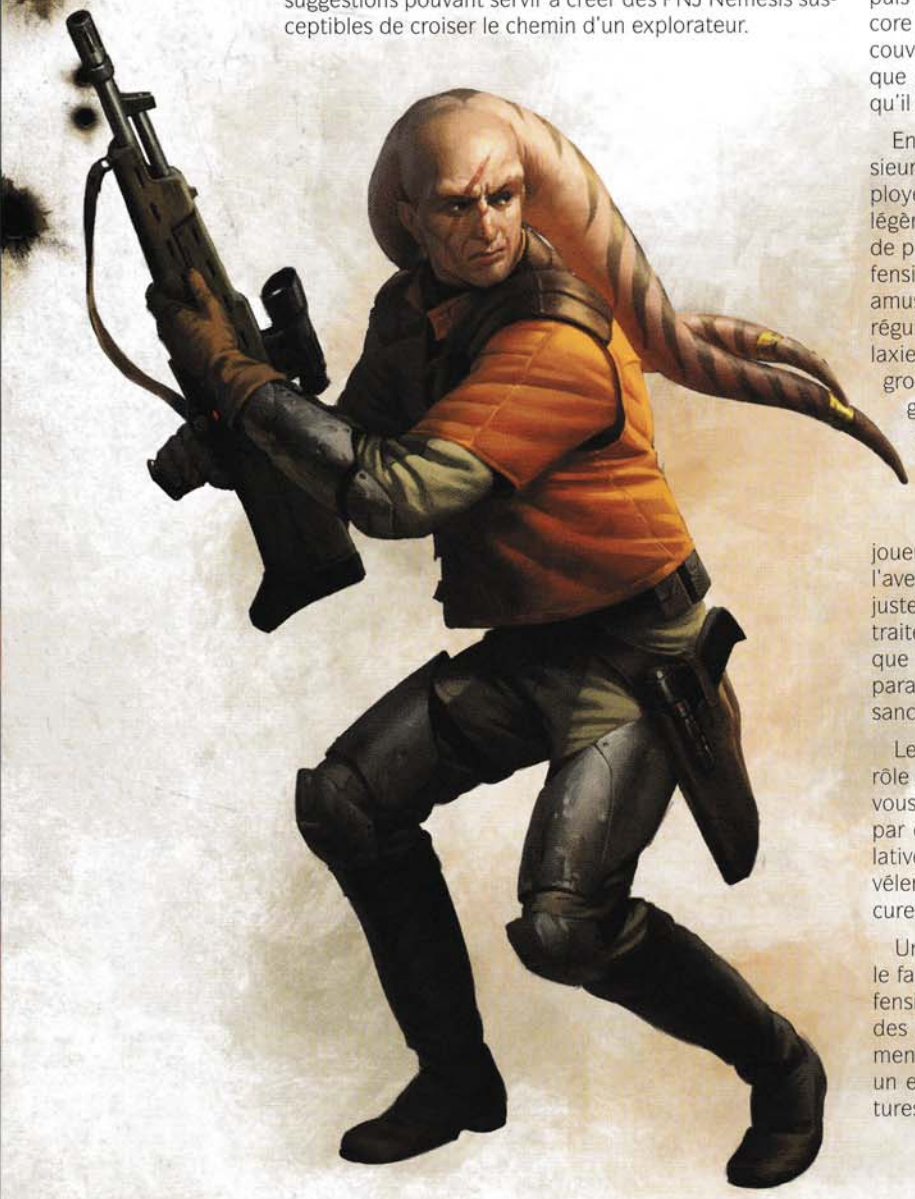
Pour garantir le renouvellement de la population, il sera sans doute nécessaire de capturer un certain nombre d'autres organismes, comme les oiseaux-déclic qui vivent dans les tentacules des beldons ou les velkers, ceux-ci ayant pour fonction d'éliminer les membres les plus vieux et faibles des troupeaux. Le chasseur devra ainsi soit revenir en possession d'un spécimen de chaque espèce participant à l'écosystème de Bespin, soit effectuer plusieurs voyages afin de récupérer les organismes auxquels il n'avait pas songé.

NÉMÉSIS POUR EXPLORATEURS

Le cadre de la campagne offre au MJ l'occasion de reconvertir ses PNJ les plus mémorables en personnages récurrents, dont le nom deviendra bientôt synonyme d'effroi pour les PJ, et il est notamment possible de faire appel aux règles des Némésis pour assister la création de ces adversaires.

De nombreux types d'ennemis déjà connus des joueurs de ***Star Wars :*** **Aux Confins de l'Empire** ont un rôle à jouer dans le domaine de l'exploration : la découverte de nouveaux territoires est susceptible d'intéresser les chefs de gang hutts aussi bien que les agents de l'Empire, et ils peuvent donc proposer de financer l'expédition des PJ, puis les trahir si ces derniers produisent des résultats décevants ou s'ils les suspectent d'en savoir trop.

La section suivante présente un certain nombre de suggestions pouvant servir à créer des PNJ Némésis susceptibles de croiser le chemin d'un explorateur.



LE RIVAL

Les PNJ de type Némésis ne cherchent pas nécessairement à causer physiquement du tort aux PJ et ils font au contraire parfois preuve d'un fair-play irréprochable à leur égard. Le rival est un individu travaillant dans le même champ d'activité qu'un PJ et qui se montre, du fait des ses compétences, capable de lui faire de la concurrence. Le PNJ en question jouit lui-même d'une assez bonne réputation et chaque fois que le PJ pense être sur le point d'atteindre un but important, il a l'impression que son rival réussi à le devancer ou à faire mieux que lui.

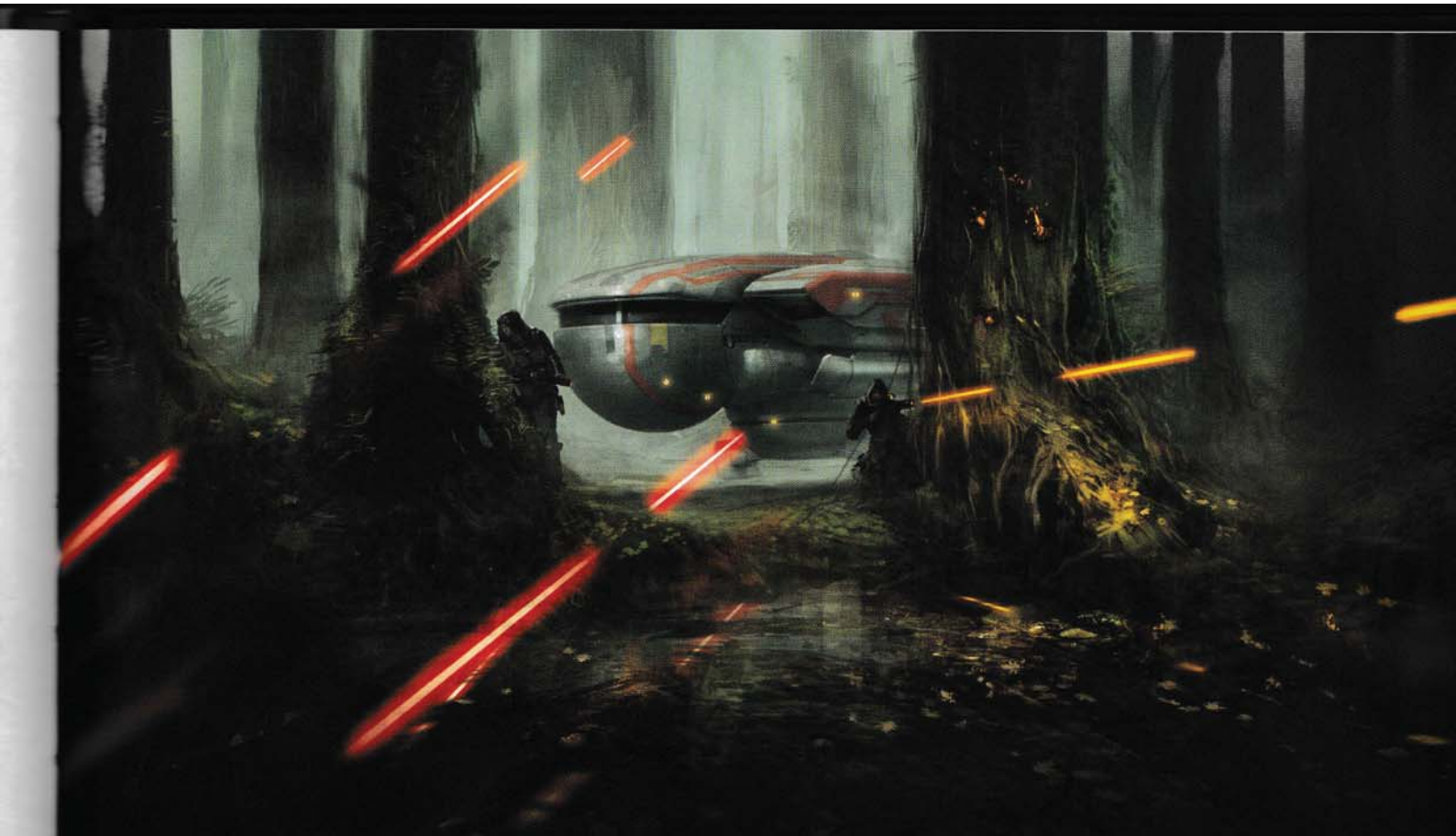
Un négociant qui a passé énormément de temps à tenter de convaincre un nouveau client potentiel peut ainsi découvrir que son rival est parvenu à obtenir un accord avant lui. Un prédateur peut attraper un énorme rancor, puis découvrir que son rival a capturé un spécimen encore plus impressionnant. Un éclaireur pensant avoir découvert un monde inexploré pourrait se rendre compte que son rival l'a en fait devancé de quelques heures et qu'il a déjà revendiqué la découverte de la planète.

En tant que MJ, vous pouvez utiliser un rival de plusieurs façons. Il peut être intéressant et amusant d'employer ce type de personnage pour introduire un peu de légèreté dans vos parties. Utilisé de la sorte, il fait office de personnage récurrent irritant, mais relativement inoffensif, qui manifeste idéalement un défaut de caractère amusant. Au fil de leurs aventures, les PJ le croiseront régulièrement dans divers marchés et cantinas de la galaxie, et vous pourrez rendre la défaite qu'il a infligée au groupe encore plus vexante s'il se comporte de façon grossière, ou pire encore, s'il se montre ennuyeux à mourir.

Un tel personnage récurrent pourrait être amusant, mais prenez garde. Le rival ne doit jamais jouer un rôle déterminant dans l'intrigue, car vos joueurs n'auront plus le sentiment d'être les héros de l'aventure. Il vaut mieux que les PJ, qui viennent tout juste de triompher dans la douleur ou de battre en retraite pour se remettre de leurs blessures, découvrent que leur rival a accompli un exploit d'importance comparable, mais qu'il s'en est tiré avec nettement plus d'aisance ou de brio.

Les personnages de ce genre peuvent même remplir le rôle de didacticiel (irritant) pour les joueurs, pourvu que vous n'abusiez pas trop de ce procédé. Si les PJ viennent par exemple de se tirer d'un cheveu d'une situation relativement dangereuse, le rival peut fortuitement leur révéler l'existence d'un outil bon marché et facile à se procurer qui se serait montré fort utile dans leur situation.

Un autre moyen efficace d'employer un rival consiste à le faire passer du statut de personnage secondaire inoffensif à celui d'adversaire redoutable au fil des aventures des PJ. Vous pouvez par exemple l'introduire relativement tôt dans votre campagne et le présenter comme un explorateur de petite stature. Après quelques aventures, les PJ le rencontrent à nouveau et découvrent qu'il



a réalisé des progrès importants qui font de lui un compétiteur potentiel. Par la suite, il pourra entrer en compétition avec eux et se comporter de façon toujours plus désespérée ou malhonnête, dans l'espoir d'en remontrer au groupe. Il peut par exemple se montrer de moins en moins honorable : il commence par tricher ici ou là, puis commet des actes de sabotage ou tente de faire porter le chapeau au groupe pour un crime, tant et si bien que leurs relations empirent jusqu'à ce que les deux partis n'aient plus d'autre choix que de recourir à la violence.

LE MONSTRE

Le monstre est le PNJ de type Némésis le plus adapté aux Prédateurs, mais les créatures de ce genre peuvent également compliquer la tâche des Éclaireurs, Bourlingueurs, Archéologues et Fonceurs. Le monstre est un spécimen particulièrement redoutable d'une espèce déjà considérée dangereuse. Il pourrait s'agir d'un dragon krayt d'une taille considérable, d'un lylek ayant développé un vorace appétit pour la chair humaine ou d'un pâle et vieillissant aqua-monstre sando, chassé de son territoire par un jeune rival.

Le monstre n'est cependant pas une simple brute, car il possède, en plus de tous les attributs qui en font un spécimen exceptionnel, une ruse acérée qui fait de lui un adversaire redoutable. Il nourrit qui plus est une animosité féroce à l'encontre de quiconque croise son chemin ou tente de le chasser.

Bien que la créature soit déjà si puissante qu'il faudrait une petite armée pour la terrasser, sa véritable force lui vient de sa connaissance de son environnement. Plutôt que de foncer sur ses poursuivants pour les mettre en pièce avec ses crocs et ses griffes, elle les oblige à emprunter des itinéraires aussi éreintants que dangereux et use de toutes sortes de ruses pour entraver leur progression ou les blesser. Le monstre peut par exemple connaître l'emplacement des tanières d'autres animaux dangereux sur son territoire et tenter d'attirer les chasseurs à proximité. Il saura où se trouvent les petites cheminées volcaniques, les sables mouvants, les nids d'insectes piquants et les éboulis, et créera une piste passant près de ces dangers dans l'espoir de mener des traqueurs inattentifs à leur mort. Il observera le comportement de ses poursuivants et attendra que ceux-ci fassent halte pour monter un camp, préparer un repas ou soigner les blessés avant de se faufiler discrètement derrière un membre isolé du groupe pour une attaque éclair. La bête n'accorde aucun repos aux chasseurs et lorsque ceux-ci s'installent pour passer la nuit, elle se met juste hors de portée de leurs fusils et pousse des cris à leur glacer le sang. Elle dispose sans aucun doute d'une tanière labyrinthique dont elle connaît le moindre recoin et elle se servira du terrain pour effectuer des attaques de flanc ou des retraites rapides. Ce n'est qu'une fois que ses poursuivants seront épuisés, démoralisés, à court de munitions et blessés qu'elle les affrontera directement.

Si vous songez à employer ce type de Némésis, vous aurez sans doute intérêt à créer une carte de son territoire. Les dangers que la créature utilisera pour distraire ou blesser les PJ doivent avoir une position déterminée, de sorte que vous puissiez donner une chance aux joueurs prudents de trouver des chemins alternatifs qui leur permettront de déjouer ces pièges. Mais un excès de prudence donnera également plus de temps à la créature pour réfléchir à de nouvelles embûches. Pensez aussi aux objets qu'il sera possible de trouver et que les PJ pourront employer pour se tirer d'affaire. Ils peuvent par exemple

couper des lianes et les employer pour sauver l'un des leurs de sables mouvants, tandis que de la végétation enflammée peut tenir à distance un essaim d'insectes agressifs. Les joueurs qui prennent conscience que le terrain présente autant de danger que le monstre lui-même doivent être récompensés chaque fois qu'ils font preuve d'astuce. Pris individuellement, ces pièges ne doivent pas représenter une difficulté majeure, mais il faut tout de même qu'ils donnent l'impression que la créature est un adversaire extraordinairement dangereux et rusé.

LE MISSIONNAIRE

Le missionnaire est un idéologue animé par des idées politiques, religieuses ou philosophiques particulières (et souvent singulières) que la société a rejetées. En conséquence, il s'est retiré en compagnie de quelques fidèles dans une région inexplorée de la galaxie où il a rencontré une société primitive. Cette découverte chanceuse a donné un surcroît de confiance au missionnaire et à ses camarades : ils s'imaginent que c'est la providence qui les a conduits en lieu sûr et leur a offert un public à la merci de leur prédication.

Émerveillés par la soudaine apparition du missionnaire et par les miracles technologiques dont il est capable, les autochtones primitifs s'empressent d'en apprendre le plus possible. Pendant ce temps, certains des étrangers, rusés, étudient la culture ainsi que les coutumes des indigènes et s'arrangent pour établir des parallèles entre celles-ci et le message du prosélyte. Ce dernier espère parvenir à diffuser son message au sein de la population de la planète, afin de créer la société idéale à laquelle il aspire. L'arrivée et l'intervention d'un groupe d'explorateurs pourraient remettre en cause tous ses efforts.

Le missionnaire peut être un individu bienveillant qui impose sa vision aux autres par altruisme. Dans ce cas, ce ne sera pas forcément lui qui représentera un danger, mais plutôt les membres de son entourage, ces derniers pouvant chercher à exploiter d'une façon ou d'une autre les nouveaux fidèles. Il peut aussi s'agir d'autochtones qui voient le missionnaire comme un moyen de remettre en cause le statu quo, ouvrant la voie à une révolution.

La plupart du temps, le missionnaire est quelqu'un qui cherche à promouvoir ses propres intérêts par-dessus tout. Dans de telles circonstances, le groupe devra peut-être plonger au cœur des ténèbres pour lutter contre son influence, le gourou s'appuyant sur les aspects les plus sanguinaires et violents de la culture des indigènes pour imposer ses idées religieuses ou philosophiques radicales.

Lorsqu'ils atterrissent sur ce nouveau monde, les explorateurs ne sont pas au courant de l'existence du missionnaire, mais ils commencent bientôt à suspecter que quelque chose a suscité des changements culturels rapides au sein de la population locale. Ils découvrent leur premier véritable indice quand ils se rendent compte que certaines tribus (celles qui se sont ralliées au missionnaire) disposent de technologie avancée ou usent de quelques phrases de basic, qu'elles prononcent avec une grande solennité et un lourd accent. En enquêtant sur les sources de ces bouleversements sociaux, les PJ peuvent entrer en conflit avec les serviteurs du missionnaire, puis les tribus converties, et finalement avec son cercle intime, dont les membres sont aussi zélés que bien équipés.

S'ils sont malins, les PJ trouveront le moyen d'exploiter la faiblesse typique du missionnaire : la reconnaissance qu'il est susceptible de leur témoigner s'ils feignent une conversion sincère. S'ils sont prêts à flatter ainsi le gourou, celui-ci baissera peut-être sa garde et acceptera leur présence sur la planète. Les PJ doivent néanmoins rester bien vigilants, car certains membres de l'entourage du maître se montreront peut-être moins naïfs et flaireront la supercherie.

RISQUES ET RÉCOMPENSES DE L'EXPLORATION

L'exploration des étoiles constitue une perspective palpitante pour les individus motivés et suscite l'admiration de ceux qui n'ont pas le courage de s'aventurer au-delà des régions civilisées.

Les rares explorateurs qui découvrent une planète intéressante à coloniser, une nouvelle civilisation extraterrestre inconnue ou une nouvelle voie hyperspatiale stable sont acclamés par leurs pairs ainsi que par le public, et certains d'entre eux passent même à la postérité en raison des services qu'ils ont rendus à la civilisation galactique. Dans cette mesure, on comprend aisément pourquoi, en dépit des risques encourus, un flot ininterrompu d'individus intrépides se déverse depuis les spatioports de la galaxie pour aller parcourir les étoiles en quête de découvertes inédites.

Cette section examine les risques et les récompenses de l'exploration.

DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX MONDES ET SYSTÈMES

Bien que les régions connues de la galaxie soient loin de manquer de ressources ou de planètes habitables, le moyen de gagner sa vie le plus évident pour un explorateur consiste à découvrir de nouveaux astres à exploiter ou à coloniser.

Les décisionnaires des diverses entreprises galactiques cherchent toujours de nouvelles façons de

prendre l'avantage sur leurs concurrents, pour mettre la main sur de nouvelles sources d'approvisionnement en matières premières. Certaines sociétés paieront même de fortes sommes pour obtenir des informations au sujet de matériaux bruts dont elles n'ont pas l'utilité, pour peu que le découvreur accepte de ne pas révéler la localisation de ces ressources à leurs rivales et que ces dernières n'obtiennent pas de droits d'exploitation. Une ceinture d'astéroïdes ou une planète désolée riche en gisements d'oridium constituent des exemples de riches gisements de matières premières qui peuvent intéresser les explorateurs. Ce minerai est en effet employé dans la construction des moteurs ioniques assurant la propulsion des chasseurs TIE, fers de lance de la flotte impériale. Un explorateur qui découvre un gisement d'oridium dispose essentiellement de cinq options.

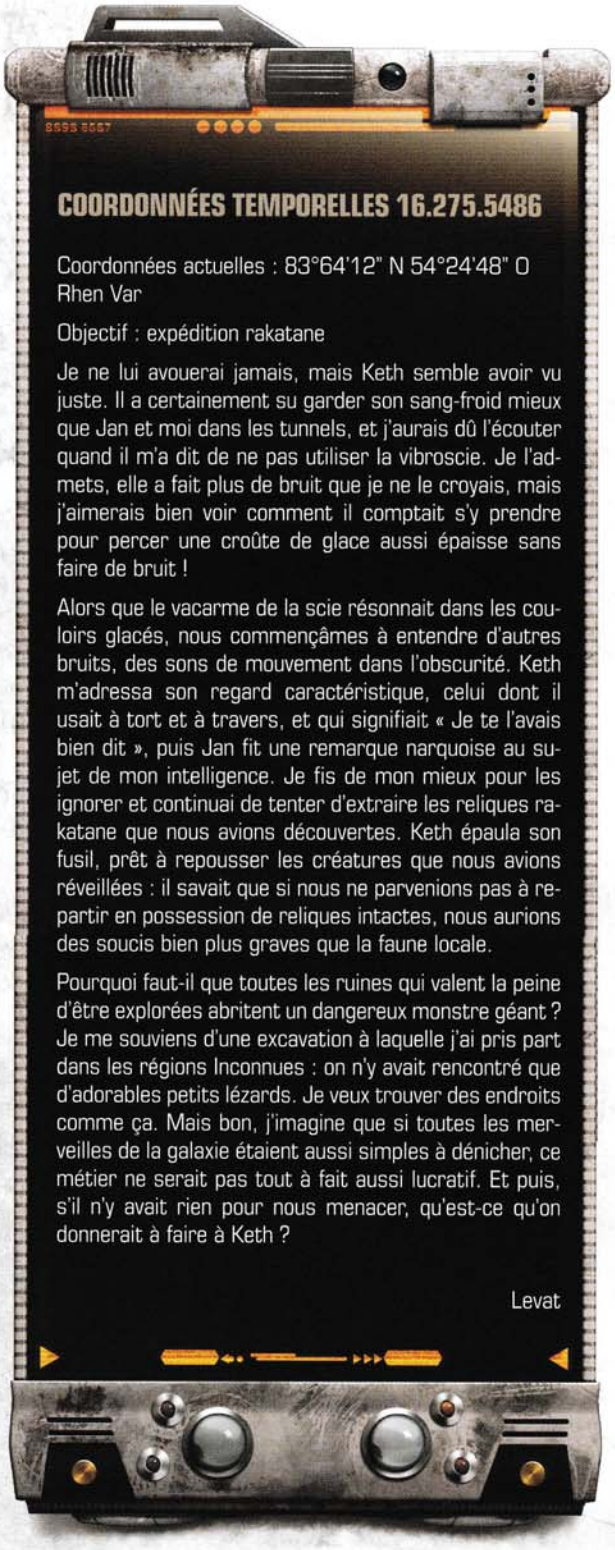
Il peut en faire part à l'Empire. Ce n'est pas nécessairement la décision la plus lucrative, mais l'individu recevra néanmoins une récompense correcte tout en s'assurant une réputation de compétence et de professionnalisme. Du point de vue des agents de l'Empire, il s'agit naturellement de la marche à suivre en cas de découverte, et certains d'entre eux feront peut-être même en sorte de fournir de l'aide ou de transmettre de nouvelles offres d'emploi à l'explorateur par la suite.

Il peut aussi informer la guilde compétente en la matière ou l'Autorité du Secteur Corporatif. À moins que l'explorateur ne cherche expressément à améliorer ses relations avec l'Empire, cette option offrira de meilleures récompenses. Fournir des renseignements à l'ASC constitue une bonne façon de s'enrichir et d'accroître sa renommée, car celle-ci versera d'importantes primes en échange d'une localisation vérifiable de gisements de matières premières, et ne verra aucune objection à laisser le personnage s'arroger la gloire de sa découverte une fois qu'elle aura établi ses droits sur l'astre en question.

Le découvreur peut également en faire part à un fabricant de moteurs ioniques. C'est la façon la plus simple de tirer profit de cette découverte, car les sociétés qui emploient un matériau sont les plus susceptibles de débourser de grosses sommes pour l'acquérir. Quoi qu'il en soit, ces transactions n'ont rien de glorieux. La société en question exigera sans doute que l'explorateur signe un accord de confidentialité qui s'appliquera au moins jusqu'à ce qu'elle ait mis sur pied son opération et se soit protégée de la concurrence. Il peut s'écouler des années avant que la société n'accepte de laisser le personnage annoncer sa découverte, et cette dernière ne sera alors plus une surprise pour personne. Quoi qu'il en soit, ce type d'accord est sans aucun doute le plus lucratif que l'explorateur peut espérer conclure.

Il peut sinon faire part de sa découverte à un fabricant de moteurs non ioniques. Ce type de marché est plus risqué, car il se peut que l'entreprise en question ne soit pas disposée à payer pour cette information. De plus, si l'explorateur commence à se faire une réputation pour ce type de pratiques, il se peut qu'il s'attire les foudres de puissantes entités, comme l'Empire, les guildes ou l'Autorité du Secteur Corporatif, qui ont tous intérêt à ce que ces ressources soient employées par ceux qui peuvent en tirer le plus. Quoi qu'il en soit, certaines sociétés débourseront des sommes importantes pour garder secret l'emplacement de certaines sources de matières brutes. Un explorateur détenant ce type d'informations ne touchera pas des fortunes, mais il peut compter sur des paiements réguliers tant qu'il garde le silence. Ceci revient, tout bien considéré, à faire chanter la société en la menaçant de révéler la localisation des matières premières afin de lui extorquer une rente.

L'explorateur peut aussi faire part de ce qu'il sait à une organisation criminelle ou clandestine. L'argent et la gloire étant plus faciles à trouver ailleurs, cette solution reste essentiellement réservée aux individus motivés par des raisons idéologiques. Quoi qu'il en soit, les criminels, pirates, vendeurs du marché noir et rebelles intéressés par leurs découvertes ne manquent pas. L'Alliance aura par exemple tout intérêt à priver l'Empire d'une nouvelle source d'approvisionnement en oridium, même si ses propres vaisseaux n'en font qu'une utilisation limitée.



COORDONNÉES TEMPORELLES 16.275.5486

Coordonnées actuelles : 83°64'12" N 54°24'48" O Rhen Var

Objectif : expédition rakatane

Je ne lui avouerai jamais, mais Keth semble avoir vu juste. Il a certainement su garder son sang-froid mieux que Jan et moi dans les tunnels, et j'aurais dû l'écouter quand il m'a dit de ne pas utiliser la vibroscie. Je l'admets, elle a fait plus de bruit que je ne le croyais, mais j'aimerais bien voir comment il comptait s'y prendre pour percer une croûte de glace aussi épaisse sans faire de bruit !

Alors que le vacarme de la scie résonnait dans les couloirs glacés, nous commençâmes à entendre d'autres bruits, des sons de mouvement dans l'obscurité. Keth m'adressa son regard caractéristique, celui dont il usait à tort et à travers, et qui signifiait « Je te l'avais bien dit », puis Jan fit une remarque narquoise au sujet de mon intelligence. Je fis de mon mieux pour les ignorer et continuai de tenter d'extraire les reliques rakatane que nous avions découvertes. Keth épaula son fusil, prêt à repousser les créatures que nous avions réveillées : il savait que si nous ne parvenions pas à repartir en possession de reliques intactes, nous aurions des soucis bien plus graves que la faune locale.

Pourquoi faut-il que toutes les ruines qui valent la peine d'être explorées abritent un dangereux monstre géant ? Je me souviens d'une excavation à laquelle j'ai pris part dans les régions Inconnues : on n'y avait rencontré que d'adorables petits lézards. Je veux trouver des endroits comme ça. Mais bon, j'imagine que si toutes les merveilles de la galaxie étaient aussi simples à dénicher, ce métier ne serait pas tout à fait aussi lucratif. Et puis, s'il n'y avait rien pour nous menacer, qu'est-ce qu'on donnerait à faire à Keth ?

Levat

Les chefs de gang hutts peuvent connaître des acheteurs sur le marché noir qui seraient fort intéressés par le précieux minerai, mais les bénéfices du personnage ne représenteront dans ce cas qu'une fraction de ce qu'une grande société aurait pu offrir. Le découvreur des gisements peut même ajouter un petit bonus en faisant part des informations relatives à sa découverte à un trafiquant d'information Bothan, bien que les récompenses ne soient pas faramineuses.

Dans les parties de ***Star Wars* : Aux Confins de l'Empire**, les PJ seront sans doute redevables d'Obligations à l'un ou l'autre des groupes mentionnés ci-dessus, et la découverte d'une telle source de matières premières est une façon appropriée de liquider ses dettes. À l'inverse, une trouvaille peut être la source d'une nouvelle Obligation si une tierce partie découvre que les explorateurs ne sont pas venus lui en parler. Ils devront alors la dédommager pour le préjudice qu'ils ont causé. Par exemple, si le groupe a régulièrement fait affaire avec un puissant cartel criminel comme le Soleil Noir et qu'il vend les coordonnées d'un astéroïde riche en oridium à l'Empire, ses contacts dans le monde de la pègre pourraient en prendre ombrage, car ils s'attendaient à être consultés les premiers. À l'inverse, si les explorateurs font affaire avec des criminels, ils risquent naturellement d'avoir des ennuis avec une guilde, l'Empire ou un rival hutt ; il n'est pas surprenant que ceux qui réussissent dans ce métier soient généralement de fins diplomates.

Malgré tout, les sources de matières brutes sont sans doute les trouvailles les plus simples à gérer ; les choses se compliquent nettement dans le cas d'un monde fertile et grouillant de vie. Une planète de ce genre peut convenir à l'agriculture ou abriter des plantes et animaux comestibles. Si l'explorateur dispose de l'équipement nécessaire pour trouver et recenser les espèces animales locales ainsi que pour prélever des échantillons de sol, il peut déterminer quelle société ou organisation sera susceptible d'être la plus intéressée. Les fugitifs, et notamment l'Alliance, feront sans doute les meilleurs clients, car ils seront très intéressés par un monde habitable mais inconnu à partir duquel ils pourront mener leurs opérations contre l'Empire.

Il faut néanmoins prendre certaines précautions lorsque l'on s'adonne à ce type de recherches, et les personnages feraient bien de se rappeler de l'exemple de Viron Ghartoth, un pionnier dévaronien qui découvrit plusieurs nouvelles voies hyperspatiales au sein des régions les plus éloignées de la Bordure extérieure. C'est à Viron qu'on attribue le malencontreux privilège d'avoir découvert la limace funeste paralyngienne, un gastéropode boursouflé considéré comme délicieux une fois grillé. Il offrit une assiette de limaces en sauce à son patron Gerba, sans se douter que le plat déclencherait une violente réaction allergique chez un organisme hutt. Gerba ne s'en remit jamais complètement, mais il fit néanmoins en sorte, depuis son lit de convalescence, que Viron soit dévoré par un acklay captif.

En cette époque de domination impériale et de persécutions, certains explorateurs particulièrement sensibles aux questions idéologiques font volontiers part

de la découverte de nouveaux mondes habitables à des réfugiés. Certaines factions de Wookies et de Mon Calamari espèrent ainsi pouvoir échapper, ne serait-ce qu'un temps, à la poigne de fer de l'Empire en trouvant un habitat approprié à leur espèce parmi ces planètes.

Les diasporas extraterrestres présentent néanmoins un inconvénient que les explorateurs feraient bien de garder à l'esprit. Ces communautés se dissimulent en effet sans doute déjà sur des mondes au-delà de l'espace civilisé, mais pas au point d'être totalement isolées du centre galactique. Autrement dit, ces colonies sont installées sur le type de mondes qu'un explorateur est susceptible de découvrir tandis qu'il sillonne de nouveaux territoires. À cause de leur expérience de réfugiés et de fugitifs, ces exilés font souvent preuve d'une certaine paranoïa, ce qui se comprend aisément au regard des persécutions qu'ils ont subies. Ils ne seront donc sans doute pas ravis d'être découverts, en particulier si les personnages ont la réputation de travailler pour ou avec l'Empire, et ces derniers courent donc le risque d'être emprisonnés ou exécutés.

Les récompenses n'ont pas besoin de se présenter sous la forme de crédits. Le remboursement des Obligations est un motivateur important dans ***Star Wars* : Aux Confins de l'Empire** et vous avez intérêt, en tant que MJ, à fournir aux joueurs des occasions de s'en débarrasser. Quoi qu'il en soit, il est également important de leur en imposer de nouvelles : assez souvent, les PJ sont susceptibles de s'attirer des ennuis auprès d'une entité ou d'une autre chaque fois qu'ils se libèrent d'une de leurs Obligations. Ceci ne veut pas nécessairement dire que les PJ doivent être pris dans un cycle interminable de dettes, mais simplement qu'on fait parfois un pas en avant pour deux pas en arrière.

Si les individus auxquels les PJ font une faveur n'ont pas de moyen direct de récompenser le groupe, ces contacts peuvent à leur tour se retrouver redevables d'une Obligation. Il peut s'agir d'un outil utile dans une campagne dans laquelle les personnages récurrents finissent par forger leur propre destin. Pour les PJ, reprendre le contact avec des individus qui leur doivent une Obligation peut aussi mener à des aventures secondaires.

MÉCÈNES

Outre l'Autorité du Secteur Corporatif, l'Empire et l'Alliance Rebelle, bon nombre d'individus et d'organisation sont susceptibles de financer les explorateurs. Ces entités peuvent faire office de contacts auxquels les PJ sont redevables d'Obligations, ou d'alliés vers lesquels ils peuvent se tourner pour obtenir des fonds, de l'équipement ou des pistes supplémentaires.

GUILDE DES NAVIGATEURS DE L'HYPERESPACE

Parmi les guildes et les grandes sociétés, aucune organisation n'est aussi investie dans l'exploration spatiale que la Guilde des Navigateurs de l'Hyperespace. Bien que surtout motivée par l'ouverture de nouvelles voies hyperspatiales, elle s'intéresse aussi aux découvertes effectuées en espace réel, et la confrérie est donc susceptible d'offrir une récompense pour toute trouvaille contribuant à la science de l'astrogation.

GARDIENS DES COMPILATIONS DE CLAATUVAC

Les strates sont des copies portatives des données que détenait jadis la guilde de Claatuvac de Kashyyyk. Elles furent confiées à un petit groupe de Wookies qui jura de garder le secret sur leur existence jusqu'au jour où la planète serait libérée. Les informations contenues dans les strates forment l'une des bases de données les plus complètes au sujet des voies hyperspatiale et de la géographie galactique.

Toutes sortes de mercenaires et de chasseurs de primes sont à la recherche des gardiens, et ces derniers protègent donc jalousement leur anonymat. Quoi qu'il en soit, si un Wookie a vent de l'existence d'un aventurier qui a fait une découverte pouvant être ajoutée aux connaissances contenues dans les compilations, sa curiosité peut le pousser à prendre contact avec lui. Les Wookies appartenant à cette confrérie font eux-mêmes de bons personnages d'explorateurs, bien qu'ils ne doivent en aucun cas relâcher leur vigilance.

LA CONFRÉRIE DE KOOROO

Les sanctuaires de Kooroo, que l'on peut trouver sur diverses planètes, ressemblent à des ziggourats trapues. Nul n'est véritablement sûr de savoir quelle fonction ils remplissent, ni même s'ils entretiennent le moindre rapport avec l'être appelé Kooroo. Quoi qu'il en soit, cette confrérie pense que c'est effectivement le cas et son culte plutôt étrange est pratiqué dans les sanctuaires. Les individus sensibles à Force qui visitent ces lieux reçoivent parfois d'étranges visions et certains chercheurs ont avancé la théorie que ces autels pourraient jouer un rôle dans un réseau de téléporteurs ou permettre de communiquer télépathiquement. Ces édifices sont disséminés un peu partout à la surface de divers mondes de la Bordure extérieure, mais personne ne sait rien de leur origine. Il se peut qu'il y en ait davantage sur des planètes inconnues ou inexplorées, et de nombreux membres de la confrérie pensent qu'il doit être possible d'en trouver d'autres. Ils financeront éventuellement une expédition s'ils pensent qu'elle est susceptible de découvrir de nouveaux sanctuaires.

DÉCOUVRIR UN MONDE HABITÉ

Si la moindre découverte notable effectuée au sortir d'un saut hyperspatial sur une voie inexplorée est excitante, la véritable ambition de la plupart des explorateurs consiste non seulement à trouver un nouveau système, mais aussi à découvrir qu'il abrite une forme de vie intelligente. Plus l'espèce est civilisée et près d'effectuer elle-même des voyages interstellaires, plus son découvreur pourra en tirer gloire et profit. Les risques, cependant, sont à la mesure des récompenses.

De manière générale, la plupart des explorateurs évitent d'entrer en contact avec les espèces extraterrestres qu'ils découvrent, car il est généralement plus prudent de noter les coordonnées de ces mondes ou systèmes, puis de faire part de la découverte à la Guilde des Navigateurs de l'Hyperespace.

On n'attend pas des explorateurs qu'ils établissent eux-mêmes le contact avec des espèces intelligentes inconnues et ils ne jouissent d'ailleurs que rarement de la formation nécessaire. Introduire brusquement une nouvelle espèce dans la société galactique pouvant causer de graves problèmes, il vaut mieux confier ce processus à des experts.

Certains explorateurs se font une spécialité d'observer la culture et la technologie des civilisations nouvellement découvertes sans rencontrer le moindre de leurs ressortissants. Ils ont recours à des appareils d'observation et déploient des droïdes sondes avec grand soin pour examiner les sociétés et les habitations des créatures sans causer de trouble. S'il enregistre soigneusement toutes ses découvertes, l'explorateur disposera d'informations susceptibles d'intéresser toutes sortes de clients potentiels, et ce, sans prélever le moindre grain de poussière de la planète où vivent les objets de son investigation.

La découverte de n'importe quelle espèce, intelligente ou non, intéressera naturellement les biologistes. De même, les archéologues seront ravis de pouvoir étudier les plans de tout artefact ou édifice produit par les indigènes, même (ou particulièrement) si ceux-ci ont disparu depuis longtemps. Un explorateur qui dispose d'informations complètes au sujet d'une créature ou d'une civilisation inconnue peut aussi essayer de vendre ses données à l'une des universités célèbres de la galaxie.

Quoi qu'il en soit, lorsqu'on découvre une nouvelle espèce et qu'on établit un bilan de sa culture et de sa technologie, on en arrive toujours au moment intéressant et généralement profitable où l'on doit déterminer qui sera le plus intéressé par ces trouvailles.

Les compositeurs virtuoses et les grands orchestres dansants peuvent par exemple s'intéresser à la découverte de nouveaux instruments ou d'idées musicales inédites, comme l'emploi de fréquences étranges ou de styles inconnus. La découverte d'une école philosophique ou d'une nouvelle foi pourrait intriguer les individus en quête de nouvelles perspectives spirituelles, ou simplement amuser ceux qui abordent ces questions avec cynisme. Les ressortissants sophistiqués des mondes du Noyau pourraient s'enticher de l'idée qu'il n'y a rien de plus avant-gardiste que de passer une soirée à regarder un holodrame produit par des individus issus d'une civilisation primitive, qui ignoraient jusque-là qu'un tel public existait. Cela pourrait aussi être l'occasion pour eux de goûter la cuisine indigène.

Les explorateurs doivent prendre leurs précautions lorsqu'ils découvrent de nouvelles espèces : des organismes hostiles de toutes formes et de toutes tailles existent dans la galaxie. Cela va des monstres gigantesques aux êtres intelligents en passant par de minuscules organismes capables de causer des infections dangereuses ou de déclencher de virulentes épidémies.

OUVRIR DE NOUVELLES VOIES HYPERSPATIALES

S'il est important de découvrir des systèmes et des planètes, il peut se révéler nettement plus profitable de faire fi de l'exploration en espace réel au profit de la découverte de nouvelles voies stables dans l'hyperespace.

Les pionniers qui établissent ces nouvelles routes doivent faire face à des dangers d'un genre différent de ceux qui menacent les explorateurs des recoins inconnus de l'espace réel. L'hyperespace est le reflet de la réalité, mais les objets physiques peuvent tout de même avoir un impact sur sa trame. L'une comme l'autre de ces dimensions se composant avant tout de vide stérile, les petits sauts imprévus entre l'espace réel et l'hyperespace ont peu de chance d'entraîner des complications. Cependant, un explorateur qui multiplie les voyages de ce genre ou traverse l'hyperespace sans prendre de précautions finira tôt ou tard écrasé sur un astéroïde, incinéré au cœur d'une étoile ou pulvérisé par le champ gravitationnel d'un trou noir.

Si voyager dans l'hyperespace paie bien, c'est parce que l'on peut ainsi parcourir de vastes distances en un temps relativement court. Cependant, de nombreux spationautes se perdent lors de voyages le long de voies hyperspatiales inconnues, sans le moindre espoir de retour. Même les naviordinateurs qui disposent des informations les plus complètes et récentes peuvent se retrouver déboussolés lorsqu'un saut amène le navire à une destination inconnue. Les explorateurs qui ouvrent des voies inédites vers des territoires inexplorés ou qui sont contraints de changer de cap après s'être mis en route courent le risque non négligeable de se retrouver loin des régions galactiques connues et cartographiées.

Par conséquent, même les méthodes les plus prudentes permettant de découvrir de nouvelles voies hyperspatiales sont considérées comme risquées, ce qui explique pourquoi la galaxie compte un nombre relativement modeste de voies majeures.

STAR WARS®
AUX CONFINS DE L'EMPIRE™

LE JEU DE RÔLE

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

Pendant que la guerre civile fait rage, d'intrépides explorateurs saisissent leur chance d'explorer l'inconnu. L'aventure et la fortune attendent ceux qui oseront braver les dangers des mondes inexplorés et des étoiles oubliées.

Arpentez les régions inconnues de la galaxie de *Star Wars* avec **Au Cœur de l'Inconnu**. Ce supplément du jeu de rôle **Aux Confins de l'Empire** présente de nouvelles options aux personnages Explorateurs ainsi qu'à tous ceux qui entreprennent de faire reculer les frontières de la galaxie. Démarrez votre speeder pour exhumer les secrets de jadis et traquer les monstres les plus dangereux de l'univers.

Cet ouvrage contient :

- De nouvelles options de création de personnage, parmi lesquelles des motivations, des obligations, des espèces et des spécialités inédites.
- De nouvelles capacités uniques qui permettront aux personnages Explorateurs de devenir les maîtres incontestés dans leur domaine d'expertise.
- De l'équipement et des véhicules utiles pour tout personnage désireux de voyager dans les zones non cartographiées de la galaxie.
- Des conseils au maître du jeu pour intégrer le thème de l'exploration dans ses campagnes.

EDGE

starwars.com

LUCAS BOOKS

FANTASY FLIGHT GAMES

POWERED BY STAR WARS DICE

App Store ANDROID

SW : AU CŒUR DE L'INCONNU
SKU : UBISWR06
ISBN : 978-84-15889-71-7
PRIX : 29,95 €

EDGEENT.COM

9 788415 889717