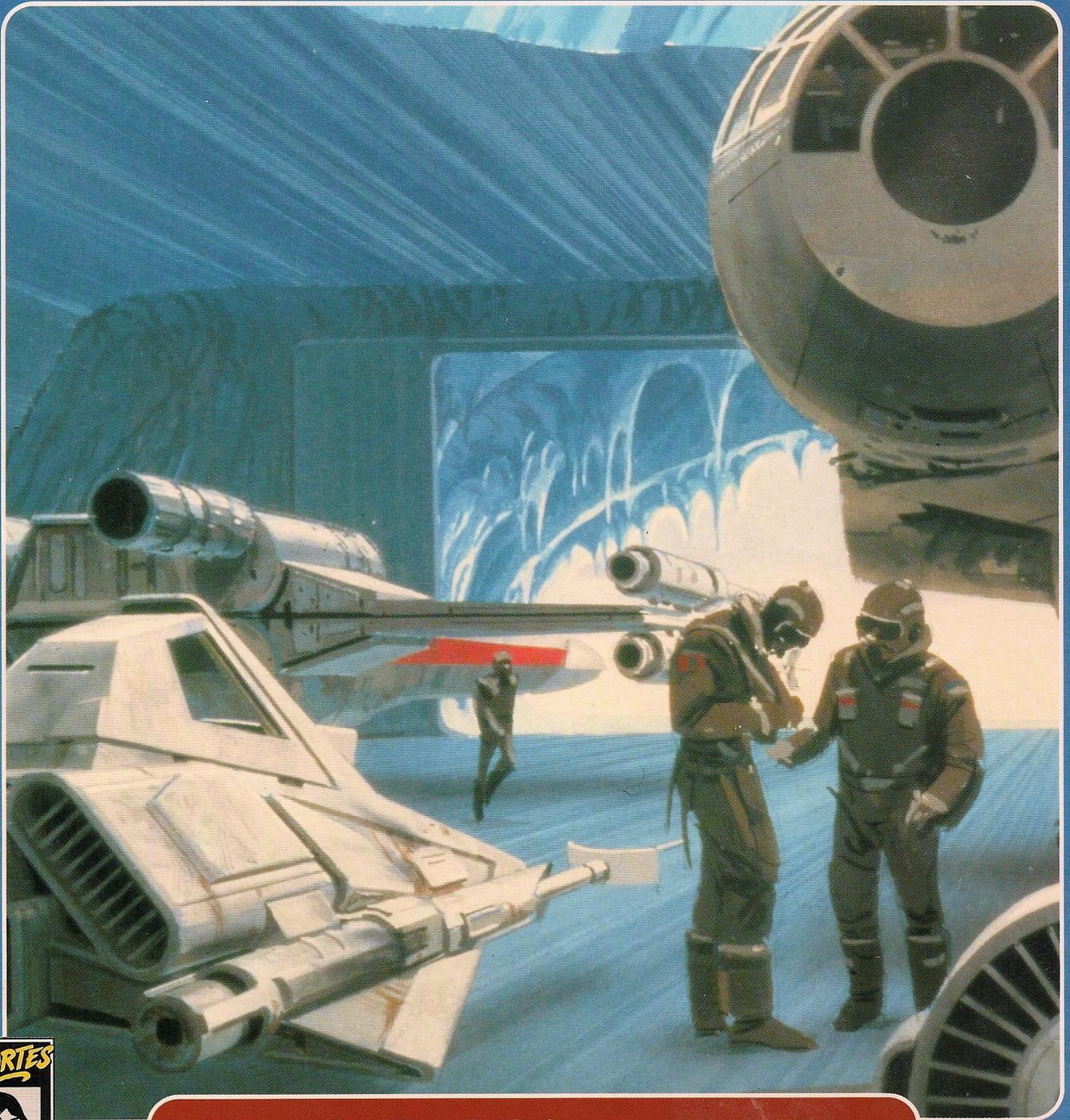


STAR WARS®

Manuel d'Instruction du Général Cracken

Guide pratique à l'usage des combattants rebelles
Un supplément pour *Star Wars : Le Jeu de Rôle de la Guerre des Etoiles*



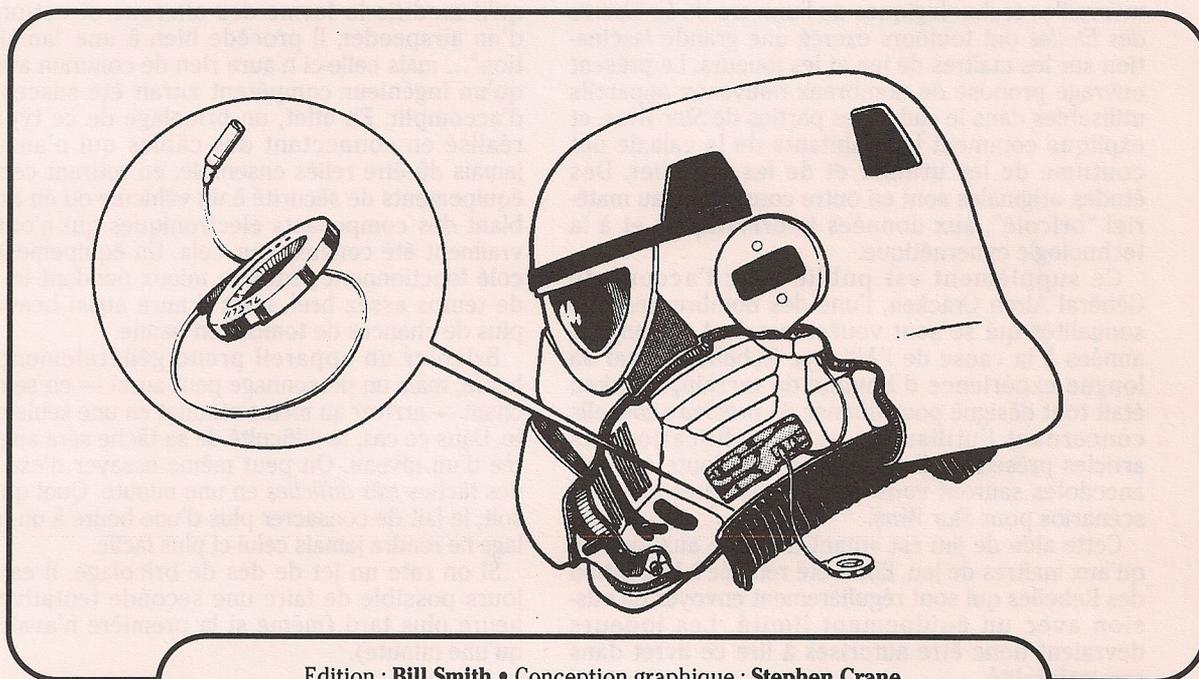
Merveilles technologiques et nouveaux
équipements destinés à aider les soldats de l'Alliance Rebelle
dans leur combat contre le maléfique Empire Galactique.



STAR WARS®

Manuel d'instruction du Général Cracken

par Christopher Kubasik



Edition : **Bill Smith** • Conception graphique : **Stephen Crane**
Graphismes : **Stephen Crane, Richard Hawran** • Illustration de couverture : **Ralph McQuarrie** • Illustrations intérieures : **Rob Caswell, Stephen Crane, Mike Jackson, James B. King, John Paul Lona, Allen Nunis**

Editeur : **Daniel Scott** • Editeur associé : **Richard Hawran**
Rédacteur en chef associé : **Greg Gorden** • Rédacteur en chef : **Greg Farshtey** • Assistants : **Bill Smith, Ed Stark**
Directeur artistique : **Stephen Crane** • Graphistes : **Cathleen Hunter, Allen Nunis**
Directeur des ventes : **Fitzroy Bonterre** • Assistante chargée des ventes : **Maria Kammerler-Kean**
Responsable des projets spéciaux : **Ron Seiden** • Responsable des stocks : **Ed Hill**
Trésorier : **Janet Riccio** • Traduction et adaptation : **Jean Balczesak** • Directeur de collection : **Henri Balczesak**
• Relecture : **Dominique Balczesak** • Réalisation : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la S.A.R.L. INEDIT

Edition française publiée par
JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15
sous licence de West End Games

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Edition et Dépôt légal Juin 1992. ISBN 2-7408-0039-8
STAR WARS®, TM & © 1992 LUCASFILM Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Introduction

Le *Manuel d'Instruction du Général Cracken* est un supplément pour *Star Wars : Le Jeu de Rôle*. Les merveilles technologiques de l'univers de *La Guerre des Etoiles* ont toujours exercé une grande fascination sur les maîtres de jeu et les joueurs. Le présent ouvrage propose de nombreux nouveaux appareils utilisables dans le cadre des parties de *Star Wars*, et explique comment les habitants de la galaxie ont coutume de les utiliser et de les modifier. Des études originales sont en outre consacrées au matériel "bricolé", aux données informatiques et à la technologie cybernétique.

Ce supplément est publié avec l'accord du Général Airen Cracken, l'une des nombreuses personnalités qui se sont vouées pendant de longues années à la cause de l'Alliance Rebelle. De par sa longue expérience d'homme de terrain, Cracken était tout désigné pour donner de précieux conseils concernant l'utilisation et la modification des articles présentés dans ce livre. Nul doute que ses anecdotes sauront vous inspirer quelques idées de scénarios pour *Star Wars*.

Cette aide de jeu est autant destinée aux joueurs qu'aux maîtres de jeu. Elle a été rédigée à l'intention des Rebelles qui sont régulièrement envoyés en mission avec un équipement limité. Les joueurs devraient donc être autorisés à lire ce livret dans son intégralité.

Bricolage

Comme nous l'avons expliqué à la page 29 du *Supplément aux Règles de Star Wars*, un personnage peut éventuellement améliorer les performances de son équipement. Il peut ainsi accroître la puissance de son blaster ou la maniabilité de son airspeeder. En dépensant des points de compétence, un personnage a la possibilité d'investir un peu de *lui-même* dans le matériel qui lui est confié, en se soumettant à un processus long et coûteux.

Il existe toutefois une autre méthode qui permet d'augmenter les performances d'un appareil sans avoir à dépenser des points de compétence et des crédits. Elle n'est guère qu'un pis-aller, car les améliorations qu'elle autorise n'ont souvent qu'un caractère temporaire et peuvent se révéler dangereuses en cas de défaillance technique. Cette méthode est désignée par le terme générique de *bricolage*.

Lorsqu'un personnage bricole un pack énergétique de blaster pour en faire une bombe ou lorsqu'il modifie la forme des ailerons directionnels d'un airspeeder, il procède bien à une "amélioration"... mais celle-ci n'aura rien de commun avec ce qu'un ingénieur compétent aurait été susceptible d'accomplir. En effet, un bricolage de ce type est réalisé en connectant des câbles qui n'auraient jamais dû être reliés ensemble, en retirant certains équipements de sécurité à un véhicule ou en assemblant des composants électroniques qui n'ont pas vraiment été conçus pour cela. Un équipement bricolé fonctionnera peut-être mieux pendant un laps de temps assez bref, mais il aura aussi beaucoup plus de chances de tomber en panne.

Bricoler un appareil prend généralement une heure, mais un personnage peut aussi — en se dépêchant — arriver au même résultat en une seule minute. Dans ce cas, la difficulté de sa tâche sera augmentée d'un niveau. On peut même essayer d'exécuter des tâches *très difficiles* en une minute. Quoi qu'il en soit, le fait de consacrer plus d'une heure à un bricolage ne rendra jamais celui-ci plus facile.

Si on rate un jet de dés de bricolage, il est toujours possible de faire une seconde tentative une heure plus tard (même si la première n'avait pris qu'une minute).

Le rôle du bricolage

Le bricolage d'un appareil exige souvent quelques bouts de fil et diverses pièces détachées hétéroclites. C'est au maître de jeu qu'il revient de décider si ses Rebelles disposent du matériel nécessaire pour effectuer un bricolage, si ceux-ci n'ont pas expressément précisé qu'ils emportaient ledit matériel avec eux. Il doit alors garder à l'esprit que les présentes règles ont été imaginées pour permettre aux joueurs de bricoler aussi souvent qu'ils en éprouvent l'envie. Les avantages qu'ils peuvent en retirer sont contrebalancés par les règles concernant les pannes. Il devrait donc être rare qu'ils n'aient pas sous la main les pièces dont ils ont besoin.

Améliorer les caractéristiques d'origine

Les bricolages les plus courants consistent à améliorer l'un des codes-dés d'un appareil. Ainsi, par exemple, on peut modifier un blaster pour augmenter

Difficultés des bricolages

Code-dé d'amélioration	Facteur de difficulté
1D	Moyennement difficile
2D	Difficile
3D	Très difficile

ses dommages ou un airspeeder pour accroître sa vitesse. Ce genre d'amélioration se limite à modifier un code-dé de l'engin concerné (on pourra seulement améliorer le code de dommages d'un blaster de cette manière, alors qu'on pourra augmenter — au choix — le code Ordinateur de Visées ou Dommages d'un turbolaser de vaisseau de guerre).

Une caractéristique quelconque d'un appareil peut être améliorée de 1D, 2D ou 3D. Ainsi, les dommages d'un blaster de sport pourront être portés de 3D+1 à 4D+1, 5D+1 ou 6D+1. La maniabilité d'une moto-jet militaire Aratech 74-Z pourra passer de 3D+2 à 4D+2, 5D+2 ou même 6D+2.

Un bricolage nécessite toujours la réussite d'un jet de Technologie. Le facteur de difficulté de ce jet dépend du "degré" d'amélioration recherché.

Un bricolage nécessite toujours la réussite d'un jet de Technologie. Le facteur de difficulté de ce jet dépend du "degré" d'amélioration recherché.

Ajouter de nouvelles caractéristiques

Des appareils spécialisés peuvent être fabriqués à partir de pièces détachées, mais on peut aussi modifier un engin préexistant de manière à le doter d'une nouvelle caractéristique (ainsi, par exemple, il est possible de bricoler un blaster afin que son utilisateur bénéficie d'un bonus lorsqu'il lance les dés pour toucher une cible). Des changements de cette nature — et les difficultés qu'ils impliquent — seront détaillés au cas par cas tout au long de ce livre.

Pannes

Une pièce d'équipement qui a été bricolée est toujours plus fragile qu'une autre. En fait, plus ses performances d'origine ont été augmentées, plus elle a de chances de tomber en panne. Aussi, chaque fois qu'un personnage utilise un appareil modifié, il doit lancer les dés supplémentaires obtenus par un bricolage *après* ceux qu'il aurait normalement dû lancer

Table des pannes de bricolage

Les objets bricolés sont divisés en quatre grandes catégories, qui tiennent compte du fait que des appareils de types différents connaissent généralement des types de pannes différents. Ces catégories sont : Engins Meurtriers, Engins Inoffensifs, Véhicules et Engins Sans Dé. Lorsqu'un joueur obtient un score de 1 avec un jet de bricolage, le MJ doit effectuer secrètement un jet de 1D et se reporter ensuite à la table adéquate ci-dessous afin de déterminer ce qui se produit.

Engins Meurtriers

- 1 L'appareil explose et inflige des dommages équivalant au bonus de bricolage.
- 2 L'appareil est endommagé et ne peut pas être réparé.
- 3 L'appareil cesse de fonctionner, mais il suffit de taper violemment dessus pour qu'il se remette en marche. Cela prend une action.
- 4, 5, 6 L'appareil fonctionne parfaitement.

Engins Inoffensifs

- 1 L'appareil est cassé et ne peut être réparé.
- 2 L'appareil cesse de fonctionner, mais il suffit de taper violemment dessus pour qu'il se remette en marche. Cela prend une action.
- 3, 4, 5, 6 L'appareil fonctionne parfaitement.

Véhicules

- 1 L'alimentation est coupée et le véhicule cesse de fonctionner. Un jet de compétence *moyen* peut éventuellement être nécessaire pour réussir un atterrissage d'urgence. En cas d'échec, le véhicule s'écrase.
- 2 Le véhicule fait un écart. Il faut réussir un jet de compétence *facile* pour en garder le contrôle.
- 3, 4, 5, 6 Le véhicule fonctionne parfaitement.

Engins Sans Dé

Les engins "sans dé" ne peuvent évidemment pas avoir de "dés de bonus". Leur construction requiert toujours un jet de dés dont le facteur de difficulté de base est précisé dans leur description. Le degré de réussite de ce jet permettra, en outre, de savoir à quel moment il faudra réussir un nouveau jet de compétence pour qu'ils continuent à fonctionner. Ces appareils marcheront alors parfaitement jusqu'à ce qu'un nouveau jet de dés soit indispensable.

Pour entretenir le suspense, ne dites jamais à un joueur combien de temps son appareil fonctionnera lorsqu'il effectue son jet de construction. Demandez-lui seulement de faire un nouveau jet quand le moment sera venu pour cela.

- Si le jet réalisé est inférieur au facteur de difficulté de base, faites immédiatement un jet sur la table des "Engins Inoffensifs". Si l'appareil continue à fonctionner, demandez un nouveau jet de compétence au bout d'une minute.

- Si le jet de construction est égal au facteur de difficulté de base, demandez un nouveau jet au bout de 15 minutes.

- Si le jet est supérieur d'un "niveau" à la difficulté de base (ex: *très difficile* au lieu de *difficile*), demandez un nouveau jet au bout d'une heure.

- Si le jet est supérieur de deux "niveaux" à la difficulté de base (ex: *difficile* au lieu de *facile*), demandez un nouveau jet après six heures.

Lorsqu'un jet de dés est manqué, l'appareil bricolé tombe en morceaux dans une explosion d'étincelles, accompagnée d'effets sonores produits par le maître de jeu.

(vous pouvez aussi utiliser des dés de couleurs différentes pour le jet normal et le "jet de bonus").

Prenons un exemple : dans le cas d'un blaster dont le code dommages de 4D a été augmenté de 1D par un bricolage, il faut d'abord lancer quatre dés, puis lancer séparément le dé de bonus.

Quand on emploie un engin bricolé, on est obligé de lancer ses dés de bonus. Il y aura ainsi toujours une probabilité pour qu'une panne se produise. Les dés de bonus ne peuvent jamais être annulés par la règle concernant les actions multiples exécutées au cours d'un même round.

Prothèses

Les prothèses font partie des nombreuses merveilles de l'univers de *La Guerre des Etoiles*. Elles peuvent remplacer des tissus, des membres ou des organes internes qui ont subi de graves dommages.

Mais il existe aussi d'autres prothèses susceptibles d'améliorer les aptitudes d'un individu, que ce soit en lui permettant de se connecter directement à un ordinateur (comme peut le faire Lobot, le lieutenant de Lando Calrissian), en accroissant sa force ou en le rendant plus rapide.

Ce genre de prothèse, bien qu'assez répandu, ne jouit pas d'une très bonne réputation. Le citoyen galactique moyen estime en effet qu'il doit toujours être possible de faire une distinction franche entre un être vivant et une machine. Avec les progrès en matière d'intelligence artificielle, les sentiments de défiance et de crainte n'ont cessé de se développer au sein de la population. Les méfaits commis par les Droids assassins sont encore dans toutes les mémoires...

Ce jugement s'applique également aux prothèses médicales. Les gens dotés d'organes de *remplacement* sont communément considérés comme moins humains (ou "extraterrestres", selon leur race) que les autres et sont souvent traités avec pitié ou méfiance. On prétend en effet qu'ils sont moins enclins à s'abandonner à leurs motivations, attitudes et émotions naturelles.

C'est pourquoi les porteurs de prothèses font souvent de gros efforts pour dissimuler leurs membres artificiels et toutes les altérations qu'ils ont pu subir (ainsi, le fait que Luke Skywalker possède une main artificielle n'est connu que de ses plus proches amis).

L'utilisation de prothèses d'*amélioration* est considérée comme une abomination contre nature par la plupart des gens. Ils estiment qu'aucune amélioration, quelle qu'elle soit, ne justifie que l'on abandonne une partie de soi-même. Il existe des outils qui peuvent faire de vous un meilleur tireur ou un meilleur programmeur informatique... alors à quoi bon se mutiler de façon définitive ?

Les êtres améliorés font souvent l'objet de persécutions et même de mesures discriminatoires telle que la privation de leurs droits civiques, lorsque leur "particularité" vient à être connue. Plusieurs cas de déséquilibres mentaux ont déjà été répertoriés chez des porteurs de prothèses d'amélioration. Ces derniers essayent donc généralement de dissimuler leur nature afin de ne pas s'attirer la suspicion de leurs concitoyens.

Les améliorations cybernétiques proposées dans ce livre ne sont pas destinées aux personnages des joueurs. Des criminels et diverses autres personnes que l'opinion publique indiffère, peuvent parfaitement être dotés d'équipements de ce type. Les joueurs, quant à eux, ne devraient jamais y avoir recours.

Poser des prothèses

Du fait des dangers qui leur sont inhérents, les prothèses de remplacement sont soumises sur la plupart des mondes à une réglementation très sévère. Les personnes qui souhaitent en être équipées doivent obligatoirement rencontrer des conseillers et être placées en observation pendant une période donnée avant que la greffe ne soit autorisée. Les prothèses d'amélioration, quant à elles, sont généralement interdites ou réservées à quelques privilégiés qui peuvent dépenser une petite fortune pour obtenir une dérogation. Dark Vador est un exemple parfait de l'influence corruptrice découlant des améliorations cybernétiques et des traitements de faveur dont peuvent jouir les puissants de l'univers.

Les individus qui désirent être dotés de prothèses d'amélioration sont souvent contraints de s'adresser à des médecins hors-la-loi qui ne disposent que d'équipements médicaux rudimentaires. D'autres, à l'instar de Lobot, parviennent parfois à obtenir le soutien financier d'une grande corporation ou d'un autre organisme jouissant d'importantes ressources. Le sponsor se charge alors de procurer des prothèses de qualité et l'assistance psychologique indispensable, mais le candidat à la greffe doit en échange accepter de le servir pendant une période assez longue. Au terme de cette période, l'individu en question est libéré de ses engagements, mais il doit ensuite faire face aux discriminations qui ont cours dans toute la galaxie. L'Empire a secrètement doté d'améliorations cybernétiques certains de ses agents, mais on ignore leur nombre exact.

Prothèses de remplacement

Dans l'univers de *La Guerre des Etoiles*, les prothèses sont essentiellement employées pour remplacer des membres ou des organes qui ont été trop gravement endommagés pour qu'on puisse les soigner. Elles sont censées reproduire les fonctions normales de l'organe ou du membre perdu. Ces prothèses ne constituent en aucune manière des "améliorations". Elles sont détaillées dans l'écran 29 intitulé "Prothèses de remplacement". Les prix indiqués pour les greffes sont des tarifs forfaitaires. Contrairement à ceux des améliorations, ils sont invariables car les prothèses de remplacement n'augmentent ni les attributs ni les compétences.

Prothèses d'amélioration

"Maintenant, c'est plus une machine qu'un homme... il est corrompu et malfaisant."

—Obi-Wan Kenobi,
à propos de Dark Vador

Seuls les rebuts de la galaxie peuvent être tentés par les améliorations cybernétiques. Elles symbolisent en effet la science dans ses aspects les plus

pervers. Si cette technologie permet d'accroître les performances d'un individu, elle a aussi pour effet de réduire son humanité. Une prothèse de ce type diminue l'empathie qu'éprouve son porteur envers les autres êtres vivants et accroît ses chances d'être un jour consumé par le Côté Obscur de la Force.

Une amélioration peut prendre la forme d'un accessoire externe (comme l'interface cyborg de Lobot) ou d'un appareillage qui augmente un attribut et les compétences qui lui sont rattachées. Le paragraphe ci-dessous détaille le prix de tels appareillages.

Coût des améliorations

Quand une personne acquiert un appareillage d'amélioration, celui-ci augmente un de ses attributs d'un certain nombre de "points" (ex: +1) ou de dés. Toutes les compétences dépendant de cet attribut augmentent alors dans de mêmes proportions.

Chaque appareillage a un prix de base. Cependant, pour déterminer le coût total d'une prothèse d'amélioration, vous devez utiliser la formule suivante pour l'attribut concerné et toutes les compétences qui lui sont rattachées :

Prix de base x nombre de points d'amélioration x code-dé de départ de l'attribut ou de la compétence (ignorez les "points")

L'amélioration de chaque compétence doit être payée en plus de celle de l'attribut. Pour déterminer un prix, considérez qu'un "D" d'amélioration vaut trois points ("+3"). Le coût total est obtenu en faisant la somme des prix payés pour l'attribut et pour chacune des compétences. Un personnage ne peut pas se contenter de ne payer qu'une partie de la greffe.

La tentation du mal

L'utilisation de prothèses est particulièrement dangereuse pour les adeptes de la Force. La combinaison contre nature homme/machine rend beaucoup plus difficile l'action de puiser dans l'énergie universelle et expose les personnes qui ont recours à la Force aux tentations du Côté Obscur. Pour simuler cela, nous avons attribué à chaque prothèse un certain nombre de *cyberpoints*.

Chaque fois qu'un personnage fait appel à la Force, il doit lancer un dé. Si le score obtenu avec ce dé est supérieur à son total de cyberpoints, la Force peut alors être employée conformément aux règles normales. Par contre, si le score est inférieur ou égal au total de cyberpoints, le personnage concerné ne peut pas utiliser la Force.

Les personnages qui possèdent des cyberpoints reçoivent, le cas échéant, deux fois plus de points du Côté Obscur que les autres.

Traumatismes

Comme ils sont partiellement transformés en machines, les individus dotés de prothèses risquent de graves traumatismes psychologiques. Les manifestations de ces traumatismes devront être déterminées au cas par cas par le maître de jeu.

Exemple de prix pour une prothèse d'amélioration

Un personnage a décidé d'augmenter de deux points (+2) sa Perception et les compétences qui lui sont rattachées, en se faisant greffer un appareillage sensoriel dont le prix de base est de 300 crédits. Sur la première ligne du tableau ci-dessous, le coût de l'augmentation de la Perception seule est de 3 (code-dé de départ) multiplié par 2 (nombre de points d'amélioration), le tout multiplié par 300 (prix de base), soit 1 800 crédits.

Attribut/ Compétence	Code-dé de départ	Formule	Coût	Nouveau code-dé
Perception	3D	3 x 2 x 300	1 800	3D+2
Chercher	3D	3 x 2 x 300	1 800	3D+2
Commandement	3D+1	3 x 2 x 300	1 800	4D
Escroquerie	4D+2	4 x 2 x 300	2 400	5D+1
Jeu	3D+2	3 x 2 x 300	1 800	4D+1
Marchandage	3D	3 x 2 x 300	1 800	3D+2
Se Cacher/Dis.	3D	3 x 2 x 300	1 800	3D+2
Total =			13 200	crédits

Langages informatiques

Dans notre monde, quand un élément d'information se trouve dans un fichier d'ordinateur, il est relativement facile de l'en extraire. Mais la technologie informatique de l'univers de *La Guerre des Étoiles* est loin d'être aussi simple que la nôtre, car des progrès considérables ont été réalisés dans le domaine des cerveaux à Intelligence Artificielle (IA) pour Droïds. Les programmeurs et les linguistes informatiques ont ainsi mis au point ce qu'ils appellent des Transferts de Données Holistiques ou TDH.

Les TDH permettent d'enregistrer des fichiers de données en employant une forme de "sténographie mémorielle". Les langages de type TDH sont extrêmement condensés et prennent très peu de place en mémoire, ce qui permet d'enregistrer dans un ordinateur beaucoup plus d'informations qu'il ne pourrait normalement en contenir.

Les TDH font intervenir des notions d'intelligence artificielle au niveau du stockage des données. En effet, grâce à eux, quand un cerveau électronique est interrogé, il peut "déduire" les informations qui lui sont demandées à partir des éléments qu'il possède. Plus ses mémoires seront riches, plus ses déductions seront précises et exhaustives.

En fait, plus un fichier sera de grande taille, moins un ordinateur aura besoin de recourir à de pareilles déductions. Les fichiers importants peuvent d'ailleurs être subdivisés en plusieurs fichiers de taille plus modeste en cas de besoin.

Le fichier technique de l'Étoile de la Mort (que D2-R2 a en mémoire dans le film *La Guerre des Étoiles*), d'une taille de 10D, contient pratiquement toutes les informations qu'on eut désirer connaître sur cette station de combat. Ce fichier peut éventuellement être divisé en deux fichiers de 4D et un de 2D. Chacun de ceux-ci aura alors moins de chances de contenir une information particulière.

Les données dans le jeu

Tous les fichiers sont classifiés en fonction de leur taille, exprimée sous la forme de code-dés. Pour des raisons de simplicité, ces codes ne comptent que des "D" entiers : 1D, 2D, 3D, 4D, et ainsi de suite jusqu'à 13D. La plupart des fichiers ont des codes-dés inférieurs ou égaux à 4D, bien qu'il en existe de plus importants.

Les fichiers informatiques sont toujours très spécialisés. Pour donner quelques exemples, on peut citer ceux de l'Etoile de la Mort, des chasseurs Ailes-X, des Droïds Astromecs R2 et du système Hoth. La valeur de tels fichiers dépend de la quantité d'informations qu'ils contiennent et de la puissance du programme qui les régit. Les fichiers avec des codes-dés élevés sont beaucoup plus coûteux que les autres qui sont plus petits. Les Rebelles ne pourront pratiquement jamais se procurer des fichiers supérieurs à 4D sans faire appel à des espions ou à d'autres méthodes illicites.

Les prix moyens des fichiers sont :

1D	100 crédits
2D	400 crédits
3D	600 crédits
4D	1 000 crédits
5D	4 000 crédits
6D	6 000 crédits
7D	10 000 crédits
8D	40 000 crédits
9D	60 000 crédits
10D	100 000 crédits
11D	400 000 crédits
12D	600 000 crédits
13D	1 000 000 crédits

Les limites actuelles de la technologie ne permettent pas de constituer des fichiers supérieurs à 13D.

Avant de penser à acquitter le prix d'un fichier, les Rebelles devront toujours commencer par trouver où ils pourront se procurer celui-ci. La recherche de plusieurs fichiers informatiques peut éventuellement servir de point de départ à une grande quête.

Stockage des données

Les ordinateurs ne peuvent emmagasiner qu'une quantité limitée d'informations. Ainsi, la plupart des calculateurs de poche ne contiennent que 5D de fichiers au maximum (beaucoup renferment des fichiers plus petits), alors que les ordinateurs portables peuvent enregistrer des fichiers pour un total de 20D de mémoire.

Les ordinateurs des vaisseaux de guerre, quant à eux, ont une capacité mémorielle de 30D et les systèmes informatiques planétaires acceptent jusqu'à 100D d'informations.

Lire un fichier

Quand ils cherchent une information, les joueurs peuvent soit tenter un jet en Programmation d'Ordinateur classique, soit laisser le programme de

gestion du fichier faire le travail pour eux. Dans ce cas, ils doivent effectuer un jet *très facile* en Programmation d'Ordinateur. Si celui-ci est réussi, la machine appelle le fichier concerné. Le maître de jeu fixe alors un facteur de difficulté correspondant à l'information recherchée et les joueurs doivent tenter un jet supérieur ou égal à ce facteur en utilisant le code-dé du fichier. Si ce jet est réussi, le maître de jeu leur révèle le renseignement demandé. Les Rebelles ne peuvent pas avoir recours à la Force pour augmenter le code-dé du fichier.

Ordinateurs portables

Les programmeurs dignes de ce nom auront souvent plus intérêt à éplucher un fichier eux-mêmes, plutôt que de confier cette mission à un programme de gestion. Les ordinateurs de poche (ou "blocs de données") et la plupart des autres calculateurs offrent d'ailleurs la possibilité d'utiliser leur code-dé de mémoire, en lieu et place de la compétence d'un personnage, lors d'une recherche d'information.

Les ordinateurs portables les plus onéreux augmentent même la compétence de leur programmeur en conférant des "D" de bonus qui peuvent être ajoutés au jet de Programmation d'Ordinateur.

Combiner des fichiers

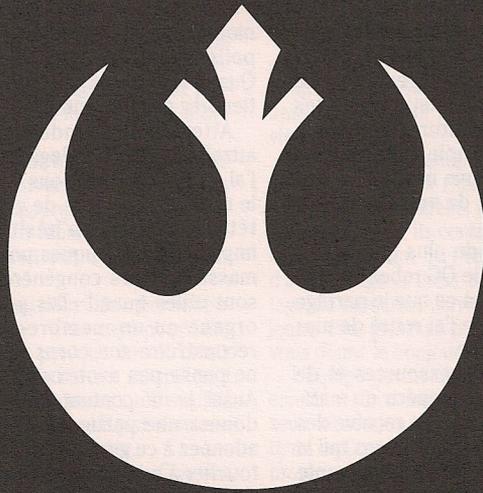
Les personnages peuvent, s'ils le désirent, combiner ensemble des fichiers portant sur un même sujet. Du fait même de l'étrangeté des langages informatiques employés dans l'univers de *La Guerre des Etoiles*, il est beaucoup plus difficile de fusionner des fichiers que de les diviser. Pour combiner deux fichiers, il faut effectuer un jet de Programmation d'Ordinateur dont le facteur de difficulté dépend de la somme des codes-dés en question (voir table ci-dessous). La différence entre les deux fichiers ne doit jamais être supérieure à 1D. Le "fichier global" sera toujours supérieur d'1D seulement au plus grand des deux fichiers d'origine.

Somme des code-dés	Difficulté
2D	Facile
3D	Moyen
4D	Difficile
5D ou plus	Très Difficile

Si le jet de Programmation est raté, les fichiers sont endommagés et perdent chacun 1D d'informations.

Exemple : un personnage possède deux fichiers — de 3D et 2D — ayant pour sujet commun Bepin. La somme de leurs codes-dés étant de 5D, il lui faut effectuer un jet *très difficile* en Programmation d'Ordinateur pour tenter de les combiner. Si ce jet est réussi, le nouveau fichier global sur Bepin aura une taille de 4D. Par contre, s'il est raté, le personnage se retrouvera avec ses deux fichiers endommagés, qui vaudront alors respectivement 2D et 1D.

■ RECHERCHE DE DONNEES ■ PROG40046 ■ REPERTOIRE 9011/29P//EQPADB//SC ■ FORMAT.B.DONNEES/AFFICHAGE
■ FICHER SOURCE : MANUEL D'INSTRUCTION DU GENERAL CRACKEN



Manuel d'instruction du Général Cracken

■ S O M M A I R E ■

Section une : Le Général Airen Cracken.....	Ecran 8
Section deux : Ordinateurs	Ecran 10
Section trois : Equipement	Ecran 13
Section quatre : Bricolage	Ecran 22
Section cinq : Prothèses	Ecran 29
Section six : Véhicules	Ecran 42
Section sept : Armes	Ecran 63

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 7

ECRAN SUIVANT →





CAMARADES REBELLES QUI OPEREZ SUR LE TERRAIN :

On m'a laissé entendre que beaucoup d'entre vous ont eu vent de mes exploits et que certains me considéraient même comme une figure de légende. Je ne vois pas la raison d'un tel engouement. Vous êtes tous des héros et un jour vos aventures entreront, elles aussi, dans la légende. Le simple fait que vous apparteniez à l'Alliance est la preuve même de votre bravoure, de votre conviction et de votre tempérament.

J'ai toutefois quelques années de plus que la plupart d'entre vous. C'est pourquoi le QG rebelle a estimé qu'il pouvait y avoir un intérêt à ce que je partage avec vous une partie du savoir que j'ai retiré de mes expériences sur le champ de bataille.

L'Alliance Rebelle manquant de ressources et de fonds, elle ne peut évidemment pas acquérir du matériel sur le marché normal. Il arrive qu'elle reçoive des dons de la part de systèmes ou de corporations qui la soutiennent — et la Rébellion leur est reconnaissante pour leurs efforts — mais la plupart du temps, ses troupes doivent se débrouiller avec les moyens du bord.

Le présent fichier a été élaboré à partir de cette constatation. Les quelques maigres fournitures que possède l'Alliance méritent d'être gardées en réserve pour les opérations les plus importantes. Ce fichier a été conçu à l'intention de ceux d'entre vous qui seront un jour ou l'autre amenés à préparer la voie pour une offensive majeure, que ce soit en s'infiltrant au travers des blocus ennemis, en établissant des contacts diplomatiques avec des systèmes stellaires non alignés, en effectuant des missions de renseignement afin de mettre la main sur des documents secrets, etc.

Bref, ce fichier est destiné aux Rebelles qui doivent exécuter des missions sans forcément disposer de tout le matériel qui leur serait normalement nécessaire.

Les informations ci-après tiennent pour acquis que vous possédez déjà quelques notions techniques. Nous vivons à une époque où technologie rime avec merveilles... et dangers. Vous devez tous vous familiariser avec le fonctionnement des appareils que vous utilisez. Il ne faut pas vous contenter de laisser les machines accomplir certaines tâches pour vous, si vous ne voulez pas rapidement devenir leur otage. En effet, vous devez être capables en toute occasion de vous débrouiller pour qu'elles fassent ce que vous leur demandez. Si vous ne connaissez rien à la tech-

nique, vous ne valez guère mieux qu'un Angroosh à poils bleus, aux épines molles et au ventre tendre. Quand les choses se gâteront pour l'Alliance, vous ne tiendrez pas une minute.

Attention, cependant, à ne pas succomber aux attraits de la technologie. Au cours de mon existence, j'ai vu les améliorations cybernétiques proliférer sur le marché noir. Trop de gens — et surtout les jeunes têtes brûlées — n'hésitent pas à recourir à des implants électroniques pour s'élever au-dessus de la masse de leurs congénères. Bien sûr, les prothèses sont utiles quand elles permettent de remplacer un organe ou un membre perdu. Quant au désir de reconstruire son corps pour le rendre meilleur... je ne pense pas avoir besoin de vous faire un dessin. Aussi, je me contenterai de rappeler que vous abandonnez une partie de vous-même quand vous vous adonnez à ce genre de pratique. Or, on ne peut jamais toucher à son intégrité physique sans le payer chèrement, à un moment ou à un autre...

J'ai inclut quelques appareillages cybernétiques dans le présent dossier, afin que vous sachiez ce qui se fait... pas pour que vous vous précipitiez en acheter ! Vous devez savoir que les cyborgs sont toujours très mal considérés dans la galaxie. Le fait d'être partiellement une machine suffit généralement à vous attirer la défiance de toutes les personnes que vous rencontrez. Pour autant que j'aie pu en juger moi-même après avoir vu bien des êtres qui employaient des prothèses d'amélioration, cette défiance est loin d'être injustifiée.

Je veux enfin que vous ayez tous pleinement conscience de l'importance que revêtent pour nous les renseignements. Les jeunes inconscients qui se joignent à nous croient souvent que la guerre se limite à quelques virevoltes exécutées à bord de chasseurs stellaires de second ordre. En fait, le vrai combat se joue à l'échelon des renseignements ! Comment croient-ils que nous avons remporté la bataille de Yavin ? Skywalker n'aurait pas pu porter le coup de grâce à l'Etoile de la Mort s'il n'avait pas d'abord apporté ses plans à la Rébellion !

Quoi qu'il en soit, voici, présentés en vrac, les souvenirs d'un homme qui a beaucoup bricolé pendant sa carrière. J'espère que vous connaîtrez autant de succès que moi.

Que la Force soit avec vous,
Général Airen Cracken

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 8

ECRAN SUIVANT →





GENERAL CRACKEN

Airen Cracken est né sur la planète Contruum, il y a de cela 51 ans. Enfant, il travaillait à la ferme de ses parents. Ces derniers remarquèrent rapidement qu'il semblait posséder un don pour la mécanique et ils l'autorisèrent à bricoler le matériel agricole.

Il ne fallut pas longtemps pour que les fermiers du voisinage viennent régulièrement lui demander de réparer leurs machines. Comme il était avide d'apprendre, il leur apportait toujours volontiers son aide. Sa réputation de génie de la mécanique ne cessa alors de croître et, bientôt, les gens payèrent ses prestations.

Ces rémunérations le gênèrent au début. Sa mère se souvient encore du jour où il déclara : "Être payé pour faire quelque chose que l'on aime, c'est presque du vol." Mais son amour de la mécanique l'emporta sur ses scrupules; il accepta les sommes qu'on lui offrait parce qu'il voulait pouvoir vivre de ses talents. C'est ainsi qu'il put s'amuser avec des machines pendant toutes ses journées.

Alors qu'il n'était encore qu'un adolescent, Cracken ouvrit son propre atelier de réparation afin de s'occuper de toutes sortes d'engins : landspeeders, purificateurs d'eau, holo-projecteurs, etc. Il engagea des hommes et des femmes qui partageaient son goût pour la mécanique. La qualité du travail fourni par l'atelier tenait du prodige. On aurait dit qu'il n'existait rien que Cracken et son équipe ne puissent réparer ! Ses clients le considèrent rapidement comme un maître sorcier, dont les employés étaient les apprentis.

Cracken épousa ensuite Josta, une femme originaire du Secteur Corellien qui était arrivée sur Contruum par accident (mais c'est une autre histoire...). Josta donna naissance à deux enfants et la famille mena une vie paisible pendant de nombreuses années.

Mais comme c'est souvent le cas avec les récits datant de cette époque, tout changea avec l'avènement de l'Empire. Quand les forces de Palpatine débarquèrent sur Contruum, la vie de Cracken en fut bouleversée à jamais.

Le Commandement Impérial voulait mettre la main sur les réserves planétaires de borium et il pensait qu'un monde agricole n'opposerait pas beaucoup de résistance. Il avait sous-estimé le tempérament rude des autochtones. L'histoire de Contruum n'est en effet qu'une longue suite d'invasions qui se sont toutes achevées de la même manière : les envahisseurs ont chaque fois été rejetés dans l'espace par la population planétaire.

Cracken et ses employés formèrent une unité de guérilla spécialisée dans le sabotage des machines. Josta, quant à elle, édifia dans les chaînes montagneuses des bases de repli où purent se réfugier les enfants et les vieillards.

Cracken et sa bande entreprirent alors de faire en sorte que les Impériaux réalisent que, pour eux, le jeu n'en valait pas la chandelle. Ils endommagèrent des vaisseaux spatiaux à terre, ils contrecarrèrent les opérations d'extraction de borium de l'Empire, ils détruisirent des pistes d'atterrissage et firent sauter des dépôts. A chaque sabotage, ils laissaient derrière eux un hydro-compresseur sur lequel était gravé un petit message : "L'Equipe de Cracken vous donne le bonjour."

L'Equipe devint rapidement réputée au sein des forces ennemies. Le commandant impérial n'eut alors plus qu'une seule obsession : faire la chasse aux saboteurs. Les habitants de Contruum profitèrent de ce répit pour former leur propre milice. Bientôt, les forces locales et les Impériaux se retrouvèrent engagés dans une guerre à grande échelle. Après des années de conflit, le Moff du secteur finit par décider qu'il avait déjà investi trop d'hommes et d'argent dans l'opération. Il ordonna donc le retrait de ses troupes.

Alors que Contruum célébrait sa victoire, Cracken n'arrivait pas à effacer certaines pensées de son esprit. Il savait que si son monde était parvenu à se débarrasser de l'Empire, c'était parce qu'il était insignifiant. Dans le reste de la galaxie, d'autres planètes n'avaient pas cette chance. L'Empire n'hésiterait pas à les anéantir et à massacrer leur population pour arriver à ses fins.

Après en avoir parlé avec Josta, il décida de quitter Contruum afin de rejoindre la Rébellion. La plupart des membres de son Equipe partirent avec lui. Ils embarquèrent tous à bord d'un cargo et prirent la route des étoiles, en se faisant passer pour des marchands qui sillonnaient les routes de l'espace.

Des hydro-compresseurs portant la marque de l'Equipe commencèrent à fleurir dans toute la galaxie. La réputation de Cracken lui valut finalement un commandement au sein de l'Alliance. Il supervisa alors de nombreuses campagnes, conduites le plus souvent sur des planètes hostiles et désolées où son ingéniosité se révéla un atout inappréciable. Il a fait son chemin dans les rangs de la Rébellion. Ses prouesses lui ont d'ailleurs valu de recevoir deux fois la Nébuleuse de la bravoure.

Général Airén Cracken

DEXTERITE : 3D

Armes Lourdes : 3D+2

Blaster : 5D+1

Parade Mains Nues : 4D

SAVOIR : 3D

Bureaucratie : 4D

Races Extra-terrestres :

3D+2

Technologie : 6D

MECANIQUE : 3D

Canons de Vaisseau : 5D

PERCEPTION : 3D

Commandement : 5D+2

Dissimulation : 4D+2

Recherche : 5D+1

VIGUEUR : 2D

Combat Mains Nues : 3D+1

TECHNIQUE : 4D

Démolition : 5D+1

Rép. Répulseurs : 5D

Rép. Vaisseau : 5D+2

Rép.-Prog. Ordinateur :

6D

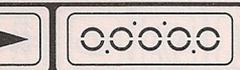
Sécurité : 6D+1



← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 9

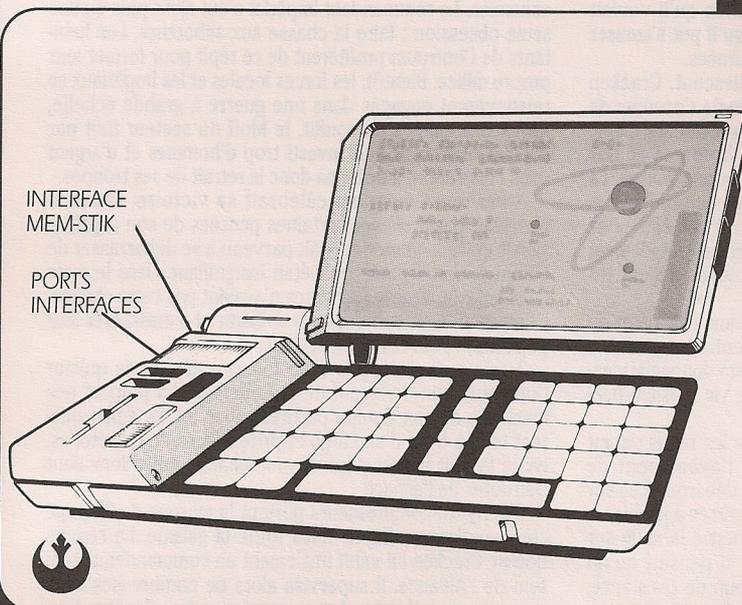
ECRAN SUIVANT →



ORDINATEURS PORTABLES MICROTHRUST

Les ordinateurs portables — que l'on désigne aussi par le simple terme de "portables" — représentent un progrès considérable sur les calculateurs de poche. Ils permettent en effet à leur utilisateur de préparer et d'écrire des programmes destinés à "attaquer" d'autres ordinateurs. Bien que les Droids puissent aussi remplir cet office, ils sont moins faciles à emmener avec soi qu'un portable qui, lui, peut facilement se glisser dans un sac à dos.

Il existe de nombreux portables sur le marché; la gamme MicroThrust est l'une des plus populaires. Ces machines ont été spécialement conçues pour le piratage informatique. Elles sont équipées d'un grand éventail d'interfaces qui évitent à leur utilisateur d'avoir à transporter une dizaine de câbles adaptateurs divers.



■ Caractéristiques

Article : Ordinateurs portables MicroThrust
 Disponibilité : T

Chaque portable possède un facteur de puissance et un facteur de mémoire.

■ Puissance

Les facteurs de puissance s'échelonnent de 0D à 5D. Lorsqu'un Rebelle utilise un portable, il peut ajouter le facteur de puissance de son ordinateur à son jet de Programmation d'Ordinateur. Il est impossible d'augmenter ce facteur... Si on désire plus de puissance, on est obligé d'acheter un modèle plus performant.

Puissance 0D	5 000 crédits
Puissance 1D	10 000 crédits
Puissance 2D	25 000 crédits
Puissance 3D	35 000 crédits
Puissance 4D	45 000 crédits
Puissance 5D	55 000 crédits

■ Mémoire

Un portable est toujours livré avec une mémoire de 5D. Chaque 1D supplémentaire coûte 500 crédits. Il est donc parfaitement possible d'augmenter la capacité mémorielle de son ordinateur en fonction de ses besoins. La capacité maximum est de 20D.

Pour calculer le prix d'un portable, additionnez ceux correspondant à sa puissance et à sa mémoire.

■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Beaucoup de personnes sont sidérées par les prix élevés des portables. Cela tient uniquement au fait qu'elles n'en ont jamais utilisés et ignorent donc à quel point ces ordinateurs sont performants.

Dans notre société, la plupart des gens se servent des machines sans réfléchir à la façon dont elles fonctionnent. Il est d'ailleurs dans la nature même des machines que l'on puisse s'en servir sans savoir comment elles marchent. Les portables, quant à eux, ont été spécialement conçus pour comprendre le fonctionnement des choses. Si vous pouvez employer un calculateur de poche pour soutirer des données à un ordinateur central, ce dernier ne vous révélera jamais que les informations que son programmeur veut bien vous

accorder. Dans ce cas de figure, c'est l'ordinateur central qui donne des instructions au calculateur, et non l'inverse.

Les portables, par contre, permettent de prendre le contrôle d'un système informatique tout entier. Grâce à eux, vous pouvez tout commander.

Beaucoup de gens n'utilisent pas de portables parce qu'ils possèdent des Droids. Moi, je préfère les portables. Un Droid, c'est bien... tant que ça n'a pas de sautes d'humeur. Et puis ce n'est pas aussi efficace qu'un portable quand il s'agit de décortiquer un système informatique.

C'est seulement une opinion personnelle. Certaines personnes n'ont pas ma vision des choses et ne voient dans les portables que d'archaïques gouffres à crédits.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 10

ECRAN SUIVANT →



DISSIMULER DES DONNEES DANS UN BLASTER

Pour emmagasiner des données informatiques dans la crosse de votre blaster, vous aurez besoin d'un mem-stik Hi-Baka 2000 et d'un condensateur énergétique Regro IV. Vous devrez aussi creuser l'intérieur de la crosse afin de pouvoir y loger le mem-stik.

Pour commencer, branchez le mem-stik sur l'ordinateur dont vous souhaitez copier des fichiers. Ensuite, chargez les données désirées dans le mem-stik (la plupart des systèmes s'exécuteront si vous attribuez à ce dernier le code d'identification 8730837). Un mem-stik peut contenir jusqu'à 14 Bz d'informations. Ce n'est pas beaucoup, mais vous pouvez parfaitement diviser un fichier entre plusieurs mem-stiks en cas de besoin. Sachez toutefois qu'on ne peut en dissimuler qu'un seul dans un blaster.

Si vous vous contentez de débrancher le mem-stik sans prendre de précautions, vous perdrez toutes les informations enregistrées. Vous devez d'abord ouvrir la crosse de votre blaster et déconnecter son unité de dispersion de flux énergétique. Branchez le condensateur aux connecteurs "apas" avant de le relier à la fiche du mem-stik. Vous pourrez alors débrancher ce dernier et l'introduire dans la crosse du blaster que vous fermerez soigneusement.

■ Caractéristiques

Fonction : Dissimuler des données dans un blaster

Composants :

Blaster avec crosse évidée
 Mem-Stik Hi-Baka 2000
 Condensateur énergétique Regro IV (que l'on trouvera dans toutes les trousse à outils)

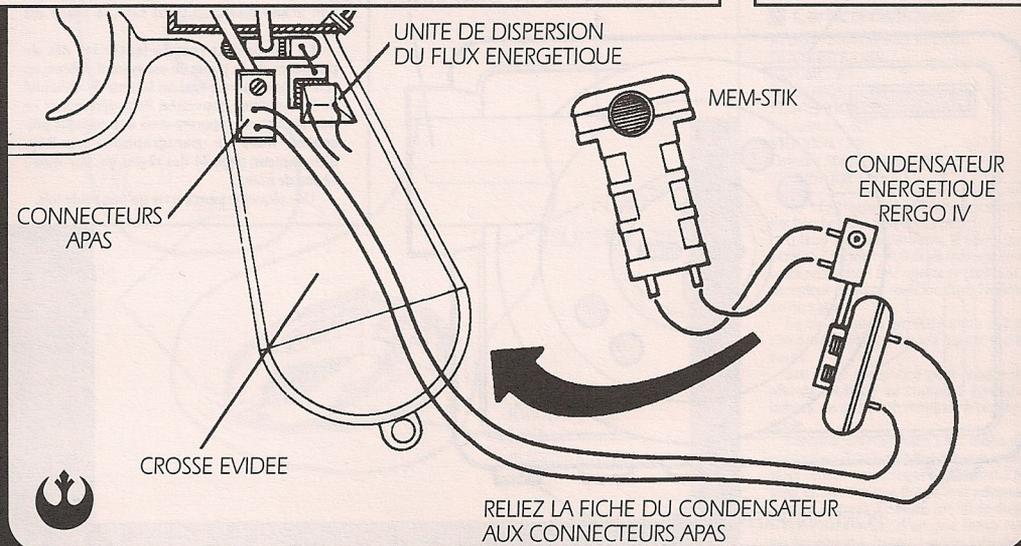
Disponibilité :

Mem-Stik Hi-Baka 2000 : 2

Prix : 50 crédits

Un mem-stik a une mémoire de 1D. Les informations peuvent éventuellement être divisées en plusieurs fichiers destinés à être regroupés par la suite.

Si le blaster fait feu, toutes les données seront détruites et le tireur subira 3D de dommages sous forme de brûlures.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Les appareillages cyborgs et les ordinateurs des vaisseaux sont tellement onéreux qu'il ne faut pas compter pouvoir disposer de tels équipements pour le transport d'informations d'importance cruciale. Que peut alors faire un Rebelle quand il doit transporter secrètement un fichier ?

Pour ma part, chaque fois que j'ai été confronté à un problème de ce genre, j'ai caché les données en question dans la crosse des blasters de mon groupe. On m'a fouillé un nombre incalculable de fois en espérant trouver sur moi des disques optiques, mais personne ne s'est jamais donné la peine de regarder à l'intérieur de mon arme pour voir si elle ne contenait pas un mem-stik en bon état de marche.

Le seul problème avec cette astuce, c'est qu'on ne peut pas utiliser un blaster tant que celui-ci contient un mem-stik. En effet, les connecteurs apas sont normalement reliés à l'unité de dispersion du flux énergétique, qui est censée dissiper l'énergie excédentaire à chaque tir. Comme cette unité est débranchée, si on fait feu avec le blaster, l'énergie qui ne peut plus être dissipée efficacement carbonise le mem-stik et fait exploser l'arme. Dans ce cas, vos informations sont détruites et vous risquez d'avoir très mal.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 11

ECRAN SUIVANT →



PIQUES INFORMATIQUES MICROTHRUST

Les piques informatiques MicroThrust sont des logiciels conçus pour assister les personnes qui désirent s'introduire dans certains fichiers ou certains systèmes informatisés. Les ordinateurs impériaux sont protégés par des Mesures de Défense à Répétition Rapide (MDRR). Ces MDRR examinent en permanence les mémoires en quête d'instructions qui ne ressemblent pas à celles des logiciels standards du système. Pour échapper aux MDRR, une pique informatique réécrit sans cesse ses propres instructions en les modifiant légèrement à chaque fois. Cela revient à dire que lorsqu'on utilise une pique, celle-ci se détériore progressivement et perd donc de l'efficacité au fur et à mesure qu'elle accomplit la tâche qui lui a été assignée. De fait, quand elle parvient à pénétrer au cœur même d'un ordinateur, elle est généralement inutilisable.

■ Caractéristiques

Article : Piques informatiques MicroThrust
 Code de compétence : Prog.-Rép. Ordinateur
 Disponibilité : X

Nom	Puissance	Prix
Perceur II	2D	3 000 crédits
Intrus	3D	4 500 crédits
Perceur IV	4D	6 000 crédits
Epieu V	5D	7 500 crédits
Lancier	6D	9 000 crédits
Empaleur Frontal	7D	10 500 crédits
Enigme Huit	8D	12 000 crédits
Rayon de Miel IX	9D	13 500 crédits
Tunnelier	10D	15 000 crédits

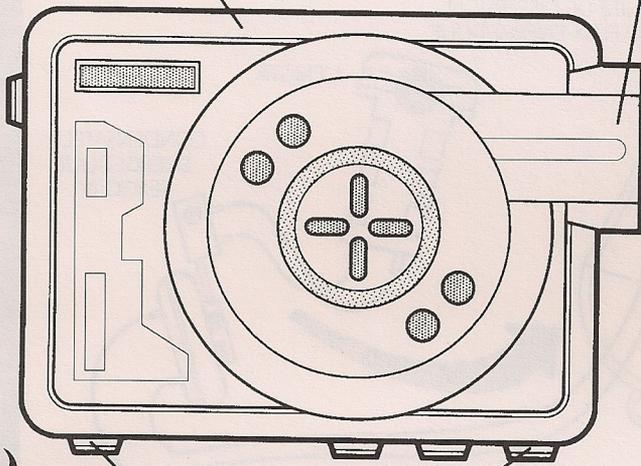
Le Rebelle doit effectuer un jet facile en Prog.-Rép. Ordinateur afin de préparer la pique. Si ce jet est réussi, le logiciel peut ensuite être injecté dans le système informatique que l'on désire pirater. S'il est raté, la pique est détruite.

Le joueur doit ensuite lancer les dés de puissance de sa pique en essayant d'obtenir un score supérieur ou égal au facteur de difficulté de l'information convoitée. Pour déterminer ce dernier facteur, reportez-vous aux conseils présentés dans le paragraphe Prog.-Rép. d'Ordinateur, page 44 des règles de *Star Wars : Le Jeu de Rôle*.

Une pique ne peut servir qu'une seule fois.

BOITIER EN PLASTACIER

PORT INTERFACE INFORMATIQUE



PORTS INTERFACES SECONDAIRES

■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Les piques informatiques ne sont que des outils. A l'instar du marteau qui vous permet de frapper plus fort un objet, ces logiciels accroissent votre efficacité quand vous vous attaquez à un ordinateur.

Pour pouvoir utiliser une pique informatique, il vous faut disposer d'un ordinateur portable. D'abord, vous devez lancer le logiciel dans votre portable afin de lui donner des instructions spécifiques. Comme il n'est pas programmé contre vous, cela ne présente pas de grandes difficultés.

Ensuite, vous devez relier votre portable — ou la pique elle-même — au système que vous désirez pirater.

Après cela, il ne vous reste plus qu'à vous croiser les bras et attendre que la pique fasse son œuvre. Une fois programmé, ce logiciel fera tout le travail à votre place. Les informations que vous recherchez seront automatiquement enregistrées dans votre portable ou dans le boîtier de la pique.

Les programmes MicroThrust ont à mes yeux le meilleur rapport qualité/prix. Ces piques sont livrées dans des boîtiers résistants en plastacier, dotés d'une interface informatique. Il faut environ dix secondes pour programmer une pique et dix autres pour l'utiliser.

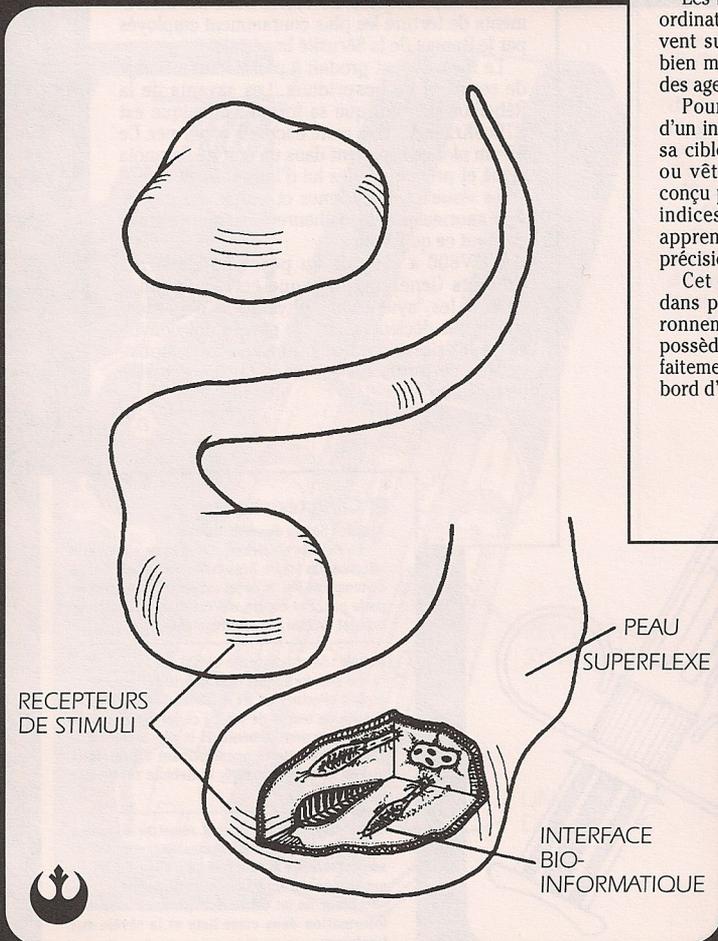
◀ ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 12

▶ ECRAN SUIVANT



BIO-TAQUEUR IMPERIAL



Les bio-traqueurs impériaux sont à la fois des ordinateurs et des organismes vivants. Ils peuvent suivre une piste et "désigner" un objectif bien mieux que ne sauraient le faire la plupart des agents de l'Empire.

Pour fonctionner, un bio-traqueur a besoin d'un indice génétique lui permettant d'identifier sa cible (bout de cheveu, cellule de l'épiderme ou vêtement). Son ordinateur interne étant conçu pour établir des corrélations entre divers indices génétiques, le bio-traqueur peut ainsi apprendre à reconnaître sa cible avec plus de précision au cours de sa chasse.

Cet engin peut être lâché après une proie dans pratiquement n'importe quel type d'environnement : désert, ville, forêt, etc. Comme il possède une intelligence rudimentaire, il est parfaitement capable de se glisser subrepticement à bord d'un vaisseau afin de suivre sa cible.

■ Caractéristiques

Article : Bio-traqueur impérial
 DEXTERITE : 2D
 SAVOIR : 3D
 MECANIQUE : 1D
 PERCEPTION : 5D
 Recherche : 6D
 VIGEUR : 2D
 Combat Mains Nues : 3D+1
 TECHNIQUE : 1D

Un bio-traqueur utilise sa compétence en Recherche pour trouver sa proie.

Quand il y est parvenu, il émet un signal en continu (portée : 50 000 kilomètres) destiné à son unité réceptrice. Des agents se trouvant près de ce récepteur peuvent ainsi localiser facilement l'origine du signal.

Le bio-traqueur projette alors sur sa cible un composé d'Eldrium-Bastelt qui est sécrété par son corps.

Son unité réceptrice peut ensuite être réglée afin de localiser ce composé (portée : un kilomètre), au cas où il viendrait à perdre de vue sa proie.

Certains bio-traqueurs sont dotés d'un poison corrosif qu'ils utilisent comme une arme. Ils doivent alors réussir une attaque de Combat à Mains Nues pour en injecter une dose à leur adversaire (ils ont 5 doses en tout). Ce venin fait 5D de dommages.

Ces "créatures" d'un gris terne ressemblent généralement à de gros vers ou à de gros serpents. Elles peuvent toutefois modifier considérablement leur aspect et sont capables — par exemple — de prendre la forme d'une boule.

■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

L'Empire utilise surtout ce type d'engin quand il veut retrouver un agent rebelle qui a visité l'une de ses installations. Un bio-traqueur est alors confronté à un indice contenant le code génétique de sa proie, avant d'être lâché. Quand il vous trouve, ce truc peut se glisser dans votre sac à dos, vous tomber dessus depuis un échafaudage ou attendre patiemment que vous dépliez votre lit de camp. Son intelligence limitée lui permet cependant tout juste de résoudre les problèmes posés par sa traque.

La Biomat, une nouvelle société de bioengineering financée par l'Empire, a récemment livré les trois cents premiers exemplaires de bio-traqueurs afin qu'ils soient testés sur le terrain. Les cibles qui leur ont été assignées vont du diplomate de l'Alliance au simple soldat de la Rébellion. Comme la plupart de nos agents ne méritent pas qu'on leur envoie un assassin, beaucoup ont été dotés

d'un poison mortel. Cela fait des bio-traqueurs des engins meurtriers, rapides, économiques et redoutablement efficients.

Si vous venez à être imprégné de leur composé de repérage (un liquide clair et inodore), vous devez impérativement vous débarrasser du vêtement concerné... et prier pour ne pas être rattrapé par un bio-traqueur ou des agents de l'Empire avant d'avoir eu le temps de quitter la planète.

Si vous réussissez à décoller avant que le bio-traqueur ne monte à bord de votre vaisseau, vous avez toutes les chances de le semer, car il n'a alors aucun moyen de savoir dans quel système vous vous rendez. Sachez cependant qu'à terre, si une de ces créatures sent votre odeur portée par un vent d'ouest, elle est assez intelligente pour se glisser à bord d'un véhicule qui va dans cette direction afin de se rapprocher de vous.

← ECRAN PRECEDENT

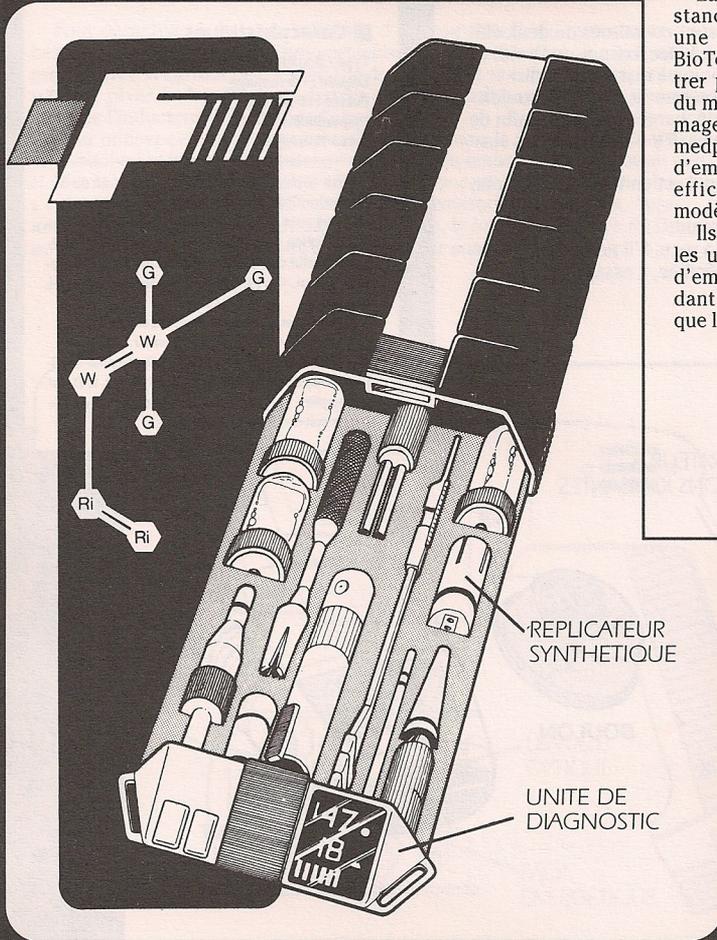
ECRAN : 13

ECRAN SUIVANT →



■ RECHERCHE DE DONNEES ■ PROG40046 ■ REPERTOIRE 9011/29P//EOPADB//SC ■ FORMAT. B. DONNEES/AFFICHAGE
 ■ FICHER SOURCE : MANUEL D'INSTRUCTION DU GENERAL CRACKEN ■ SECTION TROIS : EQUIPEMENT ■ DESIGNATION..

MEDPAC RAPIDCHAIR BIOTECH



La découverte de diverses nouvelles substances synthétiques biomédicales — dont une chaîne chromosomique brevetée par BioTech — permet désormais de faire pénétrer plus profondément les agents soignants du medpac RapidChair, sans risquer d'endommager le système nerveux des blessés. Les medpacs de ce modèle sont donc plus faciles d'emploi et sont garantis comme ayant une efficacité supérieure à celles des autres modèles que l'on trouve sur le marché.

Ils sont tellement puissants qu'on ne peut les utiliser qu'une seule fois par jour. Le fait d'employer un RapidChair ne limite cependant pas le nombre de medpacs standards que l'on peut administrer à un patient.

■ Caractéristiques

Article : Medpac RapidChair fabriqué par BioTech
 Type : Medpac perfectionné
 Code de compétence : Médecine
 Disponibilité : 2
 Prix : 500 crédits

Utilisez les facteurs de difficulté ci-dessous pour les medpacs RapidChairs

Blessé	5
Neutralisé	10
Mortellement blessé	15

Les RapidChairs ne peuvent pas être appliqués plus d'une fois par jour sur un même patient. On peut utiliser plusieurs medpacs normaux, en plus d'un RapidChair.

■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

La Force est avec nous ! Que les cieux en soient remerciés, nous pouvons désormais disposer de medpacs plus rapides et plus fiables. Je ne sais combien de fois j'ai frôlé la mort en mission par manque de fournitures médicales. Maintenant, nous pourrions accomplir des prouesses héroïques sans avoir à redouter un trépas certain !

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 15

ECRAN SUIVANT →



BOULONS D'ENTRAVE POUR DROIDS

Les boulons d'entrave (ou "plots de sécurité") sont constitués de deux éléments distincts. Le boulon proprement dit, destiné à être fixé sur un Droïd, et le dirigeant, un appareil permettant d'activer le boulon à distance. Le dirigeant commande le boulon, lequel commande à son tour le robot. Ce boulon permet en effet de soumettre le Droïd à de micro décharges ionisantes afin de le contraindre à obéir aux ordres qui lui sont donnés. Il y a trois boutons sur le dirigeant : "halte", "reviens" et "ordre".

"Halte" oblige le Droïd à interrompre la tâche qu'il est en train d'accomplir, quelle que soit la nature de celle-ci.

"Reviens" le force à revenir à proximité du dirigeant.

"Ordre" l'invite à se plier au dernier ordre qu'il a reçu. S'il ne peut pas exécuter la tâche en question telle qu'elle lui a été spécifiée, il essaiera néanmoins d'obéir.

■ Caractéristiques

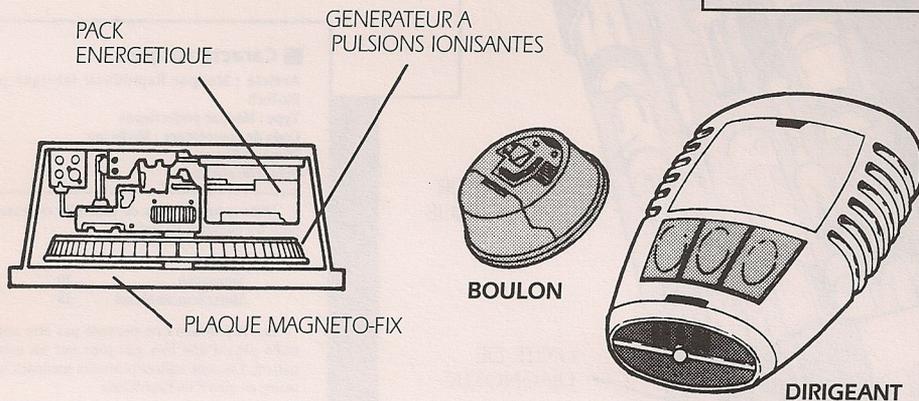
Type : Boulon d'entrave pour Droïd
 Echelle : Personnage
 Portée : 50 mètres
 Disponibilité : 1
 Prix : 75 crédits

Les boulons d'entrave ont un code-dé de 3D. Lorsqu'un Droïd reçoit un ordre, ce code doit être employé pour effectuer un jet en opposition contre la Perception du robot. Si le jet du boulon est supérieur à celui du Droïd, ce dernier obéit à l'injonction. Sinon, il peut ignorer l'ordre qui lui a été donné.

"Halte" est efficace pendant dix secondes.

"Reviens" oblige le Droïd à revenir.

"Ordre" procure du plaisir au Droïd pour l'inciter à obéir à son maître. Si le jet est réussi, le Droïd accomplira ce qui lui est demandé, sans que le temps soit un facteur déterminant.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Les boulons d'entrave ont été inventés quand on a découvert que les Droïds développaient des personnalités autonomes du fait de l'extrême sophistication de leur cerveau électronique. Plutôt que de restreindre les capacités dudit cerveau, on décida alors de mettre au point une sorte de "joug" électronique pour robot. Les boulons d'entrave remplissent parfaitement cet office, car ils permettent aux Droïds d'utiliser l'intégralité de leurs ressources, tout en s'assurant de leur soumission à l'égard de leur maître.

Les propriétaires ne savent souvent pas à quoi s'attendre de la part des Droïds qu'ils viennent d'acheter. On sait en effet que certains peuvent mentir, ou tout du moins éviter de dire certaines choses. Si on a de bonnes raisons de mettre en doute l'entière loyauté de son Droïd, il est souvent préférable de le doter d'un boulon d'entrave plutôt que d'effacer purement et simplement ses mémoires.

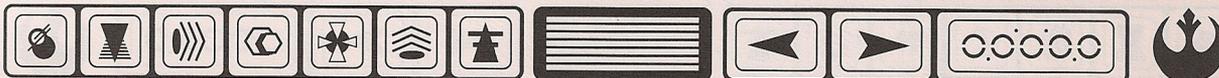
Les dirigeants sont des sortes de télécommandes. Chacun possède une fréquence et un code d'identification spécifiques. Ainsi, un possesseur de robots ne risque jamais de se retrouver avec cinq Droïds contrôlés par des boulons d'entrave lorsqu'il se promène dans une rue grouillante de monde. Les boulons sont fixés sur les automates à l'aide d'une attache magnétique de type "magnéto-fix". Chacun des trois boutons des dirigeants inflige de petites secousses ionisantes aux Droïds afin de les obliger à obéir à leur propriétaire.

Les boulons d'entrave sont employés quand un maître a quelques doutes sur la loyauté de son Droïd. Ils garantissent que le robot en question ne s'enfuira pas ou n'en fera pas qu'à sa tête. Si, au bout d'un certain temps, un Droïd a fait la preuve de sa loyauté, on retire généralement le boulon dont il est muni.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 16

ECRAN SUIVANT →





DESACTIVER LE BOULON D'ENTRAVE D'UN DROID

Pour désactiver à distance le boulon d'entrave d'un Droïd, vous aurez besoin d'un rotateur pivot d'holo-projecteur et d'un émetteur de rayon cohérent. Retirez la cartouche énergétique de l'émetteur et remplacez-la par le rotateur pivot. La lentille de ce dernier doit être positionnée dans le prolongement de l'inducteur d'énergie de l'émetteur.

Pour utiliser cet appareil, pointez l'émetteur dans la direction du Droïd que vous souhaitez libérer. Le rotateur — s'il est bien emboîté (en forçant un peu, si nécessaire) — projetera alors un faisceau concentré de mag-particules qui s'accrocheront à la surface du robot pendant environ deux minutes. Aussi longtemps que ces particules resteront actives, le boulon d'entrave du Droïd ne pourra plus recevoir les ordres transmis par son dirigeant.

■ Caractéristiques

Fonction : Désactiver le boulon d'entrave d'un Droïd

Composants :

Un rotateur pivot (prélevé sur un holo-projecteur)

Un émetteur de rayon cohérent (que l'on peut trouver dans les trousseaux à outils pour véhicules)

Echelle : Personnage

Codes de compétences :

Fabrication : Technologie

Utilisation : Blaster

Difficulté de fabrication : Voir règles sur le bricolage

Portée :

Courte : 3-7

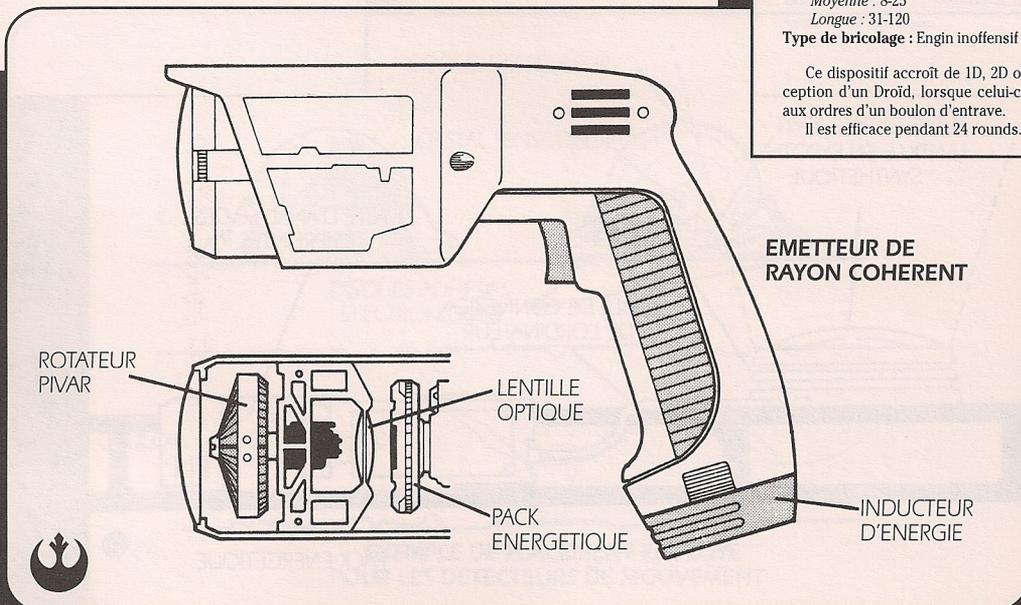
Moyenne : 8-25

Longue : 31-120

Type de bricolage : Engin inoffensif

Ce dispositif accroît de 1D, 2D ou 3D la Perception d'un Droïd, lorsque celui-ci doit obéir aux ordres d'un boulon d'entrave.

Il est efficace pendant 24 rounds.



EMETTEUR DE RAYON COHERENT

ROTATEUR PIVAR

LENTILLE OPTIQUE

PACK ENERGETIQUE

INDUCTEUR D'ENERGIE



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

J'ai imaginé ce dispositif quand Végé, mon Droïd, a été volé par une bande de ruffians sur le monde aquatique de Barison. Les pirates l'avaient aussitôt doté d'un boulon d'entrave si bien que, même s'ils le laissaient déambuler librement à bord de leur embarcation primitive en bois, il m'était absolument impossible de le récupérer. La coque de leur bateau étant en outre couverte d'innombrables pointes barbelées, je ne pouvais envisager de l'escalader pour retirer le boulon manuellement.

C'est alors que j'ai bricolé cet appareil. La nuit suivante, j'ai ramé jusqu'à leur bateau à bord d'un esquif rudimentaire emprunté à un fermier marin des environs. Végé se tenait près du bastingage de l'énorme vaisseau. Il m'a aperçu immédiatement et m'a aussitôt des signes pour m'indiquer le boulon d'entrave qui était fixé à son épaule gauche. J'ai levé mon engin et j'ai fait feu.

En un éclair, il a sut qu'il était libre. J'ai vu la lueur des lunes briller sur son blindage quand il a traversé le pont pour prendre une échelle de corde qu'il a laissé descendre le long de la coque. J'ai alors entendu un garde s'écrier "Hé là !", puis "Hé ! Arrête !", et enfin "Hé ! Ça ne marche plus !" Mais il était déjà trop tard... Végé était presque arrivé en bas de l'échelle.

Lorsque l'homme s'est précipité jusqu'au bastingage pour essayer de le rattraper, j'avais dégainé mon blaster, et je me suis débarrassé de lui d'un seul tir bien placé. Végé a grimpé à bord de mon embarcation et s'est saisi des rames afin de nous éloigner au plus vite du bateau, tandis que je tenais les pirates à distance respectueuse avec mon arme.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 17

ECRAN SUIVANT →





SENSEUR THERMIQUE D'ALARME IMPERIAL

Les nouveaux senseurs thermiques d'alarme employés par l'Empire sont généralement encastrés dans un mur ou une autre paroi solide. Ces systèmes d'alarme sont constitués de deux éléments. Le premier est une petite lentille qui couvre un champ de 45° devant elle. Cette lentille est fabriquée en byrothisis synthétique et peut analyser l'empreinte thermique de tout ce qui passe dans son champ de vision.

Le second élément est un ordinateur doté d'une alimentation indépendante. N'importe quel bloc de données peut remplir cet office, car la tâche qui lui est dévolue n'est pas des plus complexes. Ce système est en effet censé donner l'alarme dès qu'il repère une empreinte thermique, à moins que son ordinateur n'ait été programmé pour ne pas tenir compte de certaines empreintes spécifiques. Ainsi, par exemple, on peut le régler de manière à ce qu'il ignore les petits volatiles dont la température corporelle n'est pas trop élevée.

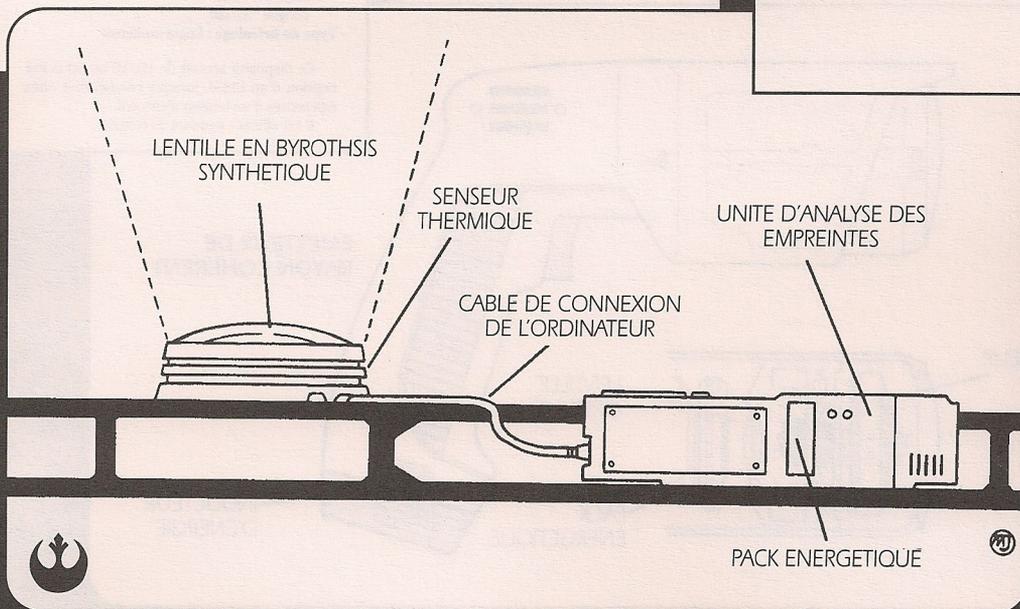
■ Caractéristiques

Article : Senseur thermique d'alarme impérial
 Portée efficace : 20 mètres dans un angle de 45°
 Disponibilité : X

Ce senseur peut être programmé pour donner l'alarme ou avertir un ordinateur central.

S'ils veulent éviter d'être détectés par un senseur de ce type, les personnages doivent le débrancher ou réussir à camoufler leur empreinte thermique de sorte que l'alarme ne soit pas donnée.

Ces senseurs sont généralement reliés à leur ordinateur par un câble de 50 mètres de long, mais rien n'empêche que celui-ci soit plus long.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

C'est seulement après que ResSystem est parvenu à mettre au point le byrothisis synthétique, il y a de cela quelques mois, que les senseurs thermiques d'alarme ont pu être produits à grande échelle. Le byrothisis naturel, qu'on utilise notamment pour les objectifs des caméras à infrarouges, est en effet très rare et onéreux. L'invention de son équivalent synthétique a été à l'origine du développement d'une véritable industrie consacrée à ses diverses applications. La plupart de ces dernières étaient restées pendant des années dans les dossiers des bureaux d'études en attendant que soit trouvé un moyen permettant de les produire à moindre coût.

Les avantages de tels systèmes d'alarme sur les détecteurs de mouvements classiques sont évidents. Les senseurs thermiques ont des lentilles d'une telle précision qu'il est possible de les régler afin qu'ils ignorent certaines catégories de créatures, tout en restant capables de détecter des intrus. Ils peu-

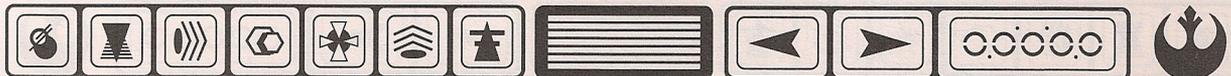
vent sans problème être employés en plein air et il n'est même pas nécessaire de les débrancher quand des unités amies arrivent à leur portée.

Ainsi, par exemple, dans les bases qui ont été équipées de ces nouveaux systèmes, l'empreinte thermique des armures des troupes de choc a été enregistrée dans la mémoire de leur ordinateur. Les senseurs ont ensuite été programmés de façon à ne pas tenir compte des empreintes thermiques qui comprennent des éléments d'armure des troupes de choc. Peu importe que ces empreintes soient identiques, pourvu qu'elles aient des similitudes avec celles des armures impériales. J'ai certaines raisons de penser que des dispositifs calorifiques ont été intégrés aux armures des soldats de ces bases. Si tel est bien le cas, il ne suffira pas de revêtir n'importe quelle armure de soldat impérial pour abuser les systèmes d'alarme de ces installations.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 18

ECRAN SUIVANT →





DETECTEUR DE MOUVEMENT MOBISENS 34 DE BLASTECH

Ces senseurs mettent en œuvre les dernières découvertes technologiques en matière de détection de mouvements, qui avaient déjà été employées pour le Senseur Aorala 100 de BlasTech. Ces détecteurs sont peut-être même "trop" perfectionnés, car on raconte qu'ils peuvent parfois être déclenchés par une forte brise ou le passage d'un volatile. Ils sont en effet conçus pour repérer les moindres microchangements de la densité de l'air dans leur environnement immédiat.

Ces appareils se présentent sous la forme de petits senseurs hémisphériques, d'environ quatre centimètres de diamètre, qui émettent en permanence des pulsations sonores à basse fréquence. Quand on les met en marche, ils commencent par analyser la densité moyenne de l'air environnant afin de se régler sur celle-ci. De cette façon, ces senseurs ont ensuite la possibilité de détecter — et de signaler — toutes les modifications que subit cette densité moyenne.

■ Caractéristiques

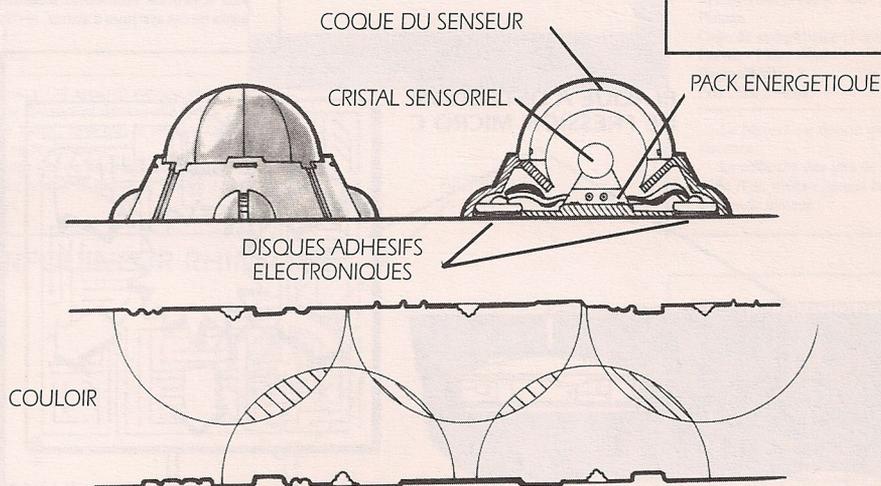
Article : Alarme à détection de mouvement
MobiSens 34 de BlasTech
Type : Détecteur de mouvement
Portée efficace : zone de 4 mètres de diamètre
Disponibilité : T
Prix : 100 crédits

Il faut réussir un jet *difficile* en sécurité pour repérer ces senseurs.

Passer sans se faire repérer à côté d'un détecteur de mouvements nécessite un jet *difficile* en Dissimulation-Discrétion.

Quand l'alarme est déclenchée, une sirène péçante se met en marche.

Ces appareils peuvent être commandés à distance (portée maximale 50 mètres) à l'aide d'un boîtier cubique de six centimètres de côté émettant un code spécifique.



EXEMPLE DE PLACEMENT EMPLOYE
POUR LES DETECTEURS DE MOUVEMENT

■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Les détecteurs de mouvements fonctionnent mieux dans les lieux clos. Et si on peut éventuellement les utiliser en plein air, ils demandent alors de nombreux réglages pour marcher correctement. Le vent peut en effet déclencher ce type de senseur. Quoi qu'il en soit, dans les endroits calmes, rien n'empêche de les employer. Dans ce cas, je vous conseille cependant de les installer, puis d'attendre pendant au moins une heure afin de voir s'ils ne se déclenchent pas pour un oui ou pour un non. N'oubliez pas que les animaux sauvages peuvent aussi vous causer des problèmes à ce niveau.

Comme leur zone d'efficacité a la forme d'une demi-sphère, un seul détecteur ne suffit pas pour surveiller un couloir ou une pièce. Je vous recommande d'en placer plusieurs en quinconce, comme indiqué sur le schéma présenté dans ce fichier.

Ces senseurs sont généralement reliés à des interrupteurs, afin que les gardes puissent les couper pour que des unités amies passent à leur portée sans déclencher l'alarme.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 19

ECRAN SUIVANT →



ALARME A DETECTION DE PRESSION

Le détecteur de pression fabriqué par la société Zone Ravitaillement fait partie de l'équipement standard des troupes impériales. Il est muni d'adaptateurs pouvant être reliés à divers dispositifs : blasters, sirènes d'alarme ou bombes. Cette plaque carrée est flexible, ce qui permet de la rouler pour la transporter plus facilement. Bien qu'elle ne fasse que trois centimètres d'épaisseur, elle est extrêmement sensible.

■ Caractéristiques

Article : Plaque à détection de pression fabriquée par Zone Ravitaillement
Type : Senseur d'alarme
Disponibilité : T
Prix : 300 crédits

Ces plaques sont proposées en deux formats : 33 centimètres sur 33 centimètres, ou 1 mètre sur 1 mètre.

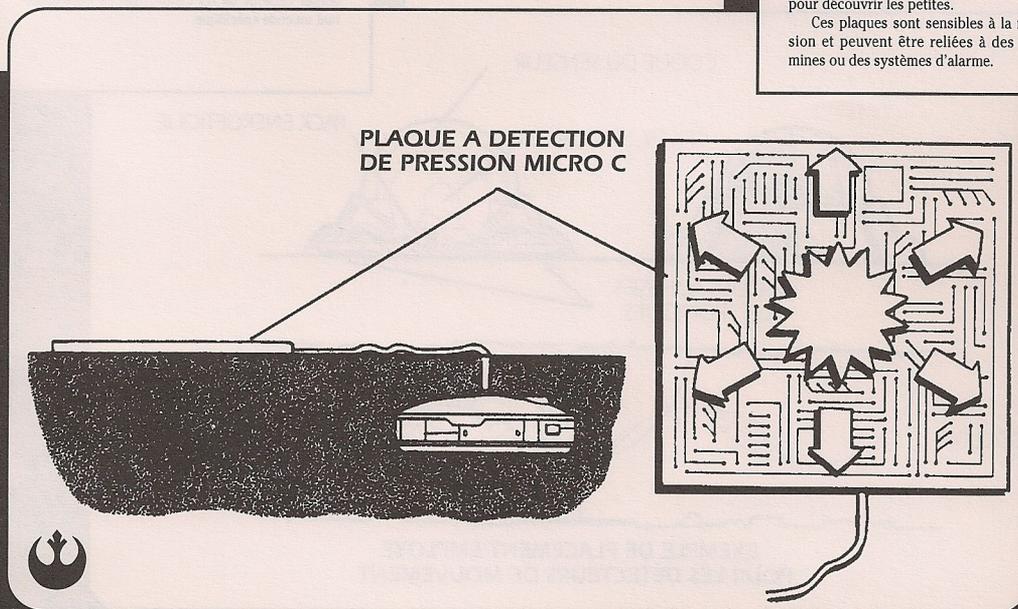
Le petit modèle pèse 300 grammes.

Le grand modèle pèse un kilogramme.

Leur pack énergétique a une autonomie de 72 heures.

Les personnages doivent réussir un jet de Recherche pour repérer ces plaques. Un jet *moyen* suffit pour les grandes, mais il faut un jet *difficile* pour découvrir les petites.

Ces plaques sont sensibles à la moindre pression et peuvent être reliées à des blasters, des mines ou des systèmes d'alarme.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Ces plaques existent en plusieurs couleurs adaptées aux environnements les plus divers : blanc pour les régions neigeuses, bleu pour les eaux marines, vert pour les sols mous, etc. Il est rare que les forces impériales se bornent à les

dérouler. La procédure standard de mise en place implique en effet qu'elles soient dissimulées, avant d'être activées, sous une fine couche de poussière, de neige, etc.

◀ ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 20

ECRAN SUIVANT ▶



APPAREIL DE PISTAGE INDIVIDUEL

Les sociétés MechBlaze, Astroserver et Rhinsome proposent toutes d'excellents instruments de pistage. Ceux-ci se composent toujours de deux appareils distincts : une balise destinée à être fixée sur l'objectif, et un pisteur capable de suivre le signal qu'émet celle-ci.

Il existe toutes sortes de balises dotées d'attaches magnétiques ou susceptibles d'être accrochées à un vêtement. Chaque pisteur est en principe réglé pour recevoir le signal d'une balise donnée. Si vous avez besoin d'ajuster votre pisteur sur une autre balise, un concessionnaire quelconque peut s'en charger en échange d'une petite somme, à moins que vous ne préfériez essayer de le faire vous-même.

■ Caractéristiques

Article : SurFouineur fabriqué par Rhinsome
Pistage
Code de compétence : Recherche
Portée : 5 kilomètres
Disponibilité : 4
Prix : 3 000 crédits

Le nec plus ultra. Cet appareil indique avec précision à quelle distance et dans quelle direction se trouve la balise, ainsi que la vitesse de déplacement de cette dernière.

La difficulté des jets de Recherche est diminuée d'un niveau quand la balise se trouve à portée du pisteur.

■ Caractéristiques

Article : Rôdeur fabriqué par les Industries Astroserver
Code de compétence : Recherche
Portée : 3 kilomètres
Disponibilité : 2
Prix : 1 000 crédits

Le pisteur donne la distance, la direction et la vitesse de la balise.

La difficulté des jets de Recherche est diminuée d'un niveau quand la balise se trouve à portée du pisteur.

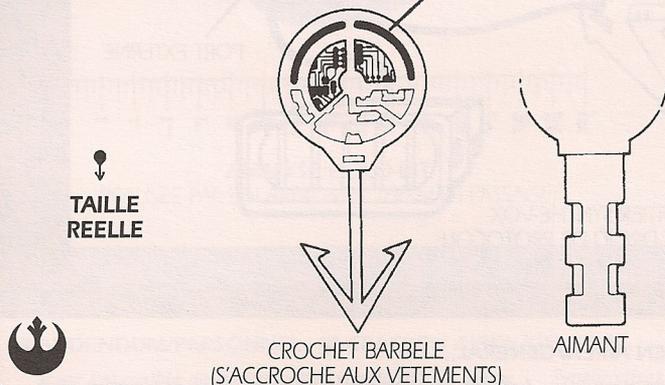
■ Caractéristiques

Article : Observateur fabriqué par MechBlaze
Pistage
Code de compétence : Recherche
Portée : 1 kilomètre
Disponibilité : 2
Prix : 500 crédits

Le pisteur ne donne que la direction et la distance.

La difficulté des jets de Recherche est diminuée d'un niveau quand la balise se trouve à portée du pisteur.

■ SURFOUINEUR RHINSOME



■ Caractéristiques

Article : Maître Pisteur fabriqué par Astroserver
Code de compétence : Recherche
Portée : 1 kilomètre
Disponibilité : 2
Prix : 400 crédits

Le pisteur ne donne que la direction.

La difficulté des jets de Recherche est diminuée d'un niveau quand la balise se trouve à portée du pisteur.

■ Précisions

Un concessionnaire demande 100 crédits pour régler un pisteur sur une balise différente.

On peut effectuer soi-même ce réglage, si l'on a sous la main la balise concernée, en réussissant un jet *moyen* en Sécurité.

■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Les appareils de pistage sont difficiles à bricoler, car leurs circuits doivent être parfaitement blindés si l'on ne veut pas qu'ils puissent être détectés. Croyez-en mon expérience, si vous devez vous en remettre à une balise pour suivre quelqu'un (au lieu de filer vous-même la personne en question), alors la situation est trop délicate pour que

vous ne choisissiez pas ce qu'il y a de mieux sur le marché. Si vous vous contentez d'un bricolage "maison", la personne que vous suivez aura de grandes chances de le repérer. Bien évidemment, le QG de l'Alliance ne pourra pas vous fournir de tels appareils. S'il vous en faut un, vous devrez trouver un moyen pour vous le procurer.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 21

ECRAN SUIVANT →



EMETTEUR DE VOIX FALSIFIEE

Ce montage vous permet de vous faire passer pour une autre personne, lorsque vous utilisez un système de communication vocal. Pour le réaliser, vous aurez besoin du cerveau et du boîtier synthé-voix (afin que le cerveau puisse parler) d'un Droid de protocole.

Commencez par retirer les inhibiteurs sociaux K2 à K8 et les systèmes de personnalité modulaires 82B, 54D et 66D. Reliez ensuite un ordinateur portable à l'interface gauche du cerveau. Tapez sur le clavier les mots que l'appareil doit prononcer. Si le Droid a déjà entendu la voix que vous essayez de reproduire, l'imitation qu'il en fera devrait être très convaincante. Sinon, il vous faudra l'aider à reconstruire la voix en question, ce qui impose de se plier à une procédure laborieuse.

■ Caractéristiques

Article : Emetteur de voix falsifiée

Composants :

Cerveau de Droid de protocole
 Boîtier synthé-voix de Droid de protocole
 Ordinateur portable

Codes de compétence :

Construction : Technologie
Utilisation : Escroquerie

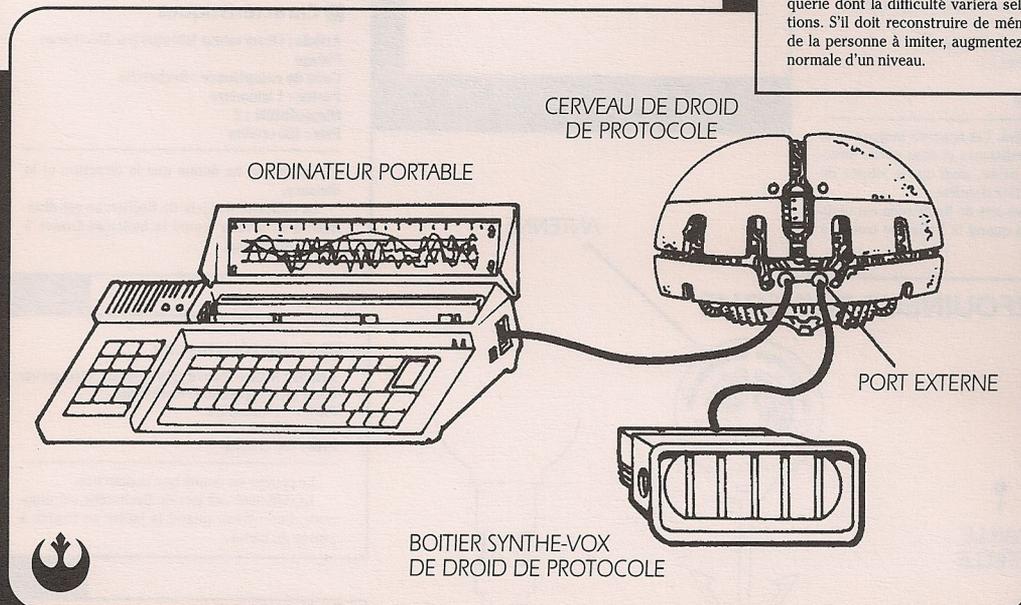
Difficulté de fabrication :

Facile si le Droid a déjà entendu la voix
 (temps de bricolage normal)

Difficile si la voix doit être recrée de toutes
 pièces (ce qui prend une journée)

Type de bricolage : Sans Dé

L'opérateur doit effectuer un jet d'Escroquerie dont la difficulté variera selon les situations. S'il doit reconstruire de mémoire la voix de la personne à imiter, augmentez la difficulté normale d'un niveau.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Voici un bricolage qui vous permettra de tirer le meilleur parti d'un robot endommagé. Le cerveau d'un Droid de protocole est une pièce tellement précieuse qu'on ne devrait jamais la jeter, quels que soient les dégâts subis par son "propriétaire".

Les choses sont plus faciles quand le Droid a déjà entendu la voix que vous essayez de simuler et en a conservé le souvenir dans ses mémoires. Il lui suffit d'avoir entendu quelques phrases. Un Droid de protocole — conçu pour s'exprimer dans d'innombrables langues et dialectes — n'a en effet besoin que de quelques échantillons sonores pour produire une bonne synthèse vocale.

Les accentuations et les phrases dites dépendront alors entièrement de l'opérateur. Tout ce qu'un synthé-voix peut faire, c'est prononcer les mots qu'on lui demande, avec une voix et un ton appropriés.

Si le Droid n'a pas la voix désirée en mémoire, l'opérateur doit alors procéder à des essais successifs — en modifiant chaque fois certains paramètres — jusqu'à l'obtention d'une imitation acceptable. Cette procédure prend environ une journée.

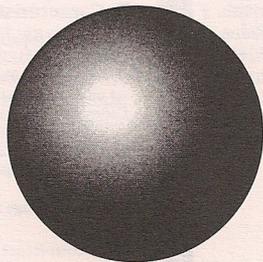
◀ ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 22

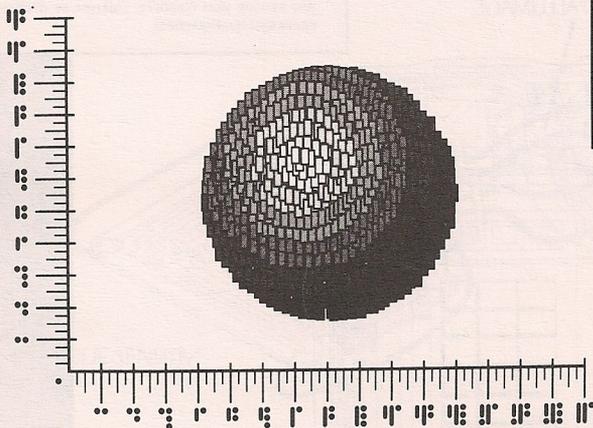
▶ ECRAN SUIVANT



GENERATEUR HOLO-BIT



HOLO-ENREGISTREMENT ORIGINAL



ANALYSE HOLO-BIT
 REALISEE PAR UN ASTROMECC (PREMIER PASSAGE)

Pour réaliser une fausse holo-transmission préenregistrée, vous aurez besoin d'un enregistrement (durant environ une minute) de la personne qui sera censée avoir émis la transmission en question, et d'une unité R2 ou d'un ordinateur portable de grande puissance. L'astuce consistera à charger l'enregistrement original dans la mémoire du Droid ou de l'ordinateur, afin d'en produire un "fac-similé" dans lequel la personne concernée fera et dira ce que vous voudrez. Ainsi, si vous possédez une holo-image d'un général en train de dire "Que l'attaque commence", vous pourrez en créer une fausse qui pourra dire pratiquement tout ce que vous souhaitez. Grâce à son logiciel Holo-Bit, votre Droid ou votre ordinateur seront en mesure de créer une "matrice" de l'image originale, puis d'animer celle-ci.

Caractéristiques

Article : Générateur Holo-Bit

Composants :

- Holo-enregistrement
- Unité R2 ou ordinateur portable (puissance minimum 4D)

Codes de compétence :

- Construction : Technologie
- Utilisation : Programmation de Droid
- Escroquerie

Difficulté de construction : Facile

Type de bricolage : Sans Dé

Une unité R2 ou un ordinateur portable de 4D de puissance sont indispensables.

Chaque tranche de dix secondes d'animation Holo-Bit nécessite un jet *moyen* en Programmation de Droid ou Programmation d'Ordinateur, ainsi que trois heures de travail préparatoire. Si ce jet est manqué, il pourra être tenté à nouveau au terme de trois nouvelles heures de travail.

Il faut effectuer un jet d'Escroquerie afin de déterminer si l'image Holo-Bit est convaincante.

■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Il est impossible de réaliser cette simulation en temps réel, car le processus d'analyse matricielle est extrêmement complexe et prend du temps. Si vous voulez utiliser ce système pour tenir une "conversation", vous devez créer à l'avance plusieurs réponses "types" que vous diffuserez en fonction des propos de votre correspondant. Vous n'aurez évidemment pas beaucoup d'options possibles...

Ce système ne concerne que l'image, pas le son. Si vous voulez que votre image parle, vous devez donc bricoler un Droid de protocole comme cela est expliqué dans la fiche consacrée à l'émetteur de voix falsifiée.

Synchronisez le son et l'image, enregistrez-les et vérifiez l'enregistrement obtenu avant de le transmettre.

En fait, le plus dur est encore de se procurer une holo-image originale permettant de réaliser un faux. Les communications impériales sont extrêmement difficiles à obtenir. Une fois, alors que je me trouvais à bord d'un vaisseau de l'Empire, je suis parvenu à brancher un holo-enregistreur sur le système de communication de la passerelle de commandement. C'est ainsi que j'ai pu avoir l'image de Dark Vader que nous avons ensuite utilisée avec succès pour communiquer des ordres contradictoires à la Marine Impériale.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 23

→ ECRAN SUIVANT



☯ PASSE-PARTOUT SIMPLE

Il est possible de fabriquer un appareil permettant d'ouvrir n'importe quelle serrure bon marché à partir de l'interrupteur d'allumage d'un landspeeder ou d'une moto-jet. Cet interrupteur doit toutefois être du nouveau modèle Volot, avec micro-générateur intégré.

Retirez l'interrupteur avec son câblage. Quand vous voudrez ouvrir un verrou, démontez son boîtier et reliez le fil "positif" à son châssis et le fil "négatif" à sa masse. Actionnez l'interrupteur; le dispositif de protection du verrou sera alors court-circuité, ce qui le rendra plus facile à forcer.

■ Caractéristiques

Article : Passe-partout simple

Composants :

Interrupteur d'allumage d'un landspeeder ou d'une moto-jet

Codes de compétence :

Construction : Technologie

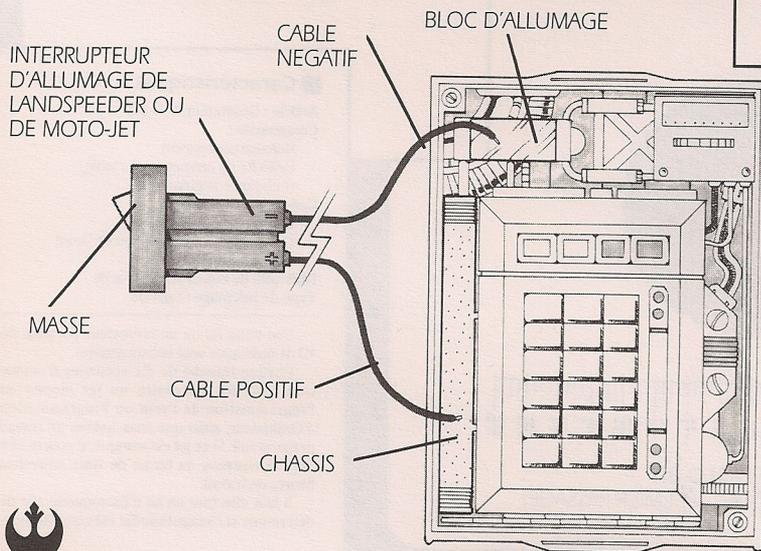
Utilisation : Sécurité

Difficulté de construction : Voir règles sur le bricolage

Type de bricolage : Engin Inoffensif

La compétence en Sécurité de l'utilisateur est augmentée de 1D, 2D ou 3D. Si, au moment de votre jet, vous obtenez un score de "1" avec un dé, l'alarme qui est reliée à la porte se déclenchera automatiquement.

Ne fonctionne qu'avec les verrous *très faciles* ou *faciles*. Si ce gadget est employé sur une serrure plus élaborée, l'alarme se déclenchera systématiquement.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

La plupart des verrous bon marché ont pour seule utilité de dissuader les individus moyens de pénétrer dans certains lieux. Ils n'ont pas été prévus pour résister à des gens déterminés. Les Rebelles, eux, sont souvent animés d'une forte détermination.

Voici une technique très simple utilisable avec des serrures simples. Attention, certains verrous de haute sécuri-

té sont conçus pour ressembler à des serrures simples. J'en ai déjà vus chez les Impériaux. Ils savent combien nous aimons nous montrer plus futés qu'eux et ils peuvent parfois nous inciter à céder à un excès de confiance.



ELECTROPASSE

Un électropasse sert à forcer les serrures à cartes les plus perfectionnées. Pour en fabriquer un, il vous faut une plaque sensitive taillée au format standard d'une carte de sécurité, quatre morceaux de fils de 30z à 42z et un compilateur de données prélevé sur un détecteur de formes de vie.

Ouvrez en deux, dans le sens de l'épaisseur, la plaque sensitive à l'aide d'une vibro-lame. Fixez un fil à chacun de ses coins, avant de ressouder les deux parties ensemble. Reliez ensuite chacun des fils à l'une des bornes du compilateur.

■ Caractéristiques

Article : Electropasse

Composants :

Plaque sensitive (d'un détecteur de pression)

Compilateur de données (d'un détecteur de formes de vie)

Codes de compétence :

Fabrication : Technologie

Utilisation : Sécurité

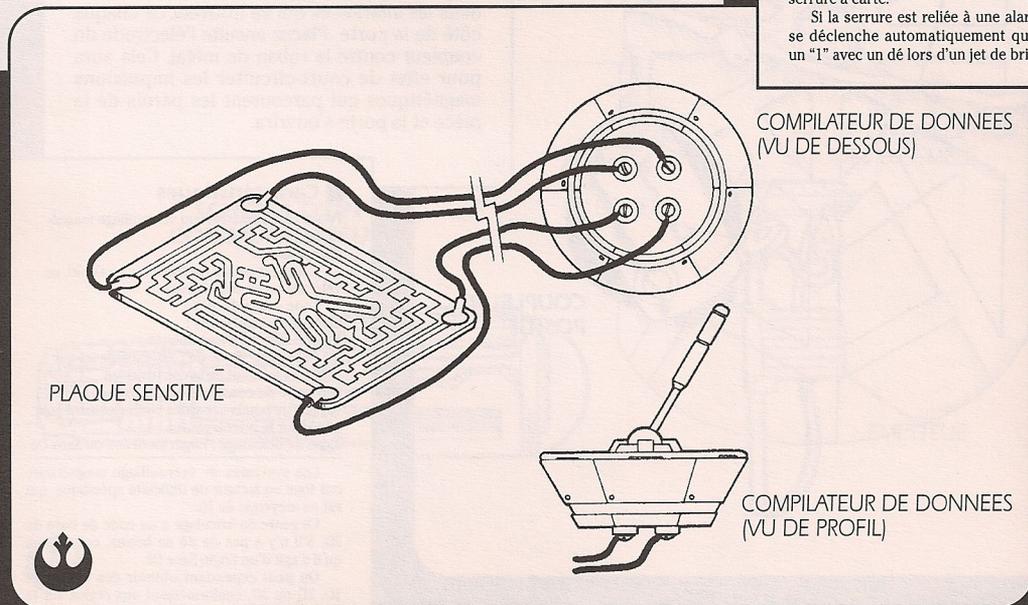
Difficulté de construction : Voir règles sur le bricolage

Type de bricolage : Engin Inoffensif

Cet assemblage permet à l'utilisateur d'ajouter 1D, 2D ou 3D à ses jets de Sécurité.

Il peut être employé avec n'importe quelle serrure à carte.

Si la serrure est reliée à une alarme, celle-ci se déclenche automatiquement quand on fait un "1" avec un dé lors d'un jet de bricolage.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Les serrures à cartes sont dotées d'une fente dans laquelle doit normalement être introduite une clé codée. Celle-ci se présente sous la forme d'un circuit électronique complexe dont le schéma correspond à une serrure bien précise. Quand on insère la clé dans la fente prévue à cet effet, la porte est censée s'ouvrir.

En introduisant un électropasse dans une serrure à carte, vous provoquez une petite décharge électronique. Grâce à cette décharge, le compilateur de données est

capable de déterminer en quels points de la carte le contact s'établit avec la structure interne de la serrure et produit une série de cliquetis. En jouant avec sa manette, vous pouvez alors modifier le circuit parcouru par le courant à la surface de la carte.

Plus vous vous approchez de la configuration de la vraie clé codée, plus rapides sont les cliquetis. Quand ceux-ci finissent par ressembler à un bourdonnement, la porte doit normalement s'ouvrir.

← ECRAN PRECEDENT

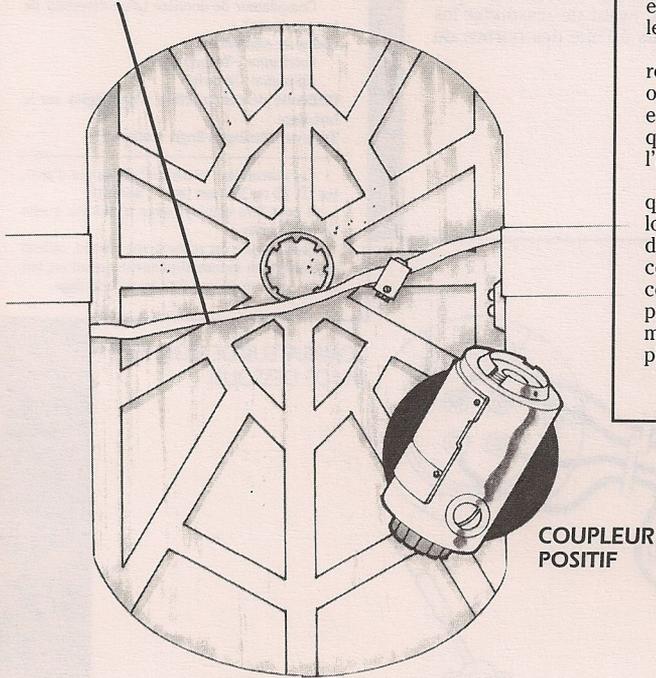
ECRAN : 25

ECRAN SUIVANT →



DESACTIVER UN VERROUILLAGE MAGNETIQUE

BANDES DE METAL



COUPLEUR
POSITIF

Il est particulièrement difficile de sortir d'une salle fermée par un système de verrouillage magnétique. Un tir de blaster est en effet totalement inefficace dans ce cas, et il peut même se révéler dangereux du fait qu'il est systématiquement renvoyé par les parois et risque donc de blesser accidentellement les occupants de la pièce.

Pour désactiver un tel système de verrouillage, il vous faut un coupleur positif et un objet métallique susceptible d'être découpé en longs lambeaux. Un ustensile courant, tel qu'un emballage de ration, peut très bien faire l'affaire.

Coupez l'emballage métallique en bandes que vous relierez entre elles afin de former un long ruban. Coincez les extrémités de celui-ci dans les interstices qui se trouvent de chaque côté de la porte. Placez ensuite l'électrode du coupleur contre le ruban de métal. Cela aura pour effet de court-circuiter les impulsions magnétiques qui parcourent les parois de la pièce et la porte s'ouvrira.

Caractéristiques

Fonction : Désactiver un verrouillage magnétique

Composants :

Coupleur positif (prélevé sur un Droïd, un véhicule ou un ordinateur)

Long ruban de métal

Codes de compétence :

Construction : Technologie

Utilisation : Code de l'assemblage tel que défini au moment de la construction

Difficulté de construction : Moyenne

Dés de bonus accordés conformément aux règles sur le bricolage

Type de bricolage : Engin Inoffensif ou Sans Dé

Les systèmes de verrouillage magnétique ont tous un facteur de difficulté spécifique, qui est en moyenne de 10.

Ce genre de bricolage a un code de base de 3D. S'il n'y a pas de dés de bonus, considérez qu'il s'agit d'un Engin Sans Dé.

On peut cependant obtenir des bonus de 1D, 2D ou 3D, conformément aux règles sur le bricolage. Dans ce cas, considérez que cet assemblage est un Engin Inoffensif.

Si un jet de dés est raté, l'assemblage "grille".

ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Je ne me suis jamais, moi-même, retrouvé dans une situation où un tel assemblage aurait pu m'être utile, mais le Capitaine Skywalker m'a demandé s'il existait un moyen permettant de s'en sortir.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 26

ECRAN SUIVANT →



COMMUNICATEUR MOUCHARD

Un communicateur rebelle peut aisément être transformé en "mouchard" statique ou mobile. Ce type de dispositif doit être aussi petit que possible, de sorte qu'il soit plus facile à dissimuler.

Ouvrez le manchon du communicateur et retirez-en le micro et les composants électroniques. Débranchez ensuite l'antenne et l'unité réceptrice, sans toucher à l'émetteur ni à la batterie. Bloquez l'interrupteur en position "marche" en coupant ses fils avant de les souder ensemble.

■ Caractéristiques

Article : Communicateur mouchard

Code de compétence :

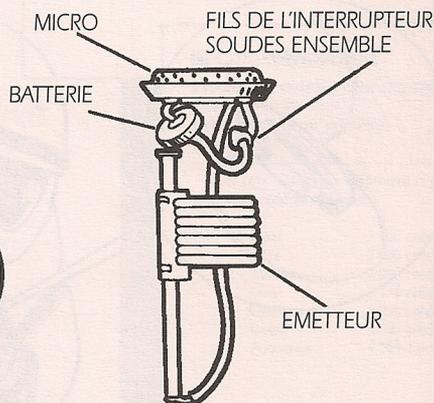
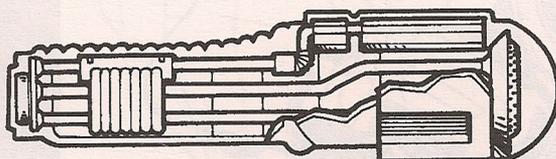
Construction : Technologie

Difficulté de construction : Très Facile

Type de bricolage : Sans Dé

La compétence Dissimulation-Discretion permet de cacher le mouchard. Celui-ci ne peut alors être découvert qu'en réussissant un jet de Recherche.

SCHEMA D'UN COMMUNICATEUR



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Voici l'un des premiers gadgets — et l'un des plus simples — sur lesquels j'ai travaillé après avoir rejoint la Rébellion. Il existait déjà à l'époque de nombreux modèles de mouchards sur le marché, mais je m'étais vite rendu compte qu'il était pratiquement aussi simple de modifier le communicateur que je portais à la ceinture. Il faut cependant prendre garde à utiliser une fréquence "sûre".

Une fois, j'avais placé un mouchard de ce type dans une salle où un état-major impérial devait se réunir.

Malheureusement pour moi, un soldat des troupes de choc a capté les émissions du mouchard grâce au récepteur intégré à son casque. Il a d'abord cru qu'il s'agissait d'une particularité acoustique de la salle, mais il a vite compris la vérité. Il ne pouvait toutefois pas prévenir les autres personnes présentes sans que je sache ce qui se passait. Aussi, dès qu'il a demandé à l'assistance de faire le silence, j'ai remballé mes affaires et j'ai filé comme une flèche...

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 27

ECRAN SUIVANT →



SCANNER RADIO DES TROUPES DE CHOC

Pour transformer un casque des troupes de choc en scanner radio, vous devez relier son ordinateur intégré à un microprocesseur conçu pour tricher au sabacc. Transférez ensuite les données du fichier B893a dans le microprocesseur. Celui-ci, au lieu de fournir des informations concernant le jeu d'un hypothétique adversaire, vous révélera alors les fréquences codées employées par les soldats comme s'il s'agissait de cartes de sabacc.

En connectant le microprocesseur à l'ordinateur du casque, vous lui permettez de "lire" les changements de fréquence programmés par les Impériaux. Il peut alors déterminer à tout instant quelle fréquence va être employée par l'ennemi. Comme cette information est présentée sous la forme de cartes à jouer, l'utilisateur de ce montage doit bien connaître le jeu de sabacc. Auquel cas, en ajustant les réglages du récepteur du casque, il sera en mesure d'épier les transmissions impériales.

Caractéristiques

Article : Scanner radio des troupes de choc
Composants :

Casque des troupes de choc modèle DH 107
 Microprocesseur conçu pour tricher au sabacc

Codes de compétence :

Construction : Technologie

Utilisation : Jeu

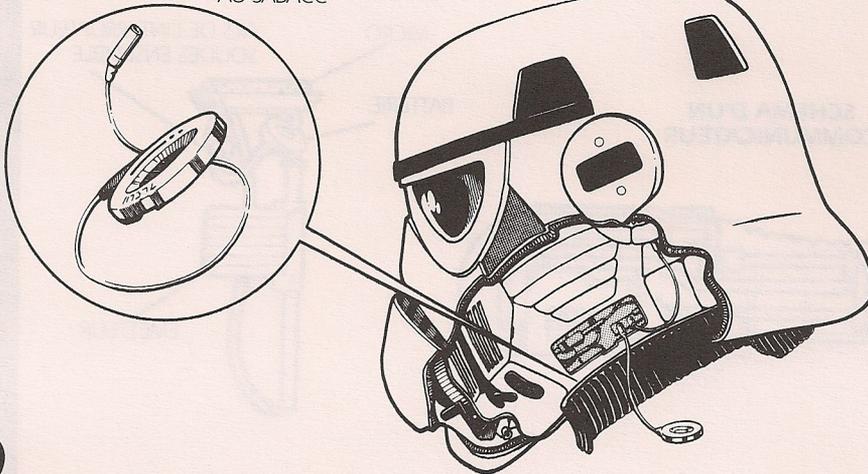
Difficulté de construction : Moyenne

Type de bricolage : Sans Dé

Le microprocesseur indique les fréquences que les troupes de choc vont utiliser.

Il faut réussir un jet moyen en Jeu pour comprendre les indications fournies. On ne peut tenter qu'un seul jet toutes les cinq minutes. Si ce jet est réussi, le casque permet d'écouter les conversations des soldats pendant cinq minutes.

MICROPROCESSEUR PERMETTANT DE TRICHER AU SABACC



ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Le casque DH107 de la Corporation Herzfall est bien supérieur au casque DH77 de SoroSuub qu'employaient avant les troupes de choc. Il n'est cependant pas sans défaut. Il est ainsi possible de s'en servir pour déterminer les fréquences utilisées par les Impériaux, ce qui permet d'écouter les communications entre soldats.

Les appareillages intégrés aux casques des troupes de choc modifient automatiquement leurs fréquences de transmission à intervalles de quelques secondes, afin qu'il ne soit pas possible de surprendre les paroles échangées par les soldats. Chaque peloton des forces impériales possède sa propre séquence de changements de fréquences qui permet à ses membres de rester en contact permanent.

Quand on retire son casque à un soldat des troupes de choc, la séquence de décodage s'arrête automatiquement et le contact est aussitôt rompu avec le reste du peloton. Il

existe en effet un petit interrupteur que le soldat doit actionner avec sa langue avant d'enlever son casque pour éviter que la séquence de décodage soit effacée.

Un microprocesseur conçu pour tricher au sabacc permet de résoudre ce problème. Alors que je me trouvais en garnison dans un trou perdu, je me suis amusé avec un microprocesseur de ce type et un casque des troupes de choc. J'ai obtenu des résultats inattendus qui m'ont incité à poursuivre mes recherches. C'est ainsi que j'ai découvert qu'un peloton de soldats impériaux était en train d'encercler ma base. J'ai juste eu le temps de donner l'alarme, ce qui nous permis de les battre cette fois-là.

Il existe certainement de meilleures méthodes pour surveiller les fréquences des Impériaux, mais ces derniers risquent d'avoir la puce à l'oreille si nous menons des recherches plus approfondies dans ce domaine.

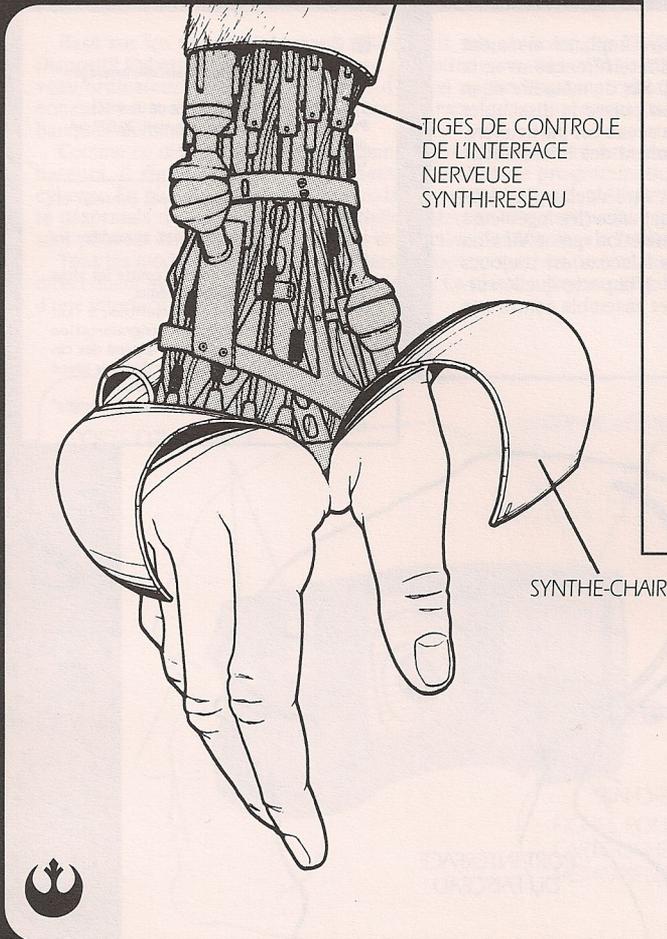
← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 28

ECRAN SUIVANT →



PROTHESES DE REMPLACEMENT



Voici un exemple de prothèse de base, comme en utilise couramment l'Alliance Rebelle pour le remplacement de membres perdus au combat. Ce genre de prothèse n'a qu'un but médical et n'est pas conçu pour améliorer les performances de son porteur.

Les produits de la gamme Répli-Membre de BioTech comptent parmi les plus fiables du marché. Bien que ces prothèses de remplacement ne soient pas capables de prouesses exceptionnelles, elles présentent l'énorme avantage d'être très bien tolérées par les tissus du patient. Elles sont en outre parfaitement légales, alors que les prothèses d'amélioration sont soumises à une réglementation très sévère.

L'interface nerveuse synthi-réseau de ces prothèses permet à leur porteur de les contrôler parfaitement, tout en bénéficiant de sensations tactiles comparables à celles du membre original.

Caractéristiques

Prothèse de remplacement : Répli-Membre fabriquée par BioTech
Cyberpoints : 1 par prothèse
Disponibilité : 4

Les prix ci-dessous englobent la prothèse de base et le coût de la greffe.

Main	1 000 crédits
Bras	2 000 crédits
Jambe	2 000 crédits
Oeil	2 750 crédits
Oreille	2 750 crédits
Coeur	5 000 crédits
Poumons	4 000 crédits

ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Les prothèses de remplacement, tels que les Répli-Membres de BioTech, sont vendues sous la forme de "gabarits" qui ont l'aspect d'étuis métalliques pouvant être adaptés au corps des receveurs. En plus des éléments prothétiques de base, ces gabarits contiennent tous les câblages nécessaires. Les connexions nerveuses proprement dites doivent toutefois être développées pour chaque patient en cours de greffe.

Le receveur d'une prothèse est placé dans une cuve de régénération et le gabarit commence d'abord par se connecter de lui-même au système nerveux du patient. Il

procède ensuite à quantité de tests afin de déterminer si le corps du receveur ne manifeste aucun phénomène de rejet. En cas de nécessité, il effectue des micro-changements au niveau des connexions nerveuses jusqu'à ce que celles-ci soient parfaitement tolérées. Puis il se livre à des tests de contrôle, à intervalles de quelques heures, afin de s'assurer que le receveur accepte bien sa prothèse. Le gabarit peut après cela fabriquer de la synthé-chair assortie à la couleur de peau et à la conformation musculaire du patient. Cette chair artificielle est conçue à partir du code génétique du receveur.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 29

ECRAN SUIVANT →



FAISCEAU MESSENGER VIF 78 B

Cet appareillage présente l'avantage de pouvoir être implanté aisément dans le crâne d'un sujet, sans risquer de produire d'interférences avec la moelle épinière de celui-ci. Il peut contenir jusqu'à 800 Sks de mémoire et sa fiche d'interface est suffisamment petite pour que l'on puisse la dissimuler sous une petite parcelle de synthé-chair. Ce genre de faisceau est particulièrement recommandé lorsqu'on doit transporter discrètement des informations importantes.

Les données contenues dans cet appareil peuvent être déchargées très rapidement, mais leur chargement réclame un peu de patience (les ingénieurs de BioTech se refusent à le reconnaître, mais j'ai la conviction que le Vif a un problème au niveau de son programme système). Ce faisceau est toujours livré avec un ensemble de protection contre les virus. N'importe quelle succursale de BioTech peut effectuer une mise à jour de cet ensemble contre une somme de 50 crédits.

■ Caractéristiques

Prothèse d'amélioration : Faisceau messenger Vif 78B

Type : Appareil mémorisateur de données

Prix : 5 000 crédits pour l'appareil, 20 000 crédits pour la greffe

Cyberpoints : 2

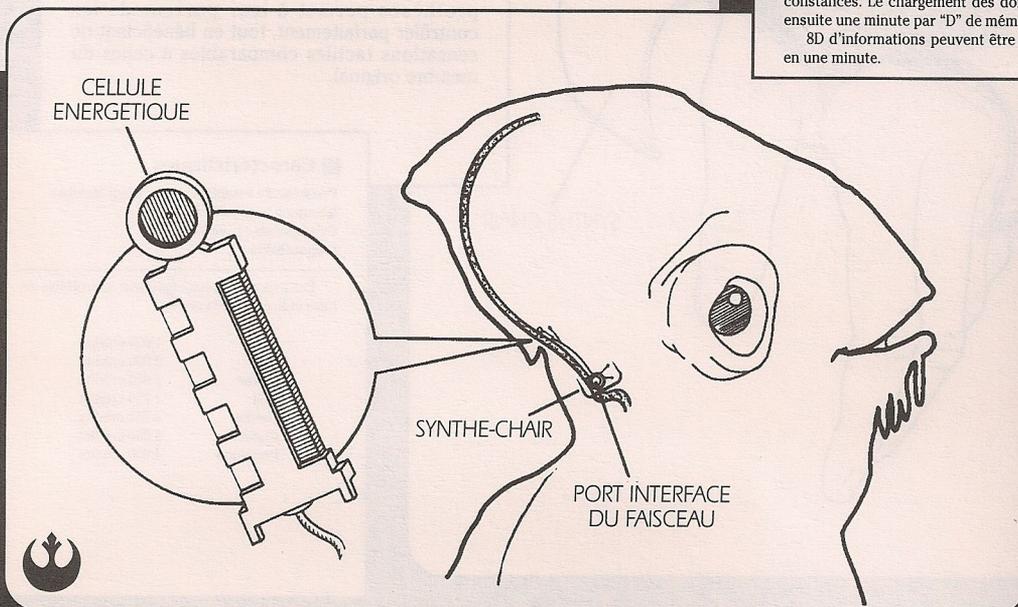
Un faisceau messenger peut contenir 8D d'informations.

Cet appareil ne peut ni lire, ni modifier les données qu'il a enregistrées.

L'ensemble de protection contre les virus peut être mis à jour pour 50 crédits.

Pour charger des informations, il faut d'abord réussir un jet de Programmation d'Ordinateur dont la difficulté dépend des circonstances. Le chargement des données prend ensuite une minute par "D" de mémoire.

8D d'informations peuvent être "déchargés" en une minute.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Un agent équipé d'un faisceau peut s'introduire dans une salle d'ordinateurs bourrée d'informations concernant l'Empire, appeler un fichier, relier discrètement son dispositif mémoriel à l'unité centrale et enregistrer toutes les données qu'il souhaite.

C'est d'ailleurs la principale utilité des faisceaux. Car s'ils peuvent enregistrer des quantités de données informatisées, ces dispositifs ne permettent pas de les modifier ou de les consulter. Un porteur de faisceau n'a souvent aucune idée de la nature des informations qu'il transporte dans son crâne et, la plupart du temps, cela ne le préoccupe même pas. Il n'est qu'un messager qui se contente de charger dans son ordinateur biologique des informa-

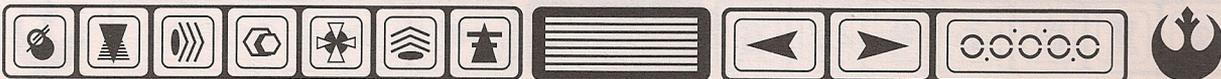
tions qu'il déchargera une fois arrivé à destination. Les porteurs de faisceaux sont généralement des individus robustes, bien entraînés dans les disciplines de combat. Leur mission consistant à transporter des informations, ils doivent être capables de les mener à bon port.

La plupart d'entre eux travaillent pour le compte d'une société bien précise, mais il existe aussi des indépendants qui louent leurs services au plus offrant. Ils sont bien payés (de 1 000 à 10 000 crédits par course), mais les risques sont élevés. Et s'il est rare qu'ils aient des ennuis, ils se retrouvent parfois impliqués dans des situations très dangereuses.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 30

ECRAN SUIVANT →



SYSTEME DE LIAISON INFORMATIQUE CYBORG/ORDINATEUR

La Liaison Informatique AT conçue par les Produits Industriels Crozo permet à un cyborg de communiquer avec des systèmes informatiques par l'intermédiaire de réseaux de transmission de données. Le cyborg peut alors consulter à distance les fichiers et les programmes contenus dans des ordinateurs équipés d'émetteurs/récepteurs à longue portée.

Pour qu'un cyborg puisse communiquer avec une unité centrale, il faut que celle-ci soit en mesure de recevoir les messages émis par sa prothèse. Ainsi, par exemple, s'il veut pouvoir entrer en contact avec l'ordinateur de bord de son vaisseau, celui-ci doit impérativement disposer d'un système de transmission de données intégré. Si le vaisseau en question est très grand, il peut éventuellement être nécessaire d'installer des relais de transmission dans toutes ses coursives, afin que le cyborg puisse rester constamment en contact avec l'ordinateur, quel que soit l'endroit où il se trouve.

■ Caractéristiques

Prothèse d'amélioration : Liaison Informatique

AT fabriquée par Produits Industriels Crozo

Type : Système permettant des transferts de données à distance entre un cyborg et un ordinateur

Portée : 1 000 mètres

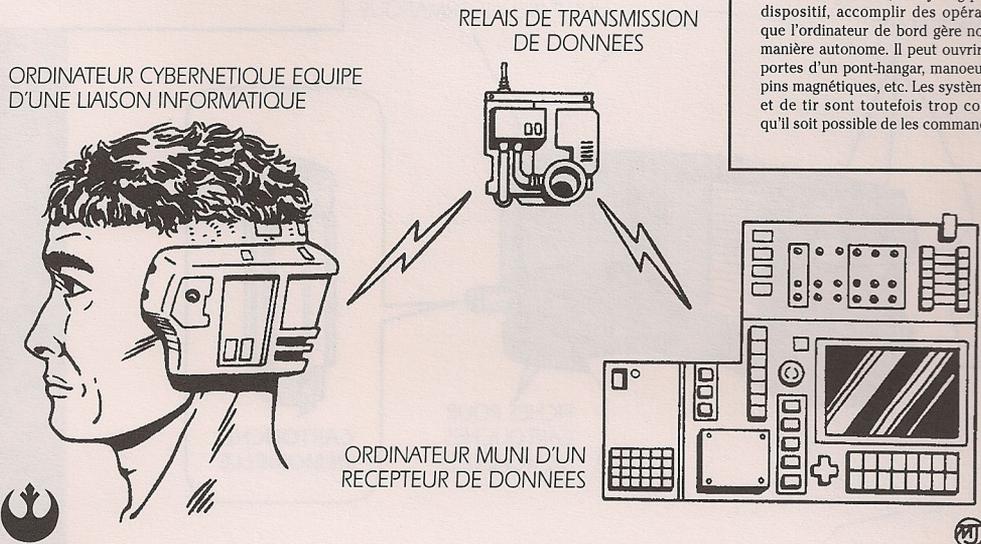
Prix : 500 crédits (liaison avec un ordinateur), plus 100 crédits par ordinateur supplémentaire

Cyberpoints : 1 par ordinateur

Les cyborgs peuvent donner des ordres simples ou effectuer des jets de Programmation d'Ordinateur.

Une Liaison Informatique AT est en principe réglée sur un seul ordinateur bien précis, mais il est possible de prévoir des liaisons avec des ordinateurs supplémentaires.

Sur un vaisseau, un cyborg peut, grâce à ce dispositif, accomplir des opérations simples que l'ordinateur de bord gère normalement de manière autonome. Il peut ouvrir un sas ou les portes d'un pont-hangar, manoeuvrer des grappins magnétiques, etc. Les systèmes de pilotage et de tir sont toutefois trop complexes pour qu'il soit possible de les commander à distance.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

La Liaison Informatique AT a une portée de 1000 mètres. Pour qu'elle puisse fonctionner, le cyborg doit donc se trouver à portée de l'ordinateur concerné ou d'un relais de transmission. Les stations de relais ne doivent jamais être disposées à plus d'un kilomètre l'une de l'autre. Ce type de relais est particulièrement adapté aux réseaux informatiques urbains, comme celui de la Cité des Nuages auquel Lobot était relié. Son efficacité est cependant beaucoup plus limitée à bord d'un vaisseau.

Un contrebandier cyborg m'a raconté comment son système de liaison informatique lui avait une fois sauvé la mise... Deux inspecteurs des douanes et deux soldats des troupes de choc étaient montés à son bord. Leur frégate, canons prêts à tirer, se tenait à quelque distance dans l'espace.

Mon ami conduisit ses visiteurs indésirables au travers des coursives de son vaisseau pour essayer de les

convaincre qu'il ne transportait pas de marchandises de contrebande (ce qui était évidemment faux). Lorsque les deux inspecteurs, accompagnés par un soldat, pénétrèrent dans une soute, mon ami ordonna mentalement que la porte de celle-ci soit refermée. L'ordinateur de bord réagit instantanément et les trois hommes se retrouvèrent pris au piège. Il fit alors volte-face pour maîtriser le dernier garde. Une fois que celui-ci eut mordu la poussière, mon ami fonça en direction de la passerelle de commandement. Il baratina les douaniers qui se trouvaient à bord de la frégate afin de leur faire croire qu'il allait s'approcher d'eux pour procéder à un transfert de marchandise. En fait, il mit les gaz à fond et fila sous le nez du vaisseau de l'Empire avant de passer prestement dans l'hyperespace.

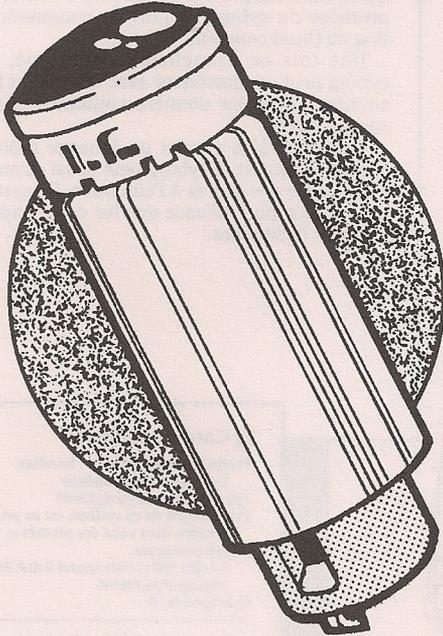
◀ ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 32

▶ ECRAN SUIVANT



CARTOUCHES MEMORIELLES CYBERNETIQUES PERZOME SOFTWARE



CARTOUCHE
 MEMORIELLE

Il existe aujourd'hui des cartouches mémorielles pour prothèses cybernétiques. Ces cartouches peuvent être insérées dans les fiches standard que l'on trouve sur les prothèses et permettent à un cyborg de disposer d'informations supplémentaires comme s'il était relié à une banque de données. Du fait de la nature même des implants cybernétiques, les informations contenues dans ces cartouches *remplacent* littéralement les compétences de leur utilisateur. Ainsi, par exemple, un néophyte en Démolition peut soudain devenir un expert dans ce domaine en utilisant une cartouche appropriée. Comme ces mémoires additionnelles sont extrêmement complexes, il est impossible — quand on les emploie — de se connecter à un ordinateur ou à un Droid. On ne peut pas non plus se consacrer à d'autres tâches, à part se servir d'outils conventionnels.

■ Caractéristiques

Article : Cartouche Mémorielle Perzome SoftWEAR

Type : Il n'existe que des cartouches spécialisées dans les compétences en Savoir ou en Technique

Prix :

Compétences en Savoir

Base	Comp. 3D	250 crédits
Expert	Comp. 5D	750 crédits
Maître	Comp. 6D	1 000 crédits

Compétences en Technique

Base	Comp. 3D	500 crédits
Expert	Comp. 5D	1 500 crédits
Maître	Comp. 6D	2 000 crédits

Disponibilité : R

Cyberpoints : 0

Une prothèse cybernétique ne peut accepter que 6D de compétence au maximum.

Les cartouches remplacent les compétences du cyborg.

■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Les nouvelles cartouches mémorielles de BioTech accroissent considérablement les possibilités des implants cybernétiques. Avec elles, une personne peut désormais se transformer instantanément en expert dans de nombreux domaines de compétence. Leur prix varie selon les endroits de la galaxie, mais on trouve surtout les versions

Perzome SoftWEAR dans les plus grands astroporfs. Elles sont subdivisées en deux catégories : les cartouches de Savoir, dont les fichiers concernent des sujets d'ordre général, et les cartouches de Technique, qui contiennent des informations permettant de résoudre des problèmes techniques spécifiques.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 34

ECRAN SUIVANT →



EQUIPEMENT CARDIO-MUSCULAIRE DE LA CORPORATION NEURO-SAAV

Cet équipement améliore les performances du cœur et des poumons du cyborg, tout en lui conférant une puissance musculaire accrue. Ces prothèses de renforcement permettent aux muscles de travailler plus facilement en produisant moins d'efforts. L'organisme peut ainsi courir plus vite, soulever des charges plus lourdes et supporter plus de dommages.

■ Caractéristiques

Prothèse d'amélioration : Equipement Cardio-musculaire fabriqué par la Corporation Neuro-Saav

Type : Augmente la Vigueur et les compétences qui lui sont rattachées

Prix de base : 800 crédits par point de bonus (+1)

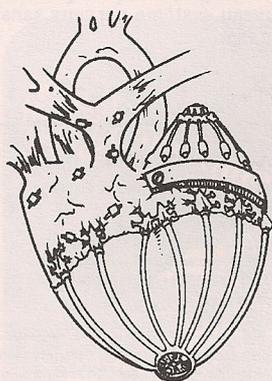
Cyberpoints : 2

La greffe prend une semaine.

Le sujet doit ensuite passer une deuxième semaine à récupérer de l'opération et à s'habituer à ses nouveaux implants.

Le chirurgien doit réussir trois jets *difficiles* en Médecine — étalés sur une semaine — pour que la greffe soit un succès.

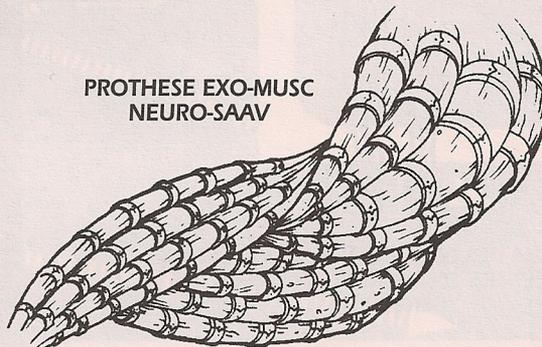
Si l'un de ces jets est raté, chaque fois que le cyborg tente un jet de Vigueur *difficile* ou *très difficile*, il doit en tenter un second *difficile*. Si ce deuxième jet est raté, les muscles se contractent de manière incontrôlable et le cyborg se retrouve alors couché, face contre terre, pendant 2D minutes.



CŒUR ARTIFICIEL
NEURO-SAAV Q2



PROTHESE EXO-MUSC
NEURO-SAAV



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Cet équipement d'amélioration est très dangereux. Les gens qui en sont dotés ont une fâcheuse tendance à croire qu'ils sont invincibles et immortels. Au bout d'un moment, cette attitude peut avoir des effets désastreux sur le plan psychologique. Comme les personnes qui se font greffer de telles prothèses ont souvent un équilibre mental précaire,

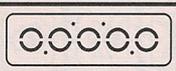
il n'en faut généralement pas plus pour qu'elles basculent dans la démence.

Se faire greffer un tel équipement, c'est comme essayer de tricher avec la nature. Mais, croyez-moi, la nature ne se laisse pas abuser si facilement...

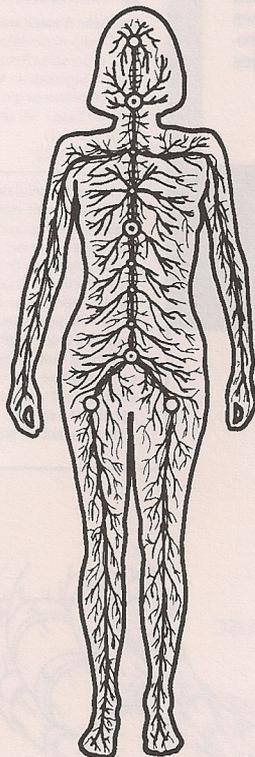
← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 35

ECRAN SUIVANT →



ENSEMBLE D'AMELIORATION NERVEUSE DE 'GENEERING (NERPACK)



SCHEMA DES CONNEXIONS NERVEUSES DE L'ENSEMBLE D'AMELIORATION NERVEUSE 'GENEERING

Cet équipement améliore considérablement la coordination musculaire de son porteur, mais il est très onéreux et son implantation est dangereuse. Cette interface à bio-impulsions se présente sous la forme d'un réseau complexe de neuro-synapses de haute qualité (que l'on dit tissées à la main par les Poraskors de Betal) et permet de bénéficier de réflexes plus rapides dans les situations de combat.

La greffe de cet ensemble présente de gros risques chirurgicaux. Les neuro-synapses doivent en effet être soigneusement implantées dans tout le corps du patient (voir le Guide Medo-thermique de Trisk), de façon à ce que tous les muscles de ce dernier soient interconnectés. Cette opération est extrêmement délicate, car le chirurgien doit pratiquement recréer un nouveau système nerveux sans endommager l'ancien.

■ Caractéristiques

Prothèse d'amélioration : Ensemble d'Amélioration Nerveuse de 'Geneering (NERPack)

Type : Augmente la Dextérité et les compétences qui lui sont rattachées

Prix de base : 700 crédits par point de bonus (+1)

Cyberpoints : 2

Le praticien doit réussir trois jets *difficiles* en Médecine — étalés sur une semaine — pour que la greffe soit un succès.

Si l'un de ces jets est raté, le patient deviendra *hypernerveux* chaque fois qu'il réussira un score supérieur ou égal à 20 en utilisant une compétence dépendant de la Dextérité.

Un personnage *hypernerveux* est submergé d'impulsions sensorielles contradictoires pendant 20 minutes, et c'est le maître de jeu qui le contrôle durant cette période. Le personnage peut alors attaquer ses amis aussi bien que ses ennemis, s'enfuir à toutes jambes ou être paralysé de peur.

■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

De toutes les prothèses cybernétiques qui existent, celle-ci est certainement la plus autodestructrice. Le corps humain n'a pas été conçu pour accueillir un tel équipement. Les conséquences d'une greffe manquée peuvent très bien ne se manifester qu'au bout de plusieurs années. Il suffit alors d'un instant pour que le cyborg se transforme en une machine meurtrière totalement irrationnelle.

Une personne équipée d'un NERPack de 'Geneering se comporte comme si elle possédait des yeux tout autour de la tête. Cet appareillage accroît en effet la capacité à interpréter les impulsions sensorielles. J'ai entendu dire qu'à cause de lui, certains cyborgs éprouvaient les plus

grandes difficultés à contrôler leurs actes. Le moindre son, la moindre ombre en mouvement, exigeaient de leur part une réaction physique immédiate. Ils se comportaient alors comme de véritables paranoïaques, bien qu'ils prétendaient n'éprouver aucune peur particulière. En fait, leur organisme réagissait plus vite qu'ils n'en avaient conscience.

Une amélioration modérée présente toutefois un peu moins de risques. Les problèmes exposés ci-dessus concernent surtout les individus qui commettent l'imprudence de vouloir aller au-delà des capacités physiques qu'ils peuvent supporter.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 36

ECRAN SUIVANT →



INTERFACE KINESTESIQUE DE SOROSUUB

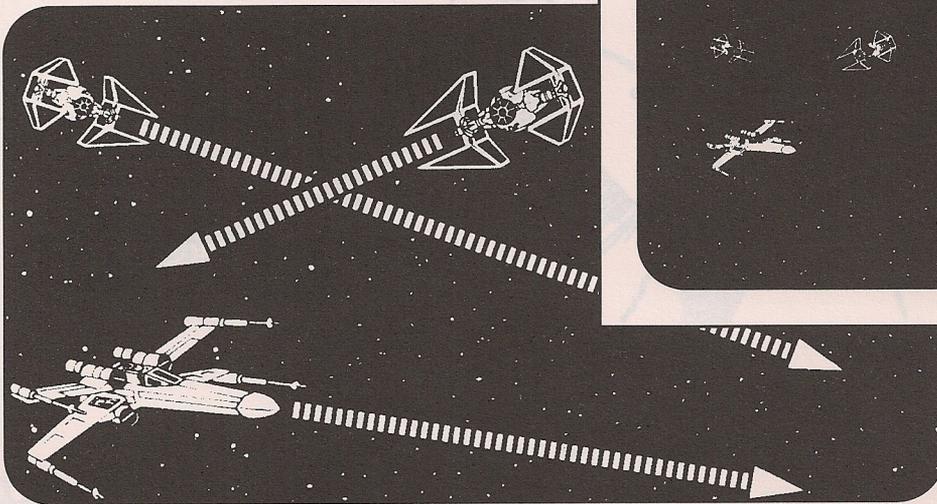
L'interface kinestésique de SoroSuub comprend un appareillage et des logiciels spécialisés qui permettent à un cyborg de se connecter directement au réseau informatique d'un vaisseau spatial. Il peut alors communiquer mentalement avec les systèmes de pilotage, l'armement et les générateurs d'écrans. Ce dispositif peut aussi être employé avec des engins à répulseurs, et même avec des animaux.

Cette prothèse est construite sur le modèle des systèmes informatiques Holo3-Graphic de type Multi-mouvement. Grâce à elle, le cyborg est capable d'apprécier les positions relatives de dizaines d'objets en mouvement, ainsi que leur vitesse respective, les particularités de l'environnement dans lequel ils évoluent (débris, astéroïdes), etc.

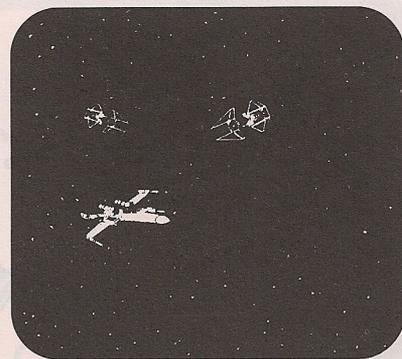
■ Caractéristiques

Prothèse d'amélioration : Interface kinestésique de SoroSuub
Type : Augmente la Mécanique et les compétences qui lui sont rattachées
Prix de base : 400 crédits par point de bonus (+1)
Cyberpoints : 2

VISION AVEC INTERFACE



VISION NORMALE



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Cet équipement remporte un grand succès auprès des pilotes les moins scrupuleux. On prétend qu'avec lui, la galaxie ressemble beaucoup à un jeu vidéo. Les obstacles et les cibles sont comme nimbés d'électricité. Les vaisseaux ennemis et amis sont de couleurs différentes afin qu'on puisse les distinguer plus facilement. Les trajectoires probables sont calculées instantanément et les ordinateurs de visée peuvent se verrouiller automatiquement sur toutes les cibles qui passent à portée des armes, tandis que l'interface analyse en temps réel les déplacements des adversaires. Tous ces facteurs représentent des avantages non négligeables en combat.

Comme c'est le cas pour la plupart des améliorations sensorielles, les utilisateurs de cette prothèse finissent sou-

vent par trouver la vie normale bien ennuyeuse. Certains ont alors tendance à chercher systématiquement les situations de combat, car les graphismes fournis par l'interface sont alors plus brillants. Cette obsession a généralement pour conséquence d'entraîner une mort prématurée.

Quand un cyborg se sert de cet équipement à bord d'un vaisseau ou d'un véhicule à répulseur, il doit se connecter à l'appareillage qu'il souhaite utiliser. S'il pilote ou contrôle les écrans, il lui faut se brancher aux instruments de la passerelle de commandement; s'il manoeuvre un canon, il doit se relier à l'ordinateur de visée de celui-ci.

Quand on monte un animal, bien qu'on ne puisse pas opérer une connexion physique, l'interface procure néanmoins certains avantages.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 37

ECRAN SUIVANT →



YEUX ARTIFICIELS SUP-SENS DE NEURO-SAAV

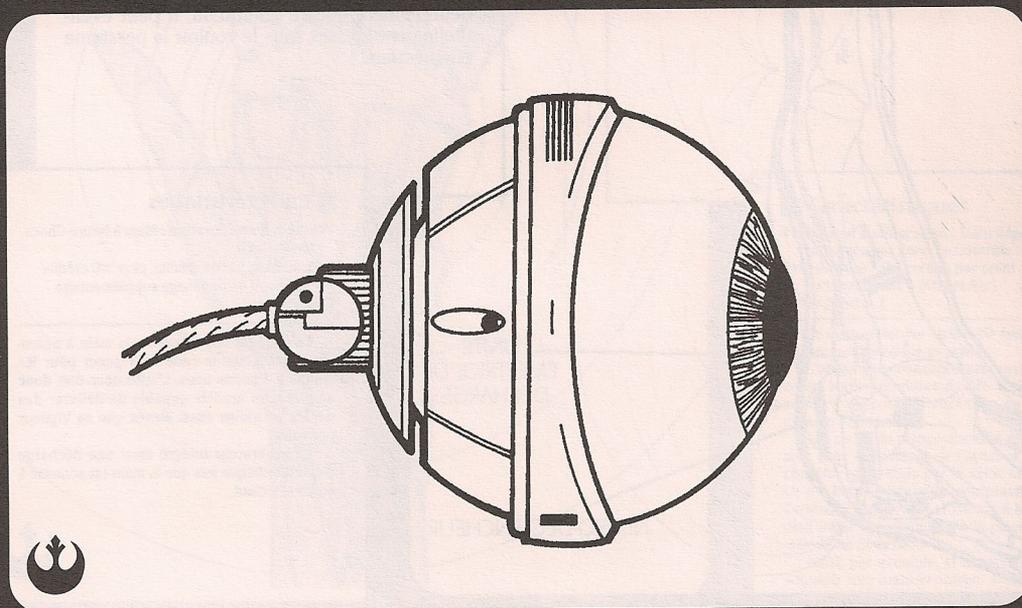
Les yeux artificiels de type Sup-Sens fabriqués par la Corporation Neuro-Saav sont équipés d'origine de dispositifs sensoriels IR et UV limités et d'un système d'interprétation colorbit à haute résolution. On prétend que lorsqu'on se les fait greffer, on se demande ensuite comment on a pu survivre jusqu'alors avec une vision de moins bonne qualité.

Caractéristiques

Prothèse d'amélioration : Yeux artificiels Sup-Sens de Neuro-Saav
Type : Prothèses visuelles avec dispositifs à infrarouges et à ultraviolets
Prix de base : 200 crédits par point de bonus (+1)
Cyberpoints : 2

Ces prothèses augmentent la compétence en Recherche.

Le prix de base est de 100 crédits par point de compétence déjà possédé, plus 200 crédits par point de bonus.



ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Je n'ai jamais eu besoin de procéder au remplacement de mes yeux et il n'est pas dans mes intentions de le faire volontairement. Même si toutes les personnes de ma connaissance qui sont équipées d'yeux Sup-Sens ne tarissent pas d'éloges sur leurs prothèses, je reste assez circonspect à leur sujet.

Une personne dotée d'yeux Sup-Sens distingue tout avec une plus grande clarté et une acuité supérieure : chaleur dissipée, nuances de couleurs, objets dans la pénombre. C'est une manière complètement différente de

voir la galaxie. En fait, vous ne voyez plus vraiment les choses comme un être humain. Vous pouvez me trouver vieux jeu (c'est le cas), mais je préfère personnellement garder mes perceptions sensorielles aussi proches que possible de la "normale".

J'ai même entendu parler de gens qui avaient fait améliorer leurs yeux Sup-Sens afin d'avoir des visions de plus en plus "étranges" et détaillées. Apparemment, leur goût pour le bizarre les pousse à en vouloir toujours plus.

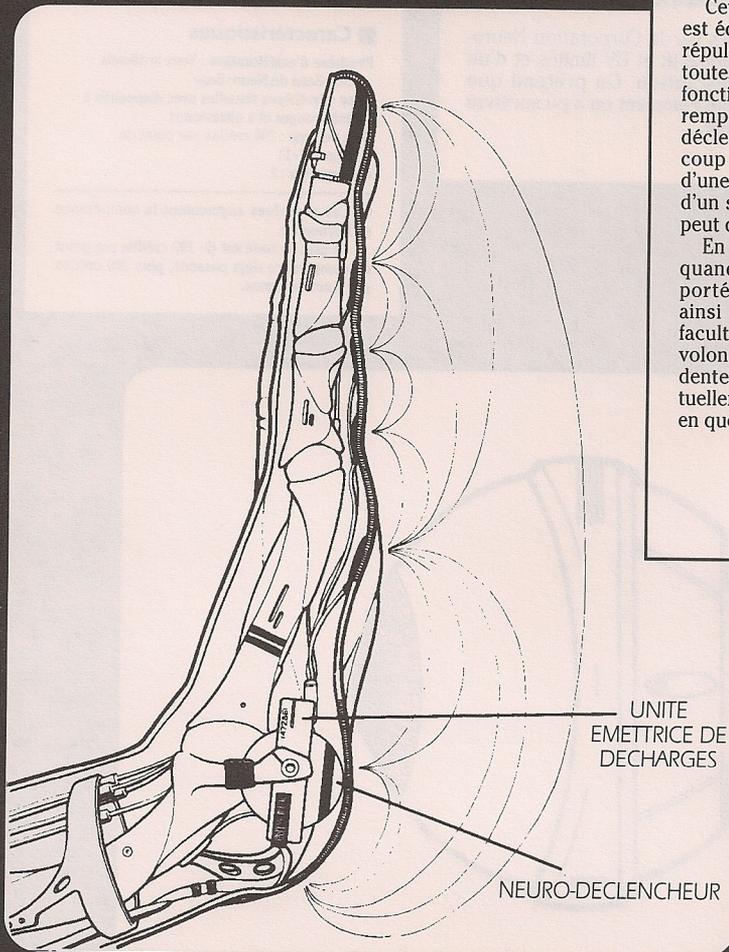
◀ ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 39

▶ ECRAN SUIVANT



MAIN A NEURO-CHOCS DE BIOTECH



Cette main artificielle produite par BioTech est équipée d'un générateur de champ neuro-répulseur capable d'infliger des dommages à toutes les formes de vie organique. Cette main fonctionne tout à fait comme une prothèse de remplacement classique. Son générateur se déclenche uniquement lorsque l'on porte un coup violent avec la paume. A la différence d'une main répulsive, cette prothèse dispose d'un système sensoriel intégré et son porteur peut donc ressentir de la douleur.

En combat, elle inflige des chocs nerveux quand on touche un adversaire. Les coups portés contre des êtres vivants produisent ainsi des dommages supplémentaires. Cette faculté n'est cependant pas contrôlée par la volonté. Si un cyborg vient à se cogner accidentellement contre quelqu'un, il peut éventuellement blesser sans le vouloir la personne en question.

Caractéristiques

Prothèse d'amélioration : Main à Neuro-Chocs de BioTech
Prix de base : 1 000 crédits, plus 300 crédits par point de dommage supplémentaire
Cyberpoints : 1

Le code de dommages de la main à neuro-chocs remplace le code de Vigueur pour les combats à mains nues. L'utilisateur doit donc acquérir un modèle capable de délivrer des dégâts au moins aussi élevés que sa Vigueur normale.

Le générateur intégré émet une décharge d'énergie chaque fois que la main est soumise à un choc violent.

ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

La main à neuro-chocs a connu une grande vogue auprès des chasseurs de primes et des criminels, il y a de cela quelques années. Et si aujourd'hui les ventes ont considérablement baissé, ces prothèses sont toujours en circulation.

Comme elles ressemblent à des mains normales, elles prennent souvent leurs victimes par surprise.

On ne peut toutefois pas s'en servir pour parer les armes blanches.

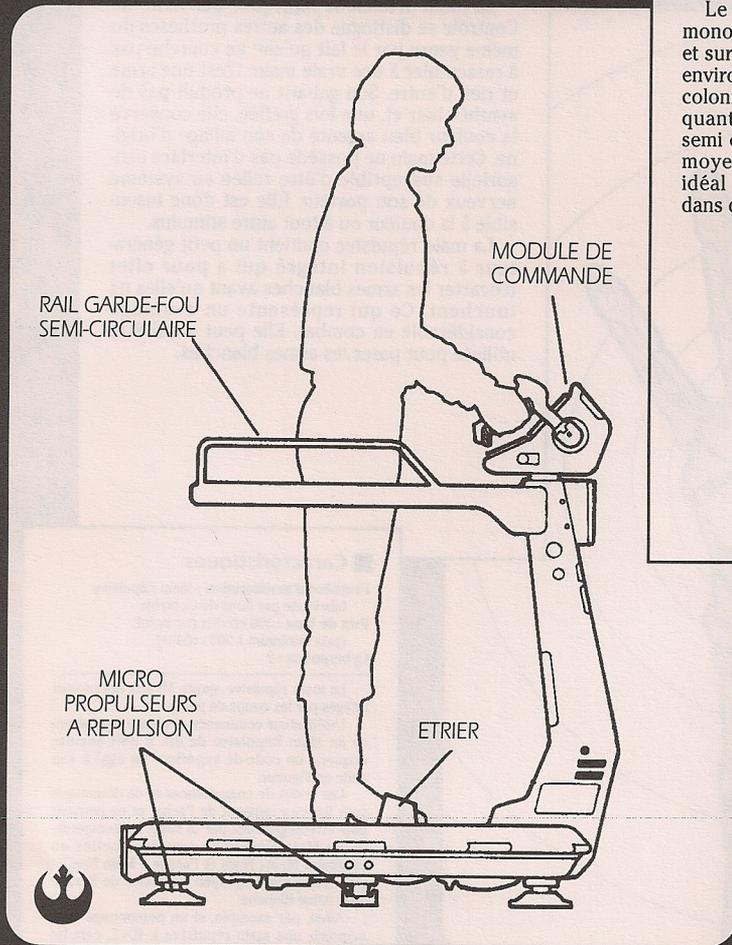
← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 40

ECRAN SUIVANT →



DISQUE A REPULSEURS A 14 D'ARATECH



Le disque à répulseurs est un véhicule monoplace employé dans les ateliers navals et sur les chantiers de construction. Il mesure environ un mètre de diamètre et possède une colonne de commande haute d'un mètre cinquante à laquelle est fixé un rail garde-fou semi circulaire. Le disque à répulseurs est un moyen de transport économique et fiable, idéal quand des ouvriers doivent travailler dans des endroits difficilement accessibles.

Caractéristiques

Article : Disque à répulseurs A14 d'Aratech
 Type : Disque à répulseurs monoplace
 Echelle : Speeder
 Equipage : 1
 Passagers : Aucun
 Capacité de la Soute : 2 kilogrammes
 Vitesse : 1D
 Maniabilité : 1D
 Carrosserie : 1D
 Altitude maximum : 25 kilomètres
 Prix : 300 crédits
 Disponibilité : 2

ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Ces véhicules ne sont pas faits pour le combat et vous aurez rarement l'occasion de vous en servir en dehors d'un atelier ou d'un chantier. Si je les cite ici, c'est parce qu'il m'est arrivé d'en utiliser dans des situations de combat, et il possible qu'un jour l'un d'entre vous connaisse une expérience similaire.

A l'époque, j'ai eu la chance de ne pas être impliqué dans une vraie fusillade (les disques encaissent très mal les dommages). J'avais été envoyé au chantier naval KP de Rasterous afin de glaner quelques informations sur le tout nouveau Destroyer Stellaire Impérial (il y a de ça un bout de temps déjà). J'étais en train de fureter dans un entrepôt, quand des gardes m'ont repéré. Comme il y avait un disque à répulseurs à côté de moi, j'ai sauté dessus et j'ai décollé. Les gardes ont fait de même et se sont aussitôt lancés à mes trousses.

Ce fut la poursuite la plus étrange à laquelle j'aie jamais pris part. Nous avons virevolté entre les piles de caisses dans tout l'entrepôt. Les disques n'étant pas très rapides, cela ressemblait plus à une partie de cache-cache qu'à une véritable course. Les Impériaux se basaient sur le bruit du disque pour me localiser. Quand je les ai entendu approcher, j'ai coupé mon moteur. Puis, je les ai contourné en maintenant mes répulseurs à la puissance minimum. Eux et moi, nous ne nous sommes pratiquement pas vus de toute la poursuite.

J'ai fini par atteindre la porte de l'entrepôt et je me suis glissé à l'extérieur. Pour autant que je sache, les Impériaux ont dû continuer à me chercher pendant des heures après mon départ.

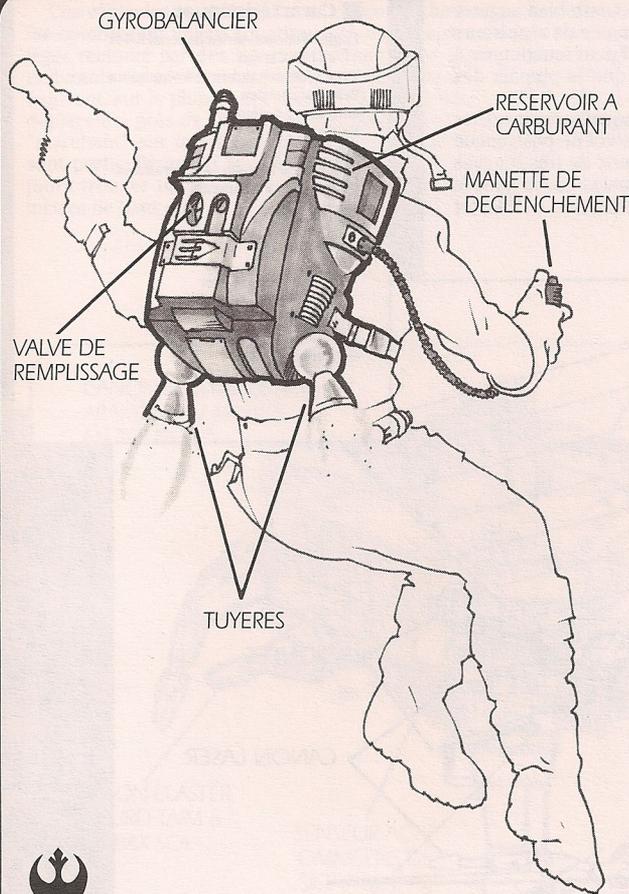
← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 42

ECRAN SUIVANT →



PROPULSEUR ASCENSIONNEL HURLEUR D'ARATECH



Avec son châssis en fibrolège et ses adaptateurs à carburants solides et liquides, le Hurleur d'Aratech est un engin idéal quand on veut gagner rapidement de l'altitude. Capable de parcourir avec un passager 100 mètres horizontalement ou 70 mètres verticalement, ce propulseur est digne des meilleures réalisations d'Aratech. Il fonctionne par "décharges ascensionnelles" et contient assez de carburant pour dix décharges de ce type.

Caractéristiques

Article : Propulseur Ascensionnel Dorsal Hurleur d'Aratech
Type : Propulseur dorsal individuel
Echelle : Personnage
Code de compétence : Dextérité ou Mécanique
Disponibilité : *
Prix : 250 crédits
 Carburant : 50 crédits

Autonomie de dix décharges ascensionnelles.
 Cet engin peut transporter une personne sur 100 mètres horizontalement ou 70 mètres verticalement.

Il peut être employé pour ralentir une chute, au prix d'une décharge par 200 mètres de dénivelé.

Entre deux décharges, le propulseur doit refroidir pendant un round.

Son utilisation nécessite des jets faciles en Dextérité ou Mécanique.

Cet appareil peut emporter également une cargaison de 75 kilos ou un second passager, auxquels cas les distances parcourues sont réduites de moitié.

ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Ce propulseur dorsal ascensionnel est une bonne machine, bien qu'il fonctionne seulement par courtes poussées. Vous devez en outre le laisser refroidir après chaque décharge, sinon il surchauffe et peut prendre feu.

Comme il est très bruyant, il est difficile de l'employer dans le cadre de missions réclamant de la discrétion. Il peut néanmoins permettre de prendre rapidement la fuite quand on ne dispose d'aucun autre moyen de transport.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 43

ECRAN SUIVANT →



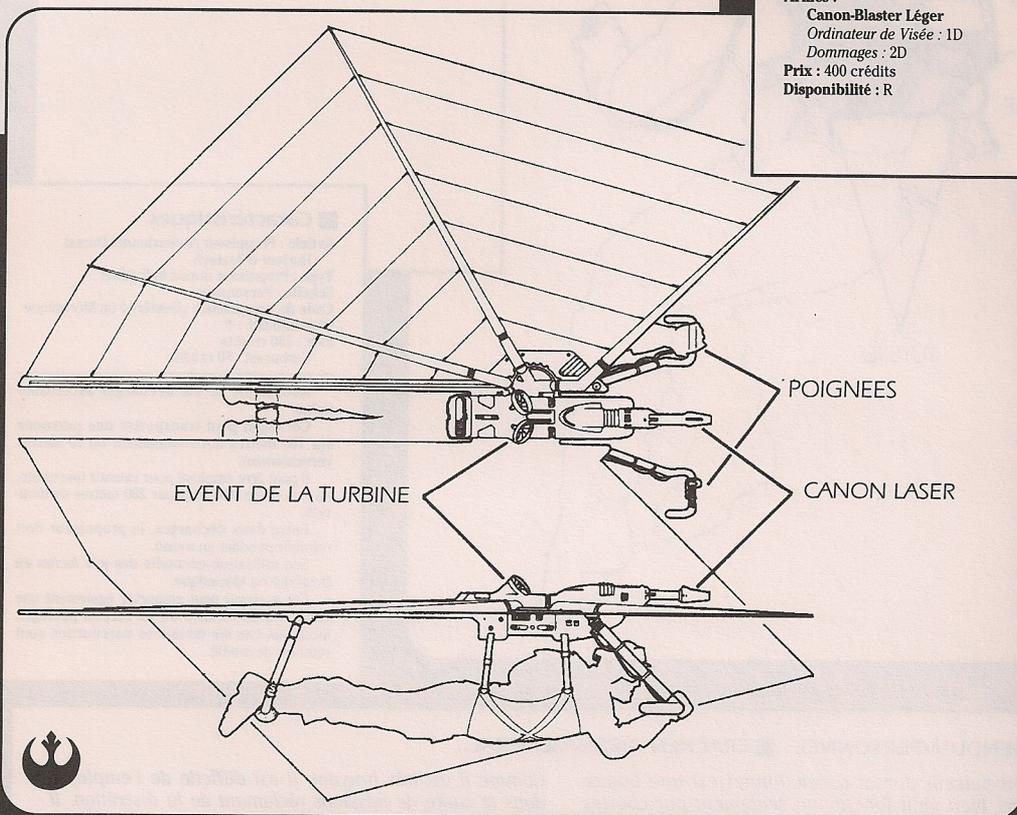
FONCEUR AERIEN IMPERIAL R-444 DE NEN-CARVON

Le premier engin à répulseurs fabriqué par Nen-Carvon laisse bien augurer de l'avenir. Ce fonceur aérien est une sorte d'aile delta équipée de répulseurs avec un blaster monté juste au-dessus du pilote. Comme il peut fonctionner à la façon d'un planeur, il fait beaucoup moins de bruit que la plupart des autres véhicules à répulseurs.

On dirige un fonceur aérien à l'aide d'une barre sur laquelle reposent les jambes du pilote et de deux poignées fixées à ses ailes. Le vol ne pose aucun problème particulier, les répulseurs permettant de parcourir de très longues distances. Par contre, le pilote doit utiliser à la fois ses mains et ses jambes quand il veut modifier sa course, ce qui rend difficile l'utilisation du blaster pendant les manœuvres.

■ Caractéristiques

Engin : Fonceur Aérien Impérial R-444 de Nen-Carvon
Type : Aile delta/planeur à répulseurs
Echelle : Speeder
Longueur : 4 mètres
Equipage : 1
Passagers : 0
Capacité de la soute : 2 kilogrammes
Compétence : Répulseurs
Vitesse : 2D
Maniabilité : 4D
Carrosserie : 1D
Armes :
 Canon-Blaster Léger
 Ordinateur de Visée : 1D
 Domages : 2D
Prix : 400 crédits
Disponibilité : R



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Directement inspirés des ailes delta de la Cité des Nuages, les fonceurs aériens font désormais partie de l'équipement standard des troupes de choc chargées de mener des opérations commandos. Ils sont également utilisés pour les patrouilles dans des régions au relief particulièrement accidenté, comme le monde forestier d'Arise ou les grands canyons d'Ebra.

Tant qu'il évolue à vitesse modérée, ce véhicule est relativement facile à piloter. Je me souviens de la première

fois que j'en ai utilisé un : c'était un fonceur aérien que j'avais subtilisé lors d'une évasion. J'ai poussé son moteur à répulseurs à la limite de ses capacités afin de m'enfuir aussi vite que possible. Quand l'accélération a commencé à se faire sentir, j'ai foncé en direction d'un bouquet de grands arbres... et j'ai bien failli mourir trois fois en l'espace de quelques secondes. Je me suis beaucoup amusé. C'était grisant. C'était dingue. J'ai bien envie d'essayer à nouveau cet engin un de ces jours.

◀ ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 44

▶ ECRAN SUIVANT





SUBMERSIBLE EXPLORATEUR DE LA CORPORATION HYDROSPEARE

Ces véhicules sous-marins sont conçus exclusivement pour l'exploration et les combats en milieu aquatique. Ils sont construits dans un alliage d'acier léger renforcé par des tiges en burthane. Ces engins sont très maniables et endurants. Ils peuvent supporter des pressions de l'ordre de 8 000 bps (ce qui équivaut, sur la plupart des mondes, à une profondeur de 5 000 mètres) et se déplacent à près de 85 kilomètres à l'heure. Ces sous-marins progressent en "marchant" sur le fond océanique. Leurs pattes articulées antidérapantes sont particulièrement bien adaptées aux surfaces rocheuses et peuvent toujours trouver une bonne assise si nécessaire. Ces machines mesurent six mètres de haut.

■ Caractéristiques

Engin : Submersible Explorateur de la Corporation Hydrospeare
Type : Véhicule d'exploration sous-marine
Echelle : Quadripode
Longueur : 9,10 mètres
Equipage : 4
Passagers : 2
Capacité de la soute : 500 kilogrammes
Autonomie : 1 semaine
Vitesse : 2D
Carrosserie : 3D
Armes :
Canon-Blaster Lourd
 (à l'avant)
Ordinateur de Visée : 1D
Domages : 5D
Canon-Blaster Léger
 (en tourelle)
Ordinateur de Visée : 1D
Domages : 2D

CANON-BLASTER LEGER
 ARAKYD 5-XV MONTE
 EN TOURELLE

EVENT
 D'AJUSTEMENT
 DE LA PRESSION

RADIATEUR DE
 REFROIDISSEMENT
 (P/S)

CANON-BLASTER
 LOURD TAIM &
 BAK SC4

SENSEUR ACTIF
 OMNISENS DE
 SIEP-IROL (P/S)

PATTE ARTICULEE
 ANTIDERAPANTE

STABILISATEUR
 ANTI-DERIVE



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Le submersible Explorateur a été commandé par l'Empire. Il devait à l'origine servir de véhicule d'assaut amphibie, capable d'évoluer aussi bien sous l'eau que sur terre. Mais les ingénieurs d'Hydrospeare ont été incapables de le rendre assez vélocé à l'air libre pour répondre aux exigences de l'Empire. Ce dernier a donc décidé de l'utiliser seulement comme engin sous-marin.

Le principal défaut de ce submersible est l'exiguïté de son habitacle. Bien qu'il soit censé pouvoir accueillir deux

passagers, l'espace qui leur est réservé est tellement limité qu'ils devraient rester pelotonnés dans une alcôve étroite pendant tout le voyage. Les membres de l'équipage ne sont pas mieux lotis sur ce plan, puisqu'ils doivent tous rester à plat ventre, à l'exception du canonier de la tourelle. On pénètre dans ce véhicule par une écoutille pressurisée située sur sa partie ventrale.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 45

ECRAN SUIVANT →



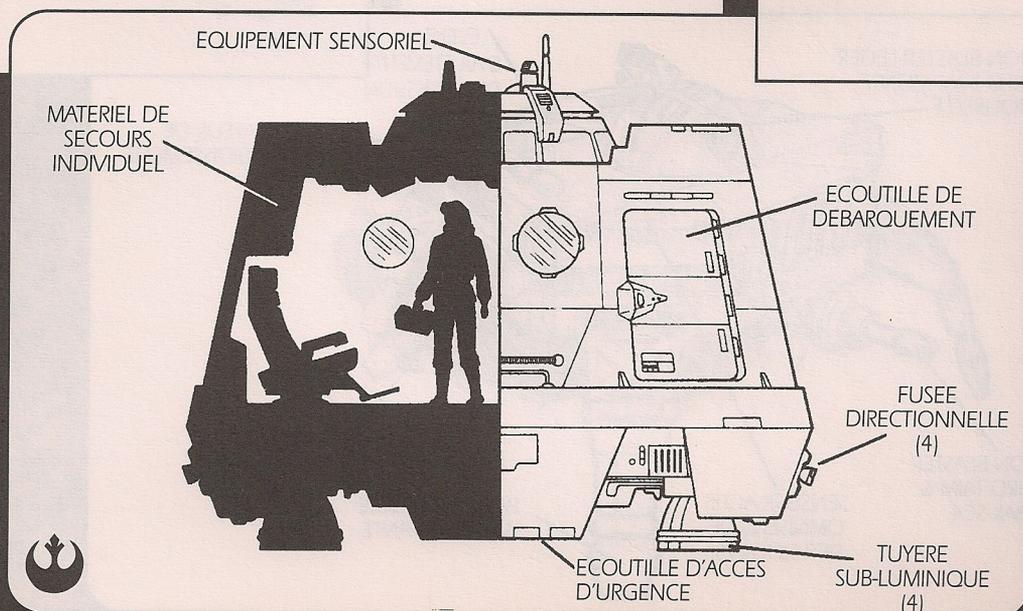
CAPSULE DE SAUVETAGE DE LA CORPORATION TECHNIQUE CORELLIENNE

Une capsule de sauvetage constitue un élément essentiel pour n'importe quel vaisseau spatial. Tous les bâtiments de guerre et les paquebots de luxe en possèdent, ainsi que la plupart des cargos. Pour mettre en marche une telle capsule, il suffit d'entrer à l'intérieur et d'actionner une simple commande. Une fois le bouton adéquat enfoncé, l'écotille se ferme hermétiquement et la capsule est éjectée dans l'espace. S'il n'y a aucun monde dans les parages, elle se positionne à distance respectueuse de son vaisseau porteur (5 000 mètres, en principe) afin de parer à tout risque d'explosion de ce dernier, puis émet un signal de détresse à intervalles de trois secondes.

S'il y a une planète dans les environs, par contre, la capsule procède à un examen rapide pour déterminer si des êtres vivants peuvent subsister à sa surface. Si c'est bien le cas, son ordinateur calcule alors une trajectoire afin d'atterrir dans une région propice de la surface planétaire.

■ Caractéristiques

Engin : Capsule de Sauvetage de la Corporation Technique Corellienne
Type : Capsule de sauvetage
Echelle : Chasseur stellaire
Equipage : Aucun
Passagers : 6
Capacité de la soute : 18 kilogrammes (équipement individuel pour six personnes)
Autonomie : 1 semaine (avec six passagers)
Multiplicateur d'hyperpropulsion : Aucun
Navordinateur : Aucun
Hyperpropulseur de secours : Aucun
Vitesse sub-luminique : 0D
Maniabilité : 0D
Coque : 1D
Armes : Aucune



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

A l'origine, les capsules de sauvetage laissaient aux passagers la possibilité de choisir s'ils voulaient atterrir ou non sur une planète que leur ordinateur estimait vivable. L'ennui, c'est que la plupart des gens pensaient — pour une raison ou une autre — qu'ils seraient plus en sécurité à bord d'une capsule qu'à la surface d'un monde sur lequel ils n'avaient encore jamais mis le pied.

Cette attitude est contraire à la logique la plus élémentaire. Aussi longtemps que l'ordinateur d'une capsule est fiable (et les modèles corelliens sont d'excellente qualité),

s'il vous dit qu'une planète est sûre, vous pouvez le croire. Le problème, quand on attend du secours ou qu'on tergiverse sur l'opportunité d'un atterrissage, c'est que les réserves en vivres et en médicaments des capsules sont limitées. Vos chances de survie seront toujours plus grandes sur le sol d'une planète hostile que dans l'abîme glacé de l'espace. En atterrissant le plus vite possible, les passagers d'une capsule pourront en outre économiser leurs réserves.

◀ ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 46

▶ ECRAN SUIVANT



PLOT DE SECURITE POUR ANIMAL

Il est possible de fabriquer un gadget qui remplace pour les animaux le même rôle qu'un plot de sécurité pour les Droïds. Cet appareil permet de mieux contrôler les montures et de les obliger à obéir à vos ordres.

Pour le construire, vous aurez besoin d'un boulon d'entrave pour Droïd avec son dirigeant. Retirez l'émetteur de pulsations ionisantes du boulon et remplacez-le par une seringue auto-hypodermique à réservoir intégré (les modèles MedCo, par exemple, ont un excellent rapport qualité/prix). Le réservoir de la seringue doit être rempli d'A Vrassa ou de Plaizeur (deux drogues génératrices de plaisir que l'on trouve dans la plupart des trousseaux médicales). L'appareil pourra ensuite dispenser cette substance quand vous utiliserez le dirigeant, ce qui vous permettra de donner de petites récompenses à votre animal chaque fois qu'il se sera bien comporté.

Pour ajuster l'auto-seringue à l'intérieur du boulon d'entrave, il vous faudra toutefois procéder à quelques soudures afin d'établir les contacts nécessaires.

■ Caractéristiques

Article : Plot de sécurité pour animal

Composants :

Boulon d'entrave pour Droïd avec son dirigeant

Auto-seringue

A Vrassa ou Plaizeur

Echelle : Personnage

Codes de compétences :

Construction : Technologie

Utilisation : Equitation

Difficulté de construction : Voir règles

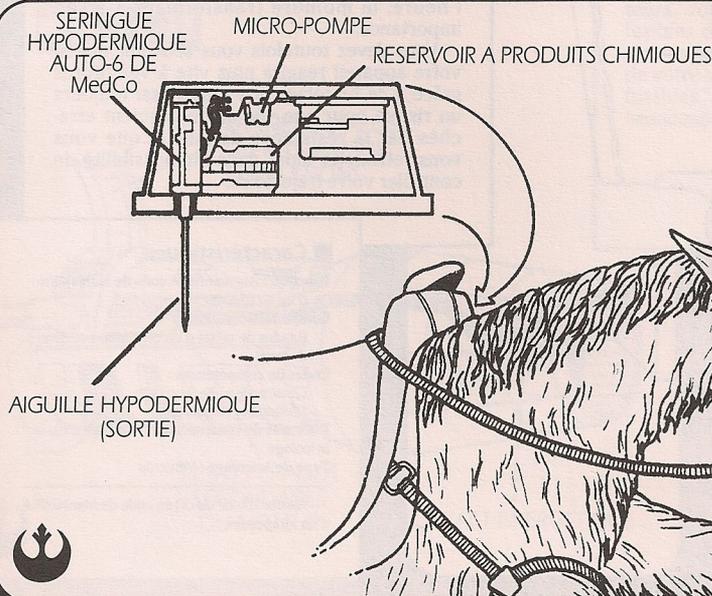
sur le bricolage

Type de bricolage : Véhicule

Cet appareil augmente la compétence en Equitation de son utilisateur de 1D, 2D ou 3D.

Le dirigeant a une portée efficace de 50 mètres.

Si le MJ obtient un score de "1" avec un dé, l'animal se cabre et le personnage doit réussir un jet moyen en Equitation pour le garder sous contrôle.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Il existe sur le marché quelques autres appareils permettant de contrôler des animaux, mais ils sont généralement assez cruels pour ces derniers. Je préfère mon système, car, à la différence des autres, il n'utilise pas la douleur comme élément principal de motivation.

Vous pouvez éventuellement prévoir divers réglages sur ce montage. Vous devez toutefois savoir que plus vous uti-

liserez ce montage, plus vous aurez de chances d'avoir des problèmes. Même si une drogue procure du plaisir, il est rare qu'un animal apprécie d'être piqué par une aiguille. Aussi, si vous vous servez trop souvent de ce gadget, votre monture risque d'avoir de moins en moins confiance en vous et en vos talents de cavalier.

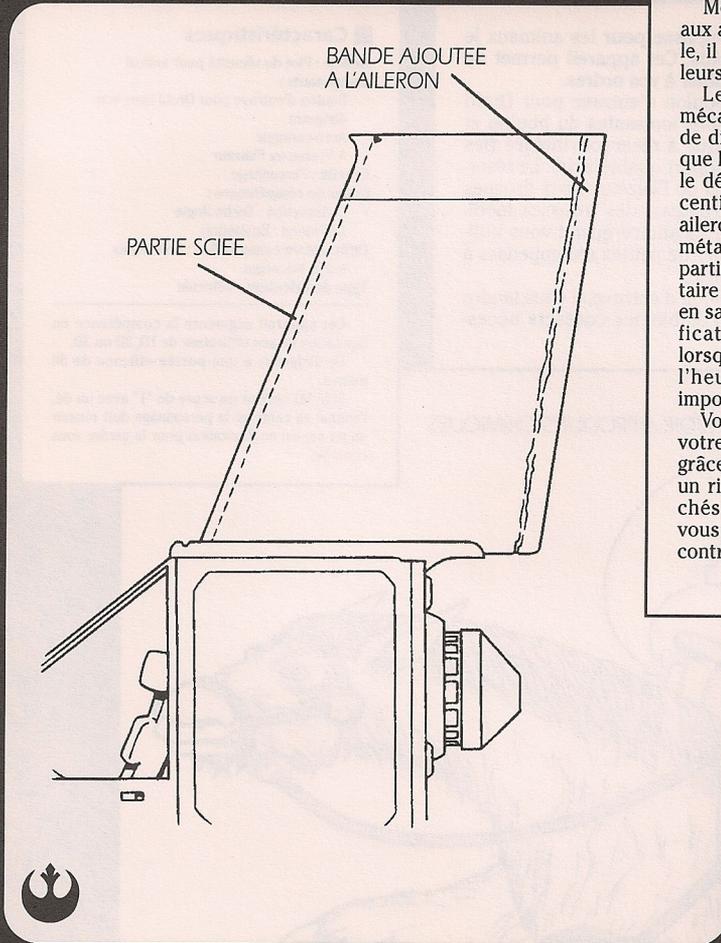
← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 47

ECRAN SUIVANT →



MODIFIER LES AILERONS D'UN AIRSPEEDER



Même si leur forme aérodynamique confère aux airspeeders une maniabilité exceptionnelle, il est rare que les pilotes se satisfassent de leurs performances d'origine.

Les airspeeders sont dotés d'ailerons mécaniques qui leur permettent de changer de direction. Ces ailerons ont été conçus afin que l'on puisse virer en toute sécurité. Si vous le désirez, vous pouvez très bien enlever un centimètre à la partie antérieure de chaque aileron directionnel et rajouter une bande de métal d'un centimètre et demi de large à sa partie postérieure. Chaque bande supplémentaire accroîtra la maniabilité de votre engin... en sacrifiant un peu de sa fiabilité. Cette modification peut vous sembler minime, mais lorsque vous filez à plus de 1 200 kilomètres à l'heure, la moindre transformation a son importance.

Vous devez toutefois vous souvenir que si votre appareil réagira plus vite à vos ordres grâce à ce bricolage, il y aura aussi toujours un risque pour que vos ailerons soient arrachés par la résistance de l'air et que vous vous retrouviez alors dans l'impossibilité de contrôler votre trajectoire.

■ Caractéristiques

Fonction : Augmenter le code de Maniabilité d'un airspeeder

Composants :

Bandes de métal d'un centimètre et demi de large

Codes de compétences :

Construction : Technologie

Utilisation : Répulseurs

Difficulté de construction : Voir règles sur le bricolage

Type de bricolage : Véhicule

Ajoute 1D, 2D ou 3D au code de Maniabilité d'un airspeeder.

■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

J'ai eu l'idée de ce bricolage le jour où je me suis retrouvé pris au piège sur un monde que l'Empire venait juste d'envahir. L'endroit grouillait de soldats des troupes de choc et de patrouilles de chasseurs TIE. Je m'étais caché avec mon airspeeder dans une caverne perdue au fin fond d'un labyrinthe de canyons sinueux. J'étais sur le point de manquer de vivres et je savais qu'un transporteur rebelle devait quitter la planète d'ici quelques jours. Ce vaisseau était stationné dans un lieu trop éloigné pour que je puisse envisager de m'y rendre autrement qu'en airspeeder. Or, j'avais pleinement conscience que si je sortais de mon repaire, il y avait de fortes chances pour que je sois repéré par les Impériaux, qui pourraient ensuite me suivre jusqu'au transporteur. J'aurais néanmoins pu

facilement les semer dans les canyons, si mon airspeeder avait été un peu plus maniable... J'ai donc passé toute une journée à prendre des mesures et à faire des calculs, avant de modifier mes ailerons directionnels.

Une fois ce travail terminé, je me suis glissé à l'intérieur de mon engin et j'ai décollé. J'ai aussitôt été pris en chasse par trois chasseurs TIE, mais mon appareil était maintenant beaucoup plus maniable que ceux de mes poursuivants. En adoptant un style de pilotage particulièrement hardi, j'ai réussi à m'échapper, après que les Impériaux se sont tous écrasés contre les parois des canyons. J'ai alors pu atteindre le transporteur avant que d'autres chasseurs n'aient le temps d'arriver à la rescousse.

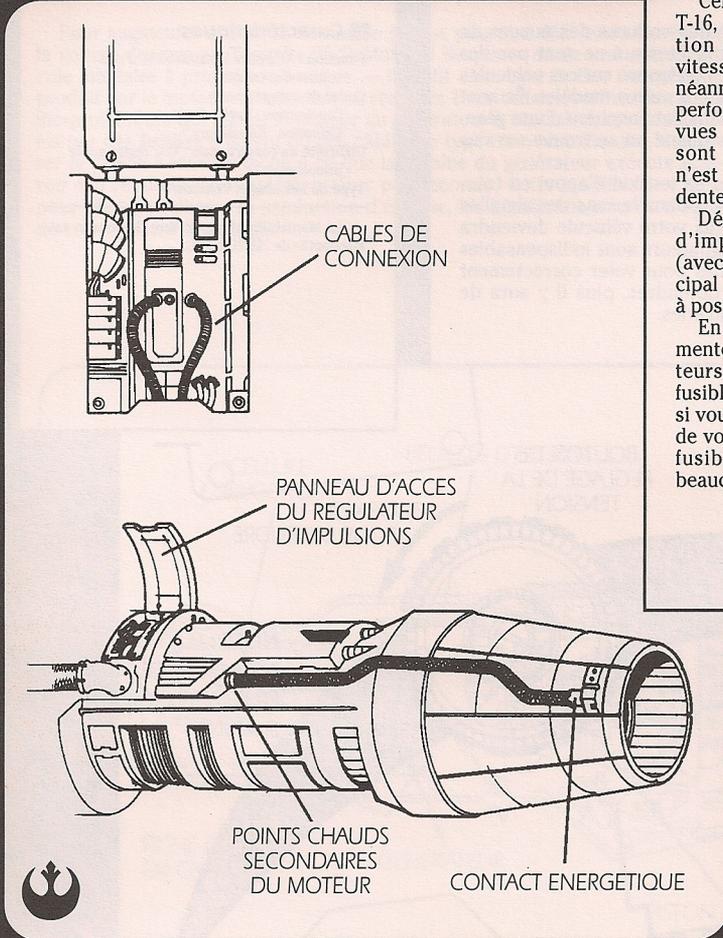
◀ ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 48

▶ ECRAN SUIVANT



BOOSTER A POSTCOMBUSTION POUR AIRSPEEDER



Certains airspeeders, comme le Skyhopper T-16, possèdent des réacteurs à postcombustion qui leur permettent d'atteindre des vitesses très élevées. Ces réacteurs peuvent néanmoins être modifiés afin de bénéficier de performances encore supérieures à celles prévues par les ingénieurs. Plusieurs méthodes sont envisageables pour cela, mais aucune n'est vraiment sans danger. Voici la plus "prudente" :

Débranchez les circuits du régulateur d'impulsions. Ensuite, reliez directement (avec des câbles de 20z à 23z) le moteur principal aux contacts énergétiques des réacteurs à postcombustion (un câble par réacteur).

En effectuant cette connexion, vous augmenterez l'énergie qui est envoyée aux réacteurs. Vous devrez cependant démonter les fusibles de protection contre les surcharges, si vous ne voulez pas qu'ils annulent les effets de votre montage. Bien évidemment, sans ces fusibles, vos réacteurs risquent de griller beaucoup plus facilement.

■ Caractéristiques

Fonction : Augmenter le code de Vitesse d'un airspeeder

Codes de compétence :

Construction : Technologie

Utilisation : Répulseurs

Difficulté de construction : Voir règles sur le bricolage

Type de bricolage : Véhicules

Le code de Vitesse de l'airspeeder est augmenté de 1D, 2D ou 3D.

■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Je n'ai jamais essayé ce truc. Il ne me tente pas. Bien sûr, un surcroît de vitesse peut éventuellement vous permettre de semer un poursuivant, mais quelle importance cela aura-t-il quand vos réacteurs à postcombustion fondront et que votre speeder exécutera une vrille à pleine vitesse en direction du sol ?

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 49

ECRAN SUIVANT →



REGLAGE DE L'AGITATEUR A REPULSION D'UNE VOITURE DES NUAGES

Ce réglage permet d'améliorer la maniabilité des voitures des nuages de Moteurs Bespin, quand on les utilise sur des planètes qui ne sont pas des géantes gazeuses. Les agitateurs à répulsion que l'on trouve sur ces véhicules sont plus résistants et plus complexes que ceux des autres modèles. Ils sont indispensables pour évoluer en toute sécurité dans l'atmosphère d'une géante gazeuse, mais ils sont beaucoup moins utiles quand on se trouve sur des mondes plus paisibles.

Trouvez les agitateurs à répulsion et réduisez sa tension d'appui en tournant son bouton de réglage de quatre à huit crans dans le sens des aiguilles d'une montre. Plus vous réduisez la tension, plus votre véhicule deviendra maniable. N'oubliez cependant pas que si ces agitateurs sont indispensables sur Bespin, ils n'en restent pas moins très utiles pour voler correctement dans d'autres environnements. Plus vous les détendez, plus il y aura de chances pour que votre véhicule connaisse des avaries.

Caractéristiques

Fonction : Accroître la Maniabilité d'une voiture des nuages

Codes de compétence :

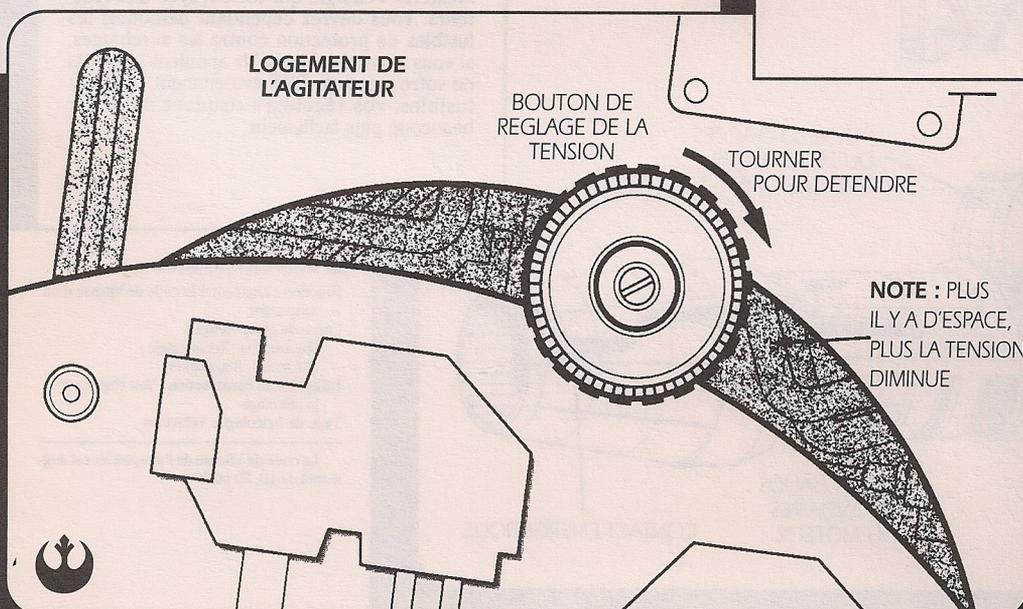
Construction : Technologie

Utilisation : Répulseurs

Difficulté de construction : Voir règles sur le bricolage

Type de bricolage : Véhicule

La Maniabilité de la voiture des nuage est augmentée de 1D, 2D ou 3D.



ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Les voitures des nuages de Moteurs Bespin sont conçues pour fonctionner à de très hautes altitudes. A la différence des autres véhicules de même type, elles sont dotées de divers dispositifs de sécurité dont on peut se passer sur des mondes qui ne sont pas des géantes gazeuses. Elles possèdent notamment un agitateur à répulsion renforcé, qui est chargé de les maintenir stables quand elles sont soumises à l'influence du terrible champ magnétique de Bespin.

Sur une planète normale, cet agitateur perd de son importance et sa tension d'appui peut être réduite avantageusement. Toutefois, comme il fait partie intégrante du véhicule, il faut bien prendre garde à ne pas trop le desserrer. Personnellement, je ne vais jamais au-delà de quatre crans.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 50

ECRAN SUIVANT →



FLUX IONIQUE CONCENTRE POUR VOITURE DES NUAGES

Pour augmenter encore la vitesse de pointe, pourtant déjà assez élevée, de la voiture des nuages Tempête IV de Moteurs Bespín — ou de tout autre véhicule similaire à propulsion ionique — il suffit d'envoyer le flux énergétique produit par le moteur directement au réacteur. Pour ce faire, retirez les câbles filo-protecteurs qui relient le moteur au générateur à répulsion, et remplacez-les par des feuilles d'argent ou des câbles de type tram-huit. Ensuite, desserrez le piston à ions de façon à ce que la turbine du générateur exécute environ 400 révolutions supplémentaires par seconde. Cette modification aura pour effet d'améliorer la production d'énergie, les accélérations et la vitesse de votre voiture des nuages.

■ Caractéristiques

Fonction : Augmenter le flux ionique d'une voiture des nuages

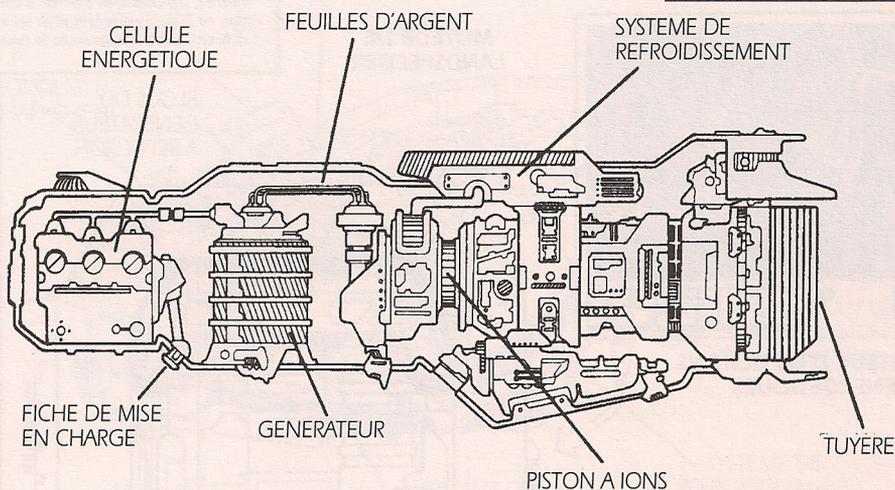
Composants :
Feuilles d'argent ou câbles tram-huit (prélevés sur un fonceur)

Code de compétence :
Construction : Technologie

Difficulté de construction : Voir règles sur le bricolage

Type de bricolage : Engin inoffensif

Ajoute 1D, 2D ou 3D au code de Vitesse d'une voiture des nuages.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Le mois dernier, lors d'une visite sur Bespín, j'ai vu des techniciens de la Cité des Nuages procéder à cette modification. Un vaisseau était bloqué sur le dos d'un beldon et une meute de velkers s'apprêtait à l'attaquer. Il fallait absolument arriver aussi vite que possible jusqu'au troupeau de beldons. Les hommes de Bespín ont décollé

comme des flèches et ont disparu dans le ciel rosâtre de la Cité des Nuages. J'étais certain qu'aucun d'entre eux ne parviendrait à revenir, vues les flammes que produisaient leurs moteurs. Je me trompais. Bien que le vaisseau n'ait pu être sauvé, son équipage est rentré sain et sauf avec les pilotes des voitures des nuages.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 51

ECRAN SUIVANT →



REGLAGES POUR BLOCS REPULSEURS 888 DOUBLE FOPAL

Pour améliorer la maniabilité de la plupart des landspeeders, vous pouvez créer une boucle de puissance au niveau du système de mise en phase du générateur à répulsion. Pour cela, vous devez régler les blocs du générateur de manière à ce que l'énergie qui les traverse dessine deux courbes "jumelles" sur un moniteur d'impulsions énergétiques. Dans le cas des générateurs de type 888 Double Fopal, votre réglage devrait se situer entre deux et trois mille albars (cette valeur varie selon les véhicules et il vous faudra trouver vous-même le réglage qui convient pour les autres modèles). Une fois que c'est fait, remontez les blocs sur votre véhicule. Placez ensuite un serbo-arceau de suspension entre les blocs (il y a toujours un arceau de rechange à l'arrière des landspeeders).

■ Caractéristiques

Fonction : Augmenter le code de Maniabilité d'un landspeeder

Composants :

Moniteur d'impulsions énergétiques
Serbo-arceau

Echelle : Speeder

Code de compétence :

Construction : Technologie

Difficulté de construction : Voir règles sur le bricolage

Coût :

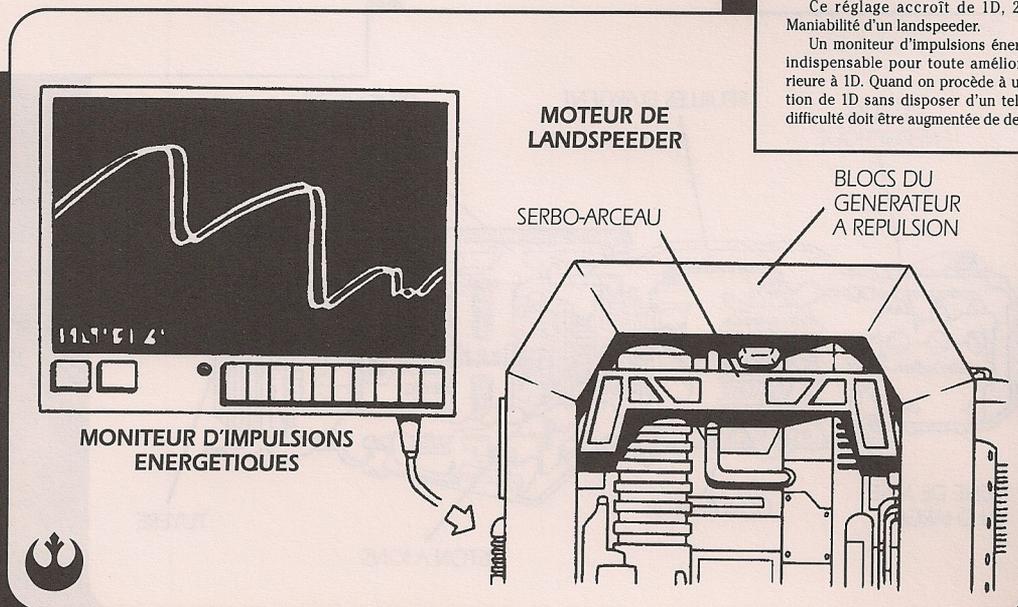
Moniteur d'impulsions énergétiques :
50 crédits

Disponibilité : 1

Type de bricolage : Véhicule

Ce réglage accroît de 1D, 2D ou 3D la Maniabilité d'un landspeeder.

Un moniteur d'impulsions énergétiques est indispensable pour toute amélioration supérieure à 1D. Quand on procède à une amélioration de 1D sans disposer d'un tel appareil, la difficulté doit être augmentée de deux niveaux.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Le landspeeder gagne en maniabilité du fait que ses deux blocs relaient instantanément leurs signaux respectifs, sans attendre l'intervention des compensateurs à inertie, au moment des changements de direction. Il faut toutefois un certain temps pour s'habituer à un véhicule qui peut voler dans le décor à la moindre pression exercée

sur ses leviers de commandes. J'ai piloté une fois un landspeeder réglé de cette façon. Manœuvrer était un jeu d'enfant, mais se déplacer en ligne droite était une autre paire de manches... j'ai dû faire d'énormes efforts pour éviter que mon engin ne fasse des embardées.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 52

ECRAN SUIVANT →



SURPUISSANCE POUR TURBOPROPULSEUR DE LANDSPEEDER

Pour accroître la vitesse des landspeeders équipés de turbopropulseurs — comme le Véhicule Terrestre Landspeeder XP-38 de SoroSuub — vous devez remplacer le solénoïde de conversion du turbopropulseur (d'un calibre généralement compris entre V5 et V9) par un autre solénoïde de calibre V12 à V18. Ces derniers sont normalement employés sur les Ailes-X et les speeders des neiges de l'Alliance. Plus vous choisirez un calibre élevé, plus votre landspeeder gagnera en puissance.

■ Caractéristiques

Fonction : Augmenter le code de Vitesse d'un landspeeder

Composants : Solénoïde V12 ou V18 (prélevé sur un Aile-X ou un airspeeder)

Echelle : Speeder

Codes de compétences :

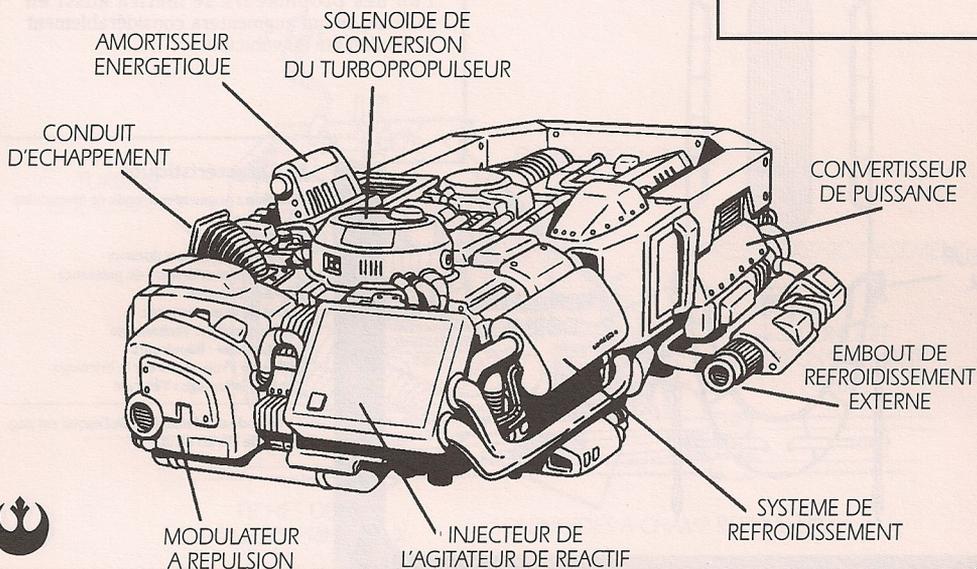
Construction : Technologie

Utilisation : Répulseurs

Difficulté de construction : Voir règles sur le bricolage

Type de bricolage : Véhicule

1D, 2D ou 3D peuvent être rajoutés au code de Vitesse du landspeeder.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Une fois sur deux, lorsque j'ai eu à utiliser des landspeeders, j'ai déploré que ces engins ne soient pas plus rapides. Il m'a fallu du temps, mais j'ai fini par trouver un moyen — éminemment critiquable sur le plan de la conception — permettant d'augmenter leur vitesse.

Ils sont équipés de solénoïdes de conversion de petit calibre, parce que leurs fusibles d'origine ne peuvent tolérer que des surtensions de l'ordre de 1000z. Mon système permet de gagner de la vitesse, mais il peut aussi provo-

quer des courts-circuits. Au cours de ma carrière, il m'est arrivé deux fois que des landspeeders rendent l'âme en plein milieu d'une poursuite à cause des modifications que je leur avais fait subir. A chaque fois, j'avais poussé mon véhicule à l'extrême limite de ses possibilités. Néanmoins, si vous n'essayez pas de dépasser trop les performances normales de vos speeders, vous ne devriez avoir aucun problème.

← ECRAN PRECEDENT

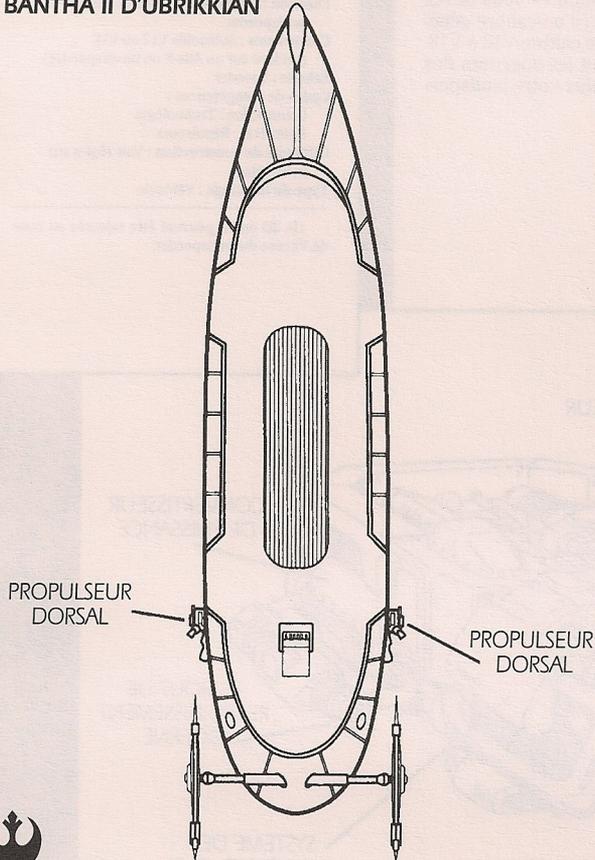
ECRAN : 53

ECRAN SUIVANT →



MONTAGE DE PROPULSEURS DORSAUX SUR UN ESQUIF

ESQUIF A MARCHANDISES
BANTHA II D'UBRIKKIAN



Pour améliorer la maniabilité d'un esquif, vous pouvez souder au plasma un propulseur dorsal sur chacun de ses flancs, à l'arrière de sa coque. Reliez les propulseurs à la barre de direction, en veillant à raccorder leurs électrodes de puissance à l'ambulateur thersop de la barre. Ouvrez ensuite les dispositifs de contrôle de poussée des propulseurs et connectez-les au système de commande des gouvernes. Les bords arrière de ces dernières doivent être inclinés de 10 degrés vers l'arrière afin de compenser la poussée additionnelle. Branchez les propulseurs dorsaux sur le générateur de puissance de l'esquif, en n'oubliant pas d'ajouter un convertisseur de puissance à la Valve Amélioratrice Jehltekk. Lorsque vous agirez sur la barre, les gouvernes tourneront comme auparavant, mais l'un des propulseurs se mettra aussi en marche, ce qui augmentera considérablement la maniabilité du véhicule.

■ Caractéristiques

Fonction : Augmenter le code de Maniabilité d'un esquif

Composants :

- Deux propulseurs dorsaux
- Deux convertisseurs de puissance

Echelle : Speeder

Codes de compétences :

- Construction : Technologie
- Utilisation : Répulseurs

Difficulté : Voir règles sur le bricolage

Type de bricolage : Véhicule

Le code de Maniabilité de l'esquif est augmenté de 1D, 2D ou 3D.

■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Un esquif est avant tout censé être pratique, sa maniabilité est secondaire. Il doit être capable de transporter lentement des marchandises d'un point à un autre; il n'est donc pas vraiment nécessaire qu'il soit capable d'exécuter des virages à vitesse élevée.

Mais si vous modifiez un esquif pour qu'il aille plus vite, autant le rendre aussi plus maniable. Sachez toutefois qu'en bricolant un engin de ce type pour en faire une sorte de landspeeder, vous vous exposez à toutes sortes d'ennuis. Vous lui imposerez en effet des contraintes pour lesquelles il n'a pas du tout été prévu.

Une fois, des soldats impériaux sont montés à bord d'un esquif sans savoir que je lui avais fait subir quelques modifications. Ils ont enfoncé la manette des gaz, tout en orientant la barre vers bâbord. Ils s'attendaient à un démarrage lent et poussif. Au lieu de ça, ils ont été littéralement projetés par-dessus bord quand l'esquif a brutalement chaviré !

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 54

ECRAN SUIVANT →





REGLAGE DE LA TURBINE EQUILIBRANTE D'UN ESQUIF A REPULSEURS

La plupart des esquifs sont conçus pour favoriser la puissance, plutôt que la vitesse. Ils sont dotés de turbines équilibrantes qui ont pour fonction de répartir équitablement sur toute la surface du véhicule l'énergie dispensée par les moteurs à répulsion. Ceux-ci peuvent donc consacrer toute leur puissance à soulever des charges lourdes, mais l'énergie ainsi employée ne alors pas servir aux déplacements.

Pour accroître la vitesse d'un esquif, démontez les coupleurs de sa turbine équilibrante et insérez leur extrémité dans les fiches secondaires du moteur. Vous réinjecterez de l'énergie dans les répulseurs et cette "boucle" vous permettra de bénéficier d'un surplus de puissance motrice.

■ Caractéristiques

Fonction : Augmenter le code de Vitesse d'un esquif

Composants :

Démontez les coupleurs de la turbine et insérez-les dans les fiches secondaires du moteur

Echelle : Speeder

Codes de compétences :

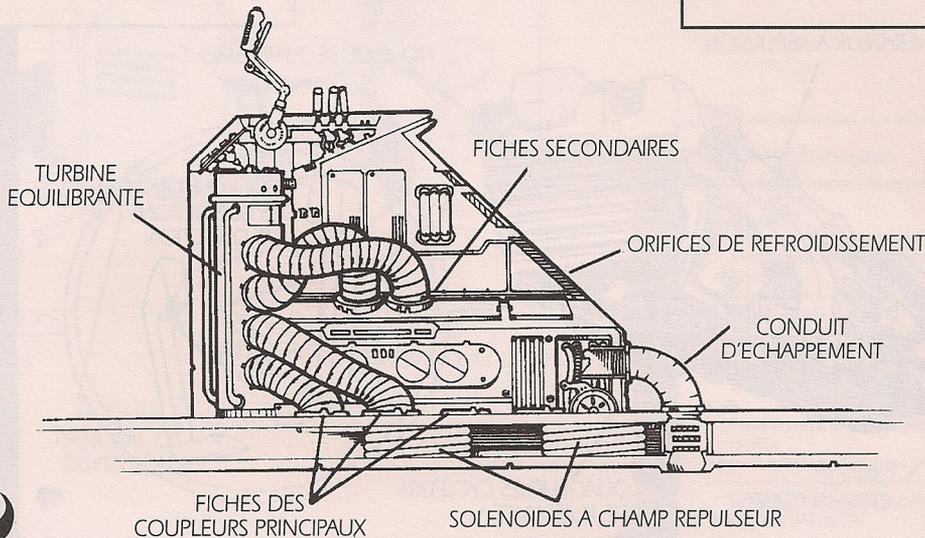
Construction : Technologie

Utilisation : Répulseurs

Difficulté de construction : Voir règles sur le bricolage

Type de bricolage : véhicule

Le code de Vitesse de l'esquif est augmenté de 1D, 2D ou 3D.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Je me souviens d'une fois où j'ai dû traverser un marécage qui grouillait de gros poissons à la dentition redoutable. J'avais reçu pour mission d'acheminer deux générateurs de puissance jusqu'à une base rebelle qui se trouvait de l'autre côté du marécage, et le seul moyen de transport dont je disposais était un vieil esquif.

Comme je devais arriver avant un raid impérial, je l'ai bricolé pour qu'il aille plus vite... et je suis tombé en panne en plein milieu du marais. Mon engin ne manquait pas d'énergie, mais il se refusait obstinément à avancer. J'ai travaillé sur son moteur pendant un bon moment avant d'accepter le fait que je lui en avais trop

demandé. Il aurait fallu changer quelques pièces pour qu'il puisse se déplacer à nouveau par ses propres moyens.

Heureusement, j'avais sur moi des plots de sécurité pour animaux que j'avais construits spécialement pour les soldats de la base. J'ai appâté quelques gros poissons avec un peu de nourriture, je les ai immobilisés avec du câble et je leur ai planté les plots dans le dos. J'en ai capturé trois de cette manière et je les ai forcés à tirer mon esquif au travers du marécage. Bien que je sois arrivé plus tard que je ne l'avais prévu, les Impériaux n'avaient pas encore attaqué la base.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 55

ECRAN SUIVANT →



REGLAGES DE MANIABILITE POUR MOTO-SPEEDER

Les motos-jets d'Aratech et d'Ikas-Adno ont en commun de posséder un système de direction mécanique. Des longerons parfaitement ajustés permettent d'exécuter des virages rapides, en souplesse et sans risque de perte de contrôle. Pour améliorer la maniabilité d'une moto-speeder, ouvrez le capot arrière du moteur afin de localiser les fourchettes des longerons directionnels. Quand vous les avez trouvées, montez sur chacune d'elles un hydro-compresseur de 14k que vous serrerez jusqu'à ce que sa jauge indique 1,8.

Le dispositif de sécurité de la direction sera ainsi moins efficace. Aussi, lorsque vous modifierez la trajectoire de la moto, celle-ci réagira instantanément et exécutera un virage un peu plus serré qu'auparavant. Quoi qu'il en soit, chaque fois que vous obligerez votre machine à tourner trop brusquement, son système de direction s'usera un peu. Les longerons finiront par se briser un jour ou l'autre et vous connaîtrez alors une fin aussi brutale que spectaculaire.

■ Caractéristiques

Fonction : Augmenter le code de Maniabilité d'une moto-speeder

Composants :

Deux hydro-compresseurs (comme on en trouve dans les troussees à outils pour véhicules)

Echelle : Speeder

Codes de compétence :

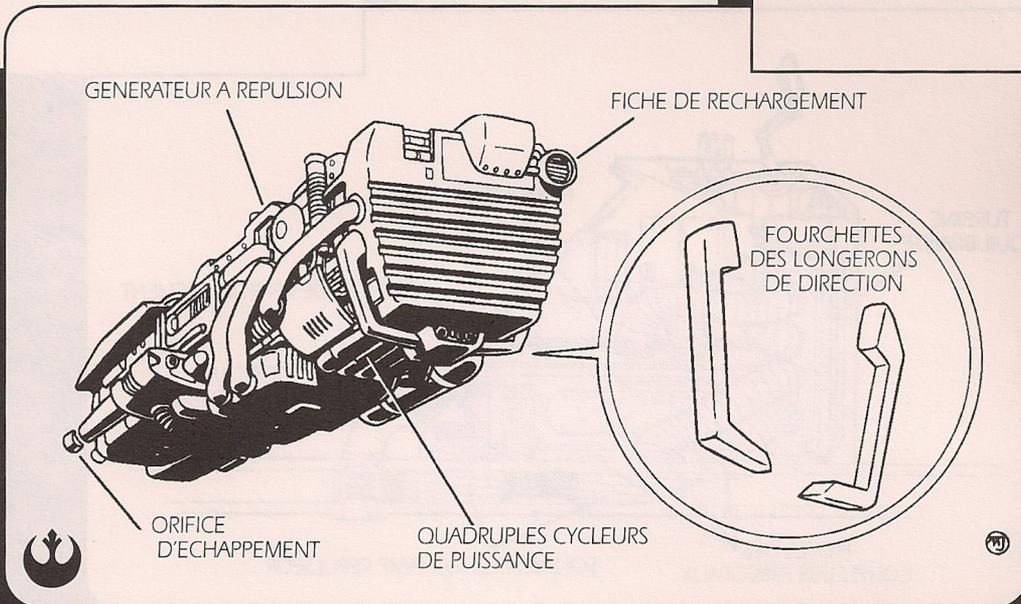
Construction : Technologie

Utilisation : Répulseurs

Difficulté de construction : Voir règles sur le bricolage

Type de bricolage : Véhicule

Le code de Maniabilité de la moto-jet est augmenté de 1D, 2D ou 3D.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Une moto-speeder est déjà un engin assez difficile à contrôler par nature. Je ne conseille donc cette modification qu'aux pilotes accomplis. Il s'agit en effet d'un risque calculé, les hydro-compresseurs pouvant provoquer à tout moment la rupture des longerons de direction. A vous de voir si vous acceptez d'encourir un tel risque.

Mais si vous avez vraiment besoin de rendre votre machine plus maniable...

J'ai dû, une fois, m'introduire rapidement dans une forteresse impériale afin de détruire son générateur, de telle sorte que nos troupes puissent ensuite attaquer et voler du ravitaillement. La zone située devant l'entrée de la forteresse était semée de mines à répulsion. Le seul moyen pour moi de les éviter — et d'éviter les tirs des gardes —

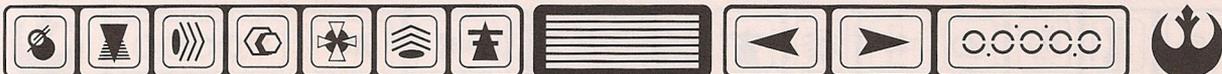
c'était d'utiliser une moto-speeder modifiée. Comme je n'avais pas le temps de faire du travail de précision, je me suis contenté de compresser les fourchettes directionnelles avant de me mettre en route.

Aujourd'hui encore, j'ignore comment j'ai pu franchir le champ de mines... en tout cas, j'y suis parvenu. Je suis entré avec ma moto dans le fort, mais ma direction m'a alors brusquement lâché. J'ai juste eu le temps de pousser les gaz à fond et de sauter en marche. Je roulais encore sur le sol, quand j'ai entendu l'explosion provoquée par ma machine lorsqu'elle percuta le générateur. Mes troupes sont arrivées quelques secondes plus tard. Elles ont pris des dizaines de soldats désorientés et une grande quantité d'armes de valeur.

← ECRAN PRECEDENT

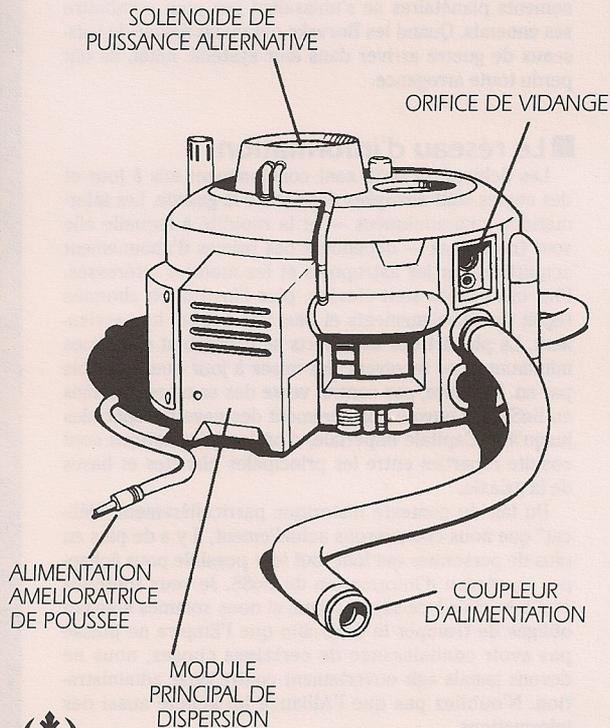
ECRAN : 56

ECRAN SUIVANT →



DISPERSEUR ENERGETIQUE AMELIORE POUR MOTO-SPEEDER

UNITE DE DISPERSION ENERGETIQUE MODELE C285 "DISSIPATEUR DE PUISSANCE" D'ARATECH



Il est possible de gagner de la vitesse avec une moto-jet en remplaçant son unité de dispersion énergétique par une autre, de taille plus modeste, comme on en trouve sur les fonceurs aériens impériaux.

Cette petite unité laisse passer une plus grande quantité d'énergie entre le générateur et le moteur, ce qui provoque de temps à autre quelques surcharges. Elle peut aussi griller complètement et fournir alors au moteur un flux énergétique non régulé. Inutile de préciser que cela peut avoir des effets désastreux...

Une fois que vous avez installé la petite unité, reliez-la au moteur à l'aide d'une paire de feuilles d'argent. Quoique puissent vous dire les ingénieurs à ce sujet, ces feuilles aideront le moteur à supporter un flux d'énergie plus important.

■ Caractéristiques

Fonction : Augmenter le code de Vitesse d'une moto-speeder

Composants :

Petite unité de dispersion énergétique
 Deux feuilles d'argent (prises sur un fonceur)

Echelle : Speeder

Codes de compétences :

Construction : Technologie

Utilisation : Répulseurs

Difficulté de construction : Voir règles sur le bricolage

Coût :

Petite unité de dispersion énergétique : 300 crédits

Type de bricolage : Véhicule

Le code de Vitesse d'une moto-jet est augmenté de 1D, 2D ou 3D.

■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Les unités de dispersion énergétiques sont chargées de dissiper l'énergie superflue générée par les surtensions que connaissent régulièrement les motos-jets. Les modèles d'origine permettent des déplacements souples en régularisant l'énergie fournie au moteur. Si l'on change ces disperseurs, l'énergie délivrée est plus importante et il est alors possible d'atteindre des vitesses supérieures.

Toutefois, si l'énergie supplémentaire n'est pas consommée rapidement, elle peut provoquer une surcharge. C'est l'un des rares cas où les chances de surcharge augmentent quand vous allez trop lentement. Je vous recommande donc de toujours tirer le meilleur parti de l'énergie dont vous disposez.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 57

ECRAN SUIVANT →





CODES TRANSPONDEURS

Chaque vaisseau possède son propre code transpondeur : un signal spécifique diffusé en continu qui permet son identification. Ce code indique le nom de l'engin, son type, à qui il appartient, ainsi que diverses autres informations le concernant.

Les codes transpondeurs sont nés en même temps que les sociétés interstellaires. Tous les vaisseaux désireux de se livrer à une activité légale, quelle qu'elle soit, se doivent de posséder le leur (un appareil qui n'en aurait pas risquerait de gros ennuis s'il venait à rencontrer des patrouilleurs de système ou des bâtiments impériaux). Ce code est le seul moyen permettant de suivre un vaisseau à la trace de système en système.

Le code transpondeur est intégré aux propulseurs subluminiques. Il est obtenu en programmant de légères variations dans le spectre de fréquences produit par les moteurs. Ce sont eux qui émettent le signal de base, alors que les informations secondaires — ou "code complémentaire" — sont générées par un petit émetteur qui fonctionne en permanence une fois mis en place. Ce petit émetteur, que l'on appelle un maître transpondeur, est scellé à l'intérieur même des propulseurs; il est donc très difficile d'y toucher.

Les constructeurs astronautiques sont tenus de faire enregistrer les codes de tous les vaisseaux qui sortent de leurs ateliers. Lorsqu'ils en vendent un, ils inscrivent le nom du propriétaire, la vocation de l'appareil en question, ainsi que d'autres renseignements, dans son code transpondeur. Chaque fois que le vaisseau sera vendu (ou perdu au jeu), que son itinéraire habituel sera modifié ou que son armement sera amélioré, il faudra le signaler au Bureau officiel des Services Stellaires qui le notera aussitôt dans ses fichiers, en regard du code transpondeur d'origine.

■ Le BoSS

Le Bureau officiel des Services Stellaires (BoSS) est l'une des plus anciennes institutions de la galaxie. Il obéit à des coutumes et des traditions qui lui sont propres, et ses membres font preuve d'une mentalité bien particulière. La plupart de ses postes de responsabilité se transmettent par voie d'hérédité. En fait, le BoSS ressemble autant à une tribu interstellaire qu'à une administration civile.

Malgré les décennies qui se sont écoulées et les gouvernements qui se sont succédés, le BoSS est l'une des rares administrations actuelles à ne pas avoir connu beaucoup de changements. Son indépendance tient à deux raisons essentielles. Primo, ses innombrables fichiers d'une incroyable complexité sont codés et ne peuvent être déchiffrés que par les membres de sa grande famille. Secundo, le BoSS a depuis longtemps adopté une position de stricte neutralité. Quand un nouveau dirigeant arrive à la tête de la galaxie, il "hérite" littéralement de cette administration. Apparemment, ses fonctionnaires n'ont aucune ambition politique et voient dans l'Empire un gouvernement comme un autre.

Le BoSS n'a eu qu'une seule fois dans son histoire à faire face à une menace sérieuse. Il y a plusieurs siècles de ça, le Clan Borvak a un jour voulu s'attaquer à sa famille. Le BoSS s'est alors arrangé pour paralyser le commerce interstellaire en menaçant de détruire les fichiers concernant tous les vaisseaux de la galaxie, si les gouvernements planétaires ne s'unissaient pas pour combattre ses ennemis. Quand les Borvaks ont vu un millier de vaisseaux de guerre arriver dans leur système natal, ils ont perdu toute arrogance.

■ Le réseau d'information

Les fichiers du BoSS sont constamment mis à jour et des copies sont envoyées dans toute la galaxie. Les informations communiquées — et la rapidité à laquelle elle sont transmises — dépendent des primes d'abonnement acquittées par les astroports et les mondes intéressés. Plus ces primes sont élevées, plus l'institution abonnée reçoit de renseignements et plus vite ceux-ci lui parviennent. La plupart des astroports se contentent de primes minimum et ne reçoivent des mises à jour que deux fois par an. L'Empire, par contre, verse des sommes énormes au BoSS, qui envoie régulièrement des navettes spéciales jusqu'à la Capitale Impériale, d'où les informations sont ensuite réparties entre les principales planètes et bases de la galaxie.

Du fait du contexte historique particulièrement "délicat" que nous connaissons actuellement, il y a de plus en plus de personnes qui font tout leur possible pour échapper au réseau d'information du BoSS. Je veux toutefois être très clair à ce sujet : même si nous sommes souvent obligés de tromper le BoSS afin que l'Empire ne puisse pas avoir connaissance de certaines choses, nous ne devons jamais agir ouvertement contre cette administration. N'oubliez pas que l'Alliance lui achète aussi des informations.

Le BoSS a constitué des unités spéciales qui sont chargées de traquer les individus et les vaisseaux refusant de se plier aux formalités obligatoires. Ces agents considèrent qu'il est de leur devoir de fournir le maximum de renseignements à leurs abonnés et ne recourent donc à la force que pour se défendre.

Les agents du BoSS — que l'on appelle couramment des "Collecteurs" — ne portent pas d'uniformes. Comme leur administration tribale est composée de représentants d'innombrables races, il est impossible de faire le portrait d'un Collecteur "typique". Ces gens possèdent en principe une vaste culture générale et sont particulièrement compétents dans les domaines qui ont trait à l'informatique et à l'espionnage. Certains suivent également une formation de combattant.

Des codes transpondeurs peuvent parfois être classés "top secret" au sein des fichiers du BoSS. Cela signifie alors qu'ils ne peuvent pas être communiqués aux abonnés ordinaires. Une telle classification coûte plusieurs centaines de milliers de crédits. Bien entendu, le BoSS est toujours prêt à vendre ces informations, pourvu que l'on

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 58

ECRAN SUIVANT →





CODES TRANSPONDEURS/FICHER TEXTE/SUITE ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

accepte de lui payer une somme encore plus élevée. Et si l'Empire dispose de moyens financiers suffisants pour acquérir ce genre de renseignements, nous en avons, nous aussi, acheté certains à prix d'or.

Agent du BoSS

DEXTERITE : 3D

Blaster : 4D+2
Esquive : 3D+2

SAVOIR : 4D

Cultures : 4D+2
Illégalité : 5D
Langages : 4D+1
Races Extra-Terrestres : 5D
Systèmes Planétaires : 4D+1

MECANIQUE : 2D

Equitation : 3D
Pilotage de Vaisseau : 3D+1
Répulseurs : 3D+1

PERCEPTION : 4D

Dissimulation-Discrétion : 5D
Escroquerie : 4D+2
Jeu : 4D+1
Recherche : 4D+2

VIGUEUR : 3D

TECHNIQUE : 3D

Démolition : 3D+2
Prog.-Rép. d'Ordinateur : 4D+1
Réparation de Vaisseau : 5D
Sécurité : 4D+2

Combattant du BoSS

DEXTERITE : 4D

Blaster : 5D
Esquive : 4D+1
Grenade : 4D+1
Parade à Main Nue : 4D+2

SAVOIR : 2D

Survie : 3D+1

MECANIQUE : 3D

Canons de Vaisseau : 3D+2
Equitation : 3D+1
Pilotage de Vaisseau : 3D+1

PERCEPTION : 3D

Dissimulation-Discrétion : 3D+1

VIGUEUR : 3D

Combat Mains Nues : 4D+1
Escalade-Saut : 4D+2
Résistance : 5D

TECHNIQUE : 2D

Réparation de Vaisseau : 2D+2
Sécurité : 4D

Fonctionnaire du BoSS

DEXTERITE : 2D

SAVOIR : 4D

Cultures : 5D
Langages : 4D+1
Races Extra-Terrestres : 5D
Systèmes Planétaires : 5D

MECANIQUE : 2D

PERCEPTION : 4D

Commandement : 4D+1
Marchandage : 4D+2

VIGUEUR : 2D

TECHNIQUE : 4D

Prog.-Rép. d'Ordinateur : 5D
Réparation de Vaisseau : 5D+2
Sécurité : 5D+1

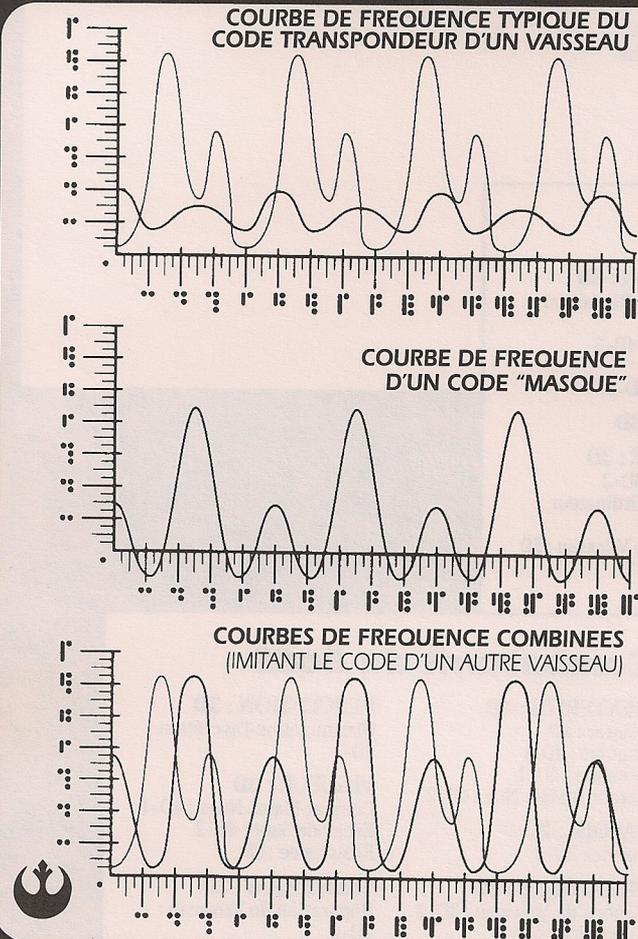
◀ ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 59

ECRAN SUIVANT ▶



AJOUTER DES CODES TRANSPONDEURS



Il est possible de déguiser le code transpondeur d'un vaisseau en lui adjoignant des codes secondaires erronés. Bien que vous puissiez en ajouter autant que vous le désirez, je vous conseille de ne jamais superposer plus de trois codes de ce type. Au-delà de cette limite, ils ont en effet tendance à devenir "flous", ce qui peut les faire paraître suspects.

Pour créer un code erroné, vous devez commencer par analyser celui de votre appareil. Une fois que vous avez le résultat de cette analyse, utilisez le programme classé dans l'annexe V844a du présent fichier, afin de trouver des vaisseaux possédant des codes similaires. Vous aurez alors à choisir entre plusieurs signaux susceptibles d'être ajoutés au vôtre. En les superposant à votre propre code, vous créez une nouvelle courbe de fréquence que vous pourrez programmer dans un boîtier senso-transpondeur standard, modifié conformément à la circulaire Akr43 de l'Alliance. Ensuite, il ne vous restera plus qu'à fixer ce boîtier sur votre moteur sub-lumineux et le tour sera joué.

Caractéristiques

Fonction : Ajouter des codes transpondeurs erronés

Pour un vaisseau de la taille d'un chasseur, le premier code transpondeur erroné coûte 3 points de compétence, 1 500 crédits, et nécessite un jet *facile* en Technologie. Le deuxième code coûte 6 points de compétence, 3 000 crédits et requiert un jet *moyen* en Technologie. Le troisième code coûte 9 points de compétence, 4 500 crédits, et demande un jet *difficile* en Technologie. Les codes au-delà du troisième coûtent chacun 12 points de compétence, 6 000 crédits, et nécessitent un jet *très difficile* en Technologie.

Si vous ajoutez plus de trois codes erronés, quiconque examinera votre code transpondeur et réussira un jet *facile* en Technique pourra s'apercevoir que votre signal est anormalement flou. Il faut une semaine pour ajouter un code transpondeur erroné à un vaisseau de la taille d'un chasseur.

ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Lorsque vous lancerez le programme de l'annexe V844a, celui-ci vous proposera une liste des signaux que vous pouvez ajouter à celui de votre vaisseau. Vous devrez alors surtout vous intéresser aux codes transpondeurs des appareils qui sont d'un modèle très proche du vôtre. La similitude entre le code que vous choisirez et votre nouveau code devra être au moins d'ordre A-3. Il faudra en outre que le vaisseau concerné ne vienne pas trop souvent dans votre secteur d'opération. Sélectionner

un code à copier est une tâche longue et laborieuse qui vous prendra au moins une semaine.

Une fois que vous aurez trouvé un code adéquat, vous devrez ensuite le programmer dans un boîtier senso-transpondeur.

Quand ce boîtier sera mis en marche, toute personne qui vérifiera le code de votre vaisseau croira alors avoir affaire à l'appareil que vous imitez.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 60

ECRAN SUIVANT →



ANNULER LE CODE TRANSPONDEUR D'UN VAISSEAU

Le code transpondeur d'un vaisseau est littéralement "coulé" dans son moteur sub-luminique. Ce code est très difficile à retirer, car sa fréquence de base est émise par le moteur lui-même. De plus, si l'on touche à l'émetteur du "code secondaire", celui-ci peut faire fondre les câblages du moteur au point de le rendre irréparable. Il existe toutefois un moyen permettant de surcharger le signal de telle sorte qu'il ne puisse plus être lu comme un code spécifique.

Pour cela, réglez les cobulateurs du moteur un cran plus bas. Connectez ensuite la troisième rangée de doseurs à l'alimentation, en faisant transiter cette liaison par un déplaceur plasmétique. Cela produira une surcharge énergétique externe, qui ne modifiera pas pour autant les réglages essentiels du moteur. Ce dernier ne chauffera qu'au niveau du transpondeur, le reste de l'unité fonctionnera sans problèmes particuliers et la baisse de puissance ne sera que minime. La surcharge aura néanmoins pour effet de superposer un grand nombre d'ondes à votre code transpondeur qu'il ne sera plus possible de lire correctement.

■ Caractéristiques

Fonction : Annuler le code transpondeur d'un vaisseau

Composants :

Déplaceur plasmétique

Code de compétence :

Construction : Technologie

Difficulté de construction :

Moyenne pour brouiller le signal

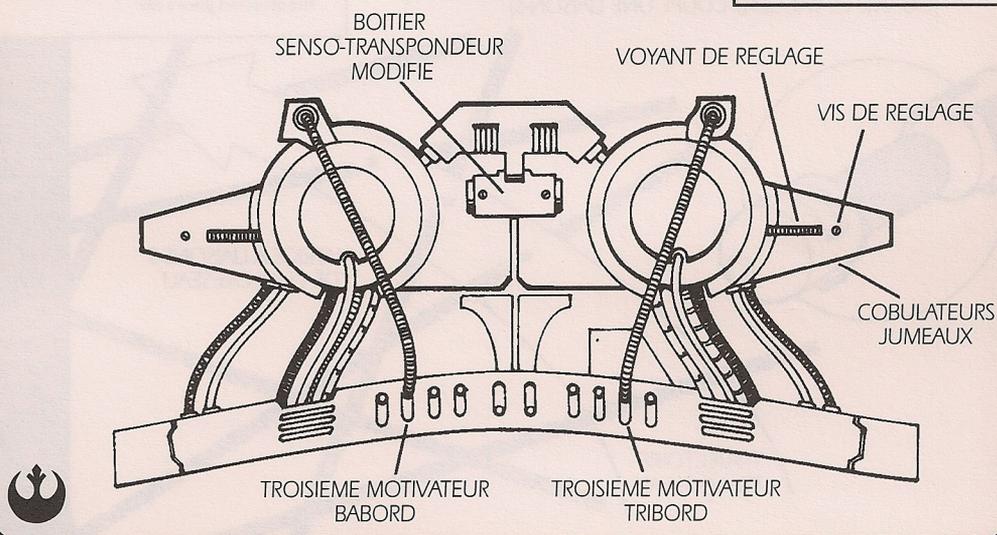
Difficile pour restaurer un signal

Coût :

Déplaceur plasmétique : 300

Disponibilité : R

Cette procédure est réversible.
 Il faut quatre heures de travail pour brouiller un signal et une journée entière pour le restaurer par la suite.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Une distorsion n'est efficace qu'à partir d'une certaine distance. Si un vaisseau essaye de lire votre code alors qu'il se trouve juste à côté de vous, il obtiendra un signal brouillé, mais son ordinateur de bord sera certainement en mesure de "nettoyer" celui-ci afin de vous identifier. Par contre, si le vaisseau en question se trouve à quelque distance, il sera totalement incapable de vous identifier, car votre moteur émettra alors des ondes qui brouilleront complètement votre code original.

N'oubliez pas que vous continuerez à émettre un signal. Il est en effet impossible d'empêcher vos moteurs

d'irradier des émanations énergétiques. Si quelqu'un utilise ses senseurs pour consulter votre code, il s'apercevra immédiatement que vous avez annulé votre code transpondeur ! La plupart des autorités locales considèrent qu'il s'agit là d'un motif suffisant pour vous demander des comptes, voire pour vous arrêter et vous emprisonner. C'est exactement comme si vous aviez mis un masque sur votre appareil. Tout le monde peut vous voir, mais personne ne sait qui vous êtes.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 61

ECRAN SUIVANT →



TRAQUEUR IMPERIAL A LIAISONS-S XX-23

Les moyens technologiques employés pour son gigantesque HoloRéseau interstellaire ont permis à l'Empire de mettre au point un appareil avec lequel il est capable de suivre les déplacements d'un vaisseau dans toute la galaxie. Ce traqueur impérial s'apparente à une version simplifiée des émetteurs de l'HoloRéseau et diffuse un signal qui peut être capté par les récepteurs à liaisons-S dudit réseau.

Les ordinateurs de l'Empire calculent en permanence dans quelle direction et à quelle distance se trouve l'émetteur en question, ce qui permet de savoir dans quelle partie de la galaxie se rend un vaisseau ou dans quel système il s'est posé. Ces informations sont transmises instantanément. Tant qu'il est dans l'hyperespace, les ordinateurs peuvent suivre à la trace l'appareil concerné. Et quand il réintègre l'espace normal, il reste repérable dans un rayon d'un parsec. Le signal émis par le traqueur est en principe toujours destiné à un officier impérial ou à un avant-poste spécifique.

■ Caractéristiques

Article : Traqueur Impérial à liaisons-S XX-23

Type : Traqueur hyperspatial pour vaisseau

Code de compétence :

Repérage : Astrogation

Difficulté : Difficile

Portée : Illimitée

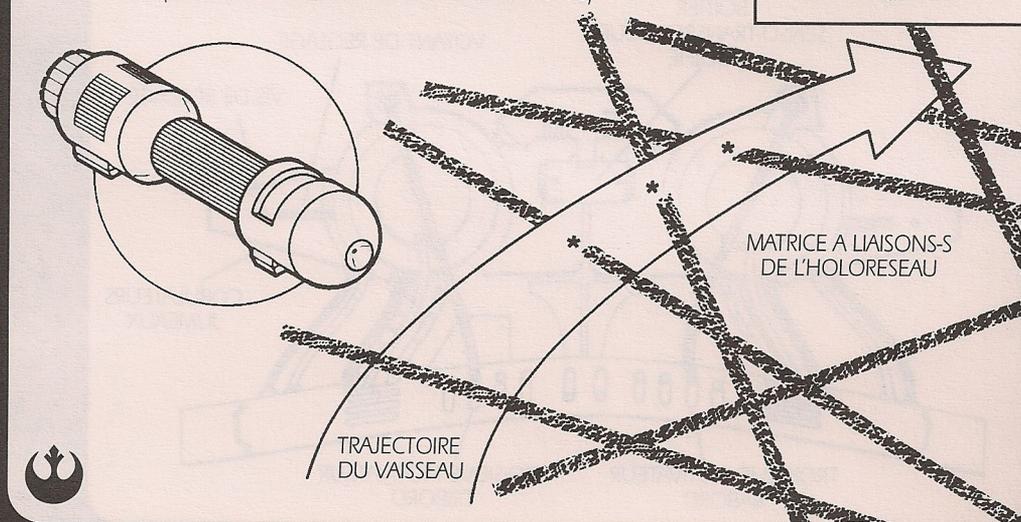
Les Impériaux peuvent tenter un jet d'Astrogation toutes les heures pour repérer un vaisseau. Tant que celui-ci se trouve dans l'hyperespace, on ne peut déterminer que sa direction générale. Dans l'espace normal, il peut être suivi dans un rayon d'un parsec.

Le traqueur émet des ondes à ultra-haute fréquence qui ne permettent pas de connaître sa position exacte. Pour cela, il faut recourir à des moyens plus conventionnels.

Ce dispositif se présente sous la forme d'un tube de dix centimètres de long. Il peut facilement être détruit une fois qu'il a été trouvé.

Il ne produit aucune interférence avec les communicateurs classiques et ne peut donc être découvert grâce à eux.

* : POINTS OU S'EFFECTUENT LES TRANSMISSIONS CODEES
(QUAND LE VAISSEAU COUPE UNE LIAISON-S)



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

L'ennui avec ces traqueurs, c'est que la Rébellion ne maîtrise absolument pas la technologie de l'HoloRéseau. L'Alliance ne dispose d'aucun moyen lui permettant de repérer des liaisons de type S afin de savoir si un de ses vaisseaux est muni d'un mouchard. Pour s'en assurer, il faut fouiller de fond en comble le vaisseau en question.

Heureusement, ces appareils sont trop coûteux pour que l'Empire s'en serve de manière intensive. Comme la plus grande partie de l'HoloRéseau a été démantelée (à l'exception des transceurs stratégiques militaires), les chances sont assez grandes qu'un bâtiment doté d'un traqueur ne coupe pas assez de liaisons-S pour qu'il soit possible de le pister avec précision tant qu'il n'est pas revenu dans l'espace normal.

Il m'est arrivé une seule fois de pouvoir employer un engin de ce type à des fins personnelles. J'en ai un jour

trouvé un à bord de mon vaisseau et je me suis aussitôt empressé de le glisser dans une cargaison qui devait être transférée sur un Galion Stellaire de l'Empire. Cela m'a permis de semer les Impériaux, qui ont en outre perdu du temps en suivant un de leurs propres vaisseaux.

Au fait, nous avons tous entendu parler de la manière dont l'Empire a permis à Skywalker et à ses compagnons de s'évader de l'Etoile de la Mort afin de pouvoir les suivre jusqu'à une base rebelle. Certaines jeunes recrues ont émis des réserves sur la véracité de cette histoire, parce qu'elles ne comprenaient pas comment l'Empire avait pu sacrifier quatre chasseurs TIE alors qu'il voulait — de toute façon — que le Faucon s'échappe. C'est un faux problème. L'Empire est toujours prêt à sacrifier ses meilleurs hommes et son matériel le plus précieux, si cela lui peut lui permettre d'atteindre des objectifs plus importants.

◀ ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 62

▶ ECRAN SUIVANT



COMMENT MARCHENT LES BLASTERS

Les blasters ont longtemps été le type d'arme le plus employé dans notre galaxie. Bien qu'ils aient connu des progrès techniques constants, leurs principes de base n'ont pas changé depuis les premiers modèles primitifs. Prenons comme exemple le pistolet blaster lourd BlasTech DL-44 qui est actuellement l'une des armes de poing les plus populaires. Ses composants internes fonctionnent sur les mêmes principes que ceux que l'on trouve dans tous les autres blasters, du plus simple des mini-blasters aux énormes turbolasers des Destroyers Impériaux.

Fonctionnement

Tous les blasters comportent une "chambre à gaz" remplie, comme son nom l'indique, d'une substance gazeuse spéciale. La puissance délivrée par une arme et la couleur de ses tirs dépendent entièrement du gaz employé. Sur le DL-44, le fait d'appuyer sur la détente actionne une valve à conversion d'énergie de type Valve-Heter. Une petite quantité de gaz passe alors dans le capaciteur de conversion gazeuse XCiteur, où elle est "excitée" par une décharge fournie par le pack énergétique. Le gaz est ensuite transféré dans le Module d'Activation Blaster, avant d'être libéré sous la forme d'un intense rayon d'énergie lumineuse. L'énergie en question est concentrée — on dit aussi "galvennée" — quand elle passe dans le canon. La lumière produite n'a aucune importance, car c'est uniquement l'énergie qui confère à un blaster sa puissance d'impact.

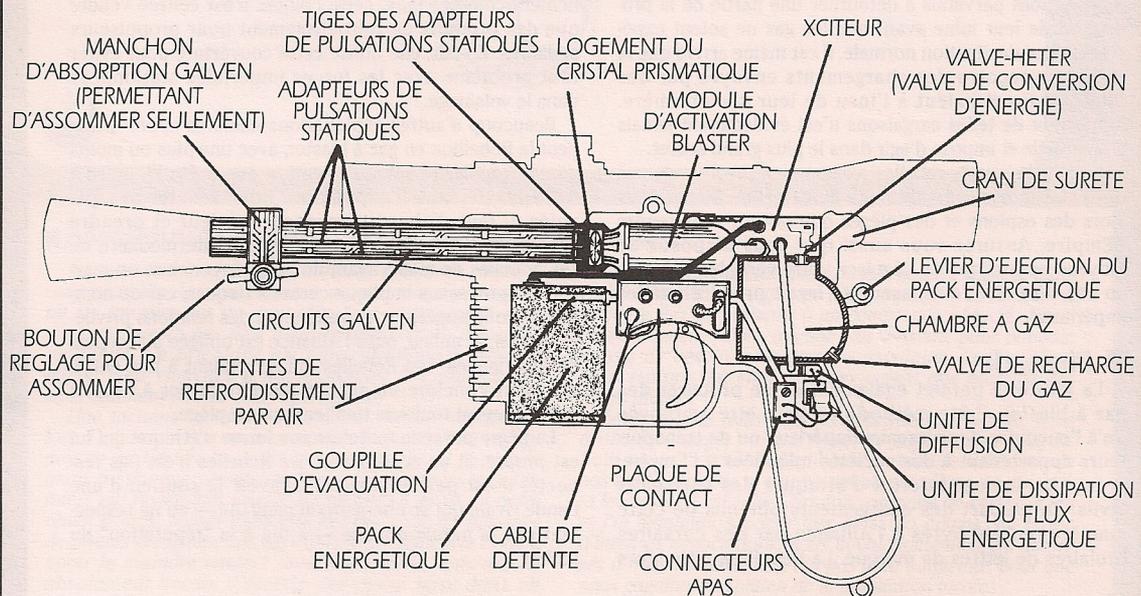
Les blasters sont généralement très solides. Ils sont aussi d'un emploi aisé et leurs packs énergétiques sont faciles à recharger ou à remplacer. Seul le gaz spécial qui sert à leur fonctionnement pose quelques problèmes. Car si une petite quantité de ce gaz suffit pour de très nombreux tirs, elle finira toujours, un jour ou l'autre, par s'épuiser.

La plupart des unités combattantes rebelles, quand elles partent en mission, emportent avec elles une grosse bombonne de gaz pour blasters. Personnellement, je considère que cette réserve ne devrait jamais être plus "grosse" qu'une cantine. Si une opération de longue durée nécessite une plus grande quantité de gaz, je vous conseille d'emporter plusieurs petits containers. Merr-Sonn propose un modèle qui peut pourvoir aux besoins de six soldats rebelles pendant au moins deux semaines.

Il m'est déjà arrivé d'utiliser un réservoir de lubrifiant prélevé sur un Droid détruit, en guise de bombonne à gaz. Si vous voulez faire la même chose, veillez tout d'abord à bien rincer le réservoir avec du Berko-8. Il vous faudra changer la valve sur les modèles M820, M835 et 976a, mais les autres s'adaptent parfaitement à la valve de recharge de la chambre à gaz de tous les blasters.

L'orveth, le sig, le prothium, l'eleton, le tolium et le skevon sont les six gaz les plus employés pour les blasters. Une bombonne de recharge coûte en principe 50 crédits. D'autres gaz, tel que le gaz Tibana de la Cité des Nuages, sont également utilisables, mais ils sont plus difficiles à trouver.

Pistolet Blaster Lourd DL-44 de BlasTech/Schéma



← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 63

ECRAN SUIVANT →





SE PROCURER DU GAZ A BLASTER

La réglementation très stricte à laquelle est soumise la vente des gaz à blaster fait partie des moyens les plus efficaces dont dispose l'Empire pour contrôler le commerce des armes. Les Impériaux ont en effet accordé un quasi monopole sur l'extraction et la distribution de ces gaz à certaines corporations, afin de consolider leurs accords avec de puissantes firmes de munitions. L'Alliance éprouve donc les plus grandes difficultés à se procurer ces substances pour son armement. Il est ainsi arrivé en plusieurs occasions que des vaisseaux rebelles soient contraints de faire seulement de la figuration dans certains combats spatiaux, parce qu'ils étaient à court de gaz à blaster.

Je suis convaincu que, pour la plupart, vous n'aurez jamais aucun mal à trouver assez de gaz pour vos propres blasters. Par contre, c'est une toute autre paire de manches que d'en dénicher des quantités suffisantes pour tous les turbolasers et autres canons-blasters de l'Alliance.

Trois biais essentiels permettent à l'Alliance Rebelle de se procurer de tels gaz : les dons, la piraterie et le marché noir. Les occasions permettant d'en obtenir se présentent souvent de façon inattendue; vous devrez donc toujours savoir tirer parti des opportunités qui s'offriront à vous.

■ Dons

Bien qu'ils soient exceptionnels, les dons constituent la méthode la plus simple pour se procurer des gaz. Des colonies minières en ont parfois offert à l'Alliance par sympathie pour sa cause. Certaines de ces colonies étaient indépendantes, alors que d'autres appartenaient à des firmes de munitions. Chaque fois, les sympathisants rebelles sont parvenus à détourner une partie de la production de leur mine avant que les gaz ne soient expédiés à leur destination normale. Il est même arrivé que la Rébellion reçoive des chargements envoyés par des filiales qui agissaient à l'insu de leur société mère. Acheminer de telles cargaisons n'est évidemment jamais chose facile et impose d'agir dans le plus grand secret.

En tant qu'agents rebelles, vous pouvez avoir un jour à organiser le transport de dons de ce genre. Méfiez-vous alors des espions et des pièges que pourra vous tendre l'Empire. Assurez-vous aussi que vous disposez de moyens permettant de déguiser votre véritable identité, au cas où votre fournisseur se ferait prendre par les Impériaux.

■ Piraterie

La piraterie permet également de se procurer des gaz à blaster. Cette méthode ne peut être employée qu'à l'encontre de vaisseaux impériaux ou de transporteurs appartenant à des sociétés inféodées à l'Empire; il est absolument interdit d'attaquer des vaisseaux civils. La plupart des chargements obtenus de cette manière ont été livrés à l'Alliance par des corsaires titulaires de lettres de marque. La Rébellion a toujours

fait son possible pour que ces individus agissent conformément à ses objectifs propres, mais certains capitaines ne sont guère plus que de vulgaires voleurs. Il va de soi que les corsaires malhonnêtes sont toujours traités comme ils le méritent...

Les gros transporteurs de gaz — qu'ils appartiennent à l'Empire ou à une corporation, — voyagent toujours en convois, ce qui en fait des objectifs particulièrement difficiles à attaquer. La piraterie étant foncièrement agressive, je ne m'y suis jamais essayé. Ce n'est pas mon truc. Toutefois, si vous devez vous adonner à cette activité, voici quelques informations concernant les procédures employées par l'Empire pour le transport de marchandises :

- Un Gallon Stellaire impérial peut très bien jouer à la fois le rôle de cargo et de vaisseau d'escorte.
- Un transporteur faiblement armé est généralement escorté par un croiseur de moyen tonnage de classe *Intervention*, ou par une escadrille de chasseurs TIE susceptible d'être déployée dès que des pirates sont repérés.
- Un groupe de cargos est en principe placé sous la protection d'un ou deux transporteurs d'escorte TIE et d'un croiseur de classe *Intervention*.

■ Marché noir

Le marché noir est le dernier recours dont dispose l'Alliance pour se procurer des gaz à blaster. Il s'agit alors, soit d'acquérir illégalement des gaz auprès d'une colonie minière, soit d'acheter à la pègre des chargements détournés.

La Cité des Nuages est ainsi un de nos meilleurs fournisseurs de gaz Tibana. Pourtant, si l'on en croit les fichiers commerciaux, cette colonie n'est censée vendre que des produits de refroidissement pour propulseurs stellaires. En fait, elle utilise cette couverture pour éviter tout problème avec les forces impériales stationnées dans le voisinage.

Beaucoup d'autres exploitations minières approvisionnent la Rébellion en gaz à blaster, avec une plus ou moins grande régularité selon l'attention que prête l'Empire à leurs bordereaux d'expédition. Pour acheter des gaz volés, il faut d'abord trouver un receleur et prendre contact avec lui (le plus souvent par l'intermédiaire de ses hommes de main) avant de pouvoir conclure un marché. Ce processus implique certains risques, car de nombreux Moffs impériaux entretiennent des relations privilégiées avec le milieu, mais l'Alliance est obligée d'accepter de tels risques. Les Rebelles qui se rendent à une entrevue pour conclure un accord doivent garder à l'esprit qu'ils peuvent toujours tomber dans un piège.

La pègre possède toutefois une forme d'éthique qui lui est propre. Si un accord avec les Rebelles n'est pas respecté, il est parfois possible d'avoir le soutien d'une bande rivale qui se chargera du gang qui — en ne respectant pas la parole donnée — a nui à la "réputation" du milieu.

◀ ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 64

▶ ECRAN SUIVANT



DIVISEUR DE RAYON POUR BLASTER

Si vous voulez élargir le faisceau d'un blaster, il vous faudra modifier sa configuration galven. Vous devrez aussi vous procurer trois gemmes à rayon, de taille 4 ou 5, comme celles qui sont employées pour les optiques des navordinateurs de la gamme Bansa de Merahassa.

Pour transformer la configuration galven de votre arme, démontez son canon et injectez la séquence codée du fichier 37L0b dans ses circuits.

Positionnez ensuite les gemmes à rayon, comme indiqué sur le schéma ci-dessous. Le plus difficile, c'est de s'arranger pour que les pierres *restent* en place dans le canon du blaster. A mon avis, ce qui marche le mieux, c'est un mélange de sueur de Bantha et de colle forte ordinaire. Ne me demandez pas pourquoi.

Lorsque le blaster fera feu, son rayon sera légèrement diffusé. Cela lui confèrera un arc de tir *élargi*, en ayant pour corollaire de réduire les dommages qu'il pourra infliger.

■ Caractéristiques

Article : Diviseur de rayon pour blaster

Composants :

Trois gemmes à rayon

Colle

Echelle : Personnage

Codes de compétences :

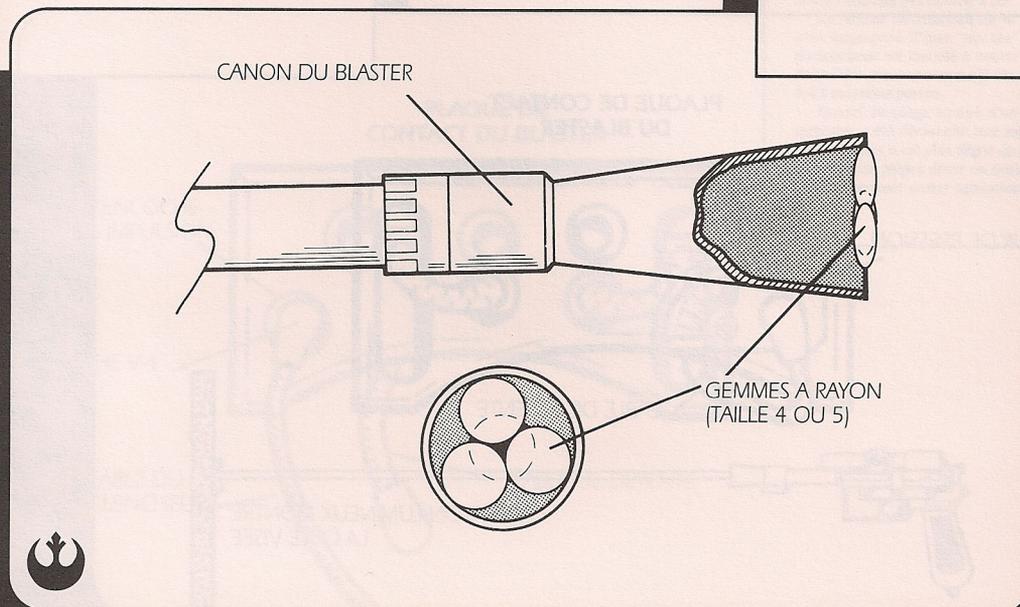
Construction : Technologie

Utilisation : Blaster

Difficulté de construction : Très facile

Type de bricolage : Engin meurtrier

La compétence en Blaster du tireur est augmentée de 1D. Les dommages de l'arme sont diminués de 1D.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Les gemmes à rayon sont difficiles à trouver, aussi je vous conseille de vous en servir uniquement si vous avez pu les prendre sur un navordinateur endommagé et si vous ne risquez pas d'en avoir besoin comme pièces de rechange. Ce bricolage est particulièrement efficace quand vous cherchez à impressionner vos adversaires, sans vraiment vouloir leur faire du mal.

Une tactique qui s'est notamment révélée fructueuse lors d'un assaut que nous avons conduit contre un village paysan sur Carnth. Le préfet impérial chargé de ce monde avait à l'époque promis de fortes récompenses aux fermiers qui resteraient loyaux à l'Empire. Il avait en outre réussi à faire passer l'Alliance Rebelle pour un ramassis de pirates arrogants. Les agriculteurs se refusaient donc à avoir le moindre contact avec nous, mais nous avions absolument besoin d'établir une petite base dans un hameau qui occupait une position stratégique.

Le QG a alors décidé que je serais envoyé dans ce village à la tête d'un petit groupe d'hommes, afin de tenter une dernière fois de parvenir à un compromis négocié. Avant de partir, nous avons modifié nos blasters, pour pouvoir, en cas de besoin, assommer le maximum d'adversaires. Nous tenions, en effet, à éviter autant que possible des morts inutiles.

Lorsque nous nous sommes approchés du village, nous avons été chargés par une horde de paysans mal équipés. Nous avons aussitôt répliqué avec nos blasters. Chacun de nos tirs fit mouche et stoppa net un assaillant, ce qui incita les autres à réfléchir. J'ai donc ordonné de cesser le feu et j'ai demandé à parler aux aînés du village. Au terme d'intenses négociations, nous avons finalement été autorisés à nous installer, et il n'a pas fallu longtemps pour que nous gagnions le soutien de la population locale.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 65

ECRAN SUIVANT →



VISEUR LASER POUR BLASTER

Pour doter un blaster d'un système de visée à laser, j'ai coutume de régler sa détente de telle sorte que lorsqu'on la presse à moitié, une très petite quantité de gaz passe dans l'XCiteur. Ce gaz est "excité" normalement, mais l'énergie qu'il dégage est juste suffisante pour produire un rayon lumineux. Quand ce rayon est émis par le canon, il permet de savoir avec une exactitude absolue à quel endroit toucheront les tirs.

Pour modifier votre blaster, débranchez le câble de détente de la plaque de contact. Insérez alors dans l'encoche à impulsion un ajusteur de pression (du type employé pour les claviers des ordinateurs de poche), que vous réglerez sur une valeur comprise entre 0,106 et 1,0. Rebranchez ensuite le câble de détente dans l'ajusteur de pression.

■ Caractéristiques

Fonction : Viseur laser pour blaster

Composants :

Ajusteur à pression variable (prélevé sur le clavier d'un ordinateur de poche)

Echelle : Personnage

Codes de compétences :

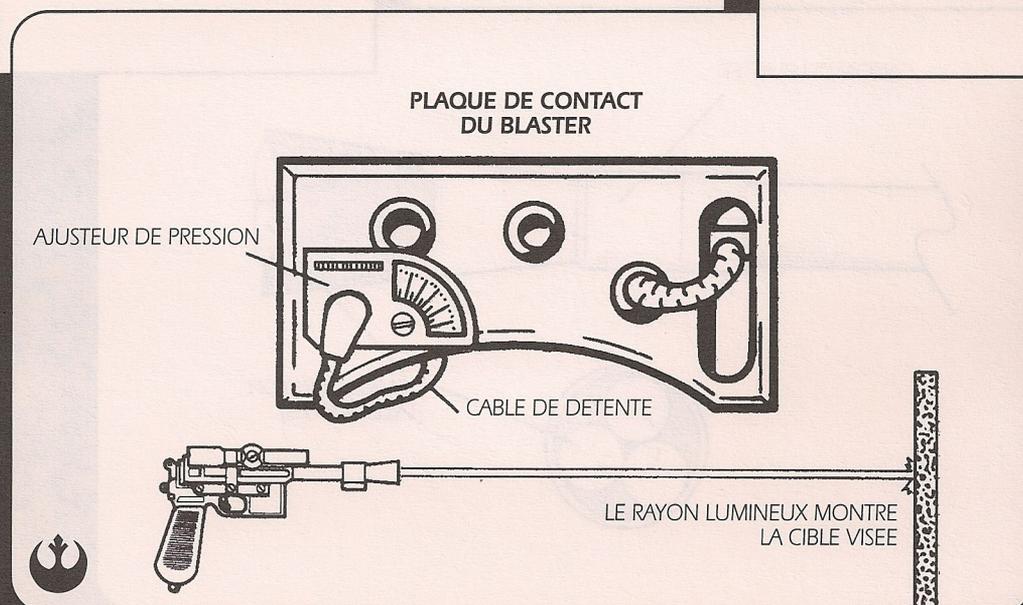
Construction : Technologie

Utilisation : Blaster

Difficulté de construction : Moyenne

Type de Bricolage : Engin meurtrier

Ajoute 1D à la compétence en Blaster du tireur.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Il existe sur le marché toutes sortes de viseurs pour blasters qui sont à la fois plus stables et plus fiables que celui-ci. Pour ma part, j'ai rarement le loisir — quand je suis impliqué dans une fusillade — d'ajuster posément mes tirs. L'intérêt avec cette modification, c'est que le blaster désigne lui-même la cible qu'il vise.

Vous pouvez trouver des dispositifs susceptibles de remplir le même office. On les monte généralement sur le

côté du blaster et ils émettent un rayon lumineux inoffensif, parallèlement au canon. Ces appareils coûtent cher et sont vendus entre 500 et 1 000 crédits en fonction de leur précision. Je vous recommande particulièrement les modèles *Vraie Visée* et *Oeil-Rouge* de SoroSuub.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 66

ECRAN SUIVANT →



CONFIGURATION GALVEN AMELIOREE POUR BLASTER

Il est possible de modifier la configuration galven d'un blaster afin d'accroître la puissance de ses tirs. La "configuration" en question est en fait un champ à pulsations statiques, qui est généré par des micro composants intégrés au canon de l'arme. Pour l'améliorer, commencez par démonter le canon. A l'extrémité de celui-ci vous trouverez trois adaptateurs d'impulsions statiques qui sont normalement reliés à l'XCiteur. Connectez ces tiges à un ordinateur et programmez la séquence codée contenue dans le dossier 8A70b du présent fichier.

Vous noterez que le transfert de données se fera plus facilement si vous utilisez le langage informatique VT-7. La plupart des blasters ne supporteront pas un tel gain de puissance et finiront, un jour ou l'autre, par tomber en panne. Cela ne les empêchera pas d'être des armes redoutables tant qu'ils fonctionneront.

■ Caractéristiques

Fonction : Améliorer la configuration galven d'un blaster

Composants :

Blaster
 Droid ou bloc de données

Echelle : Variable

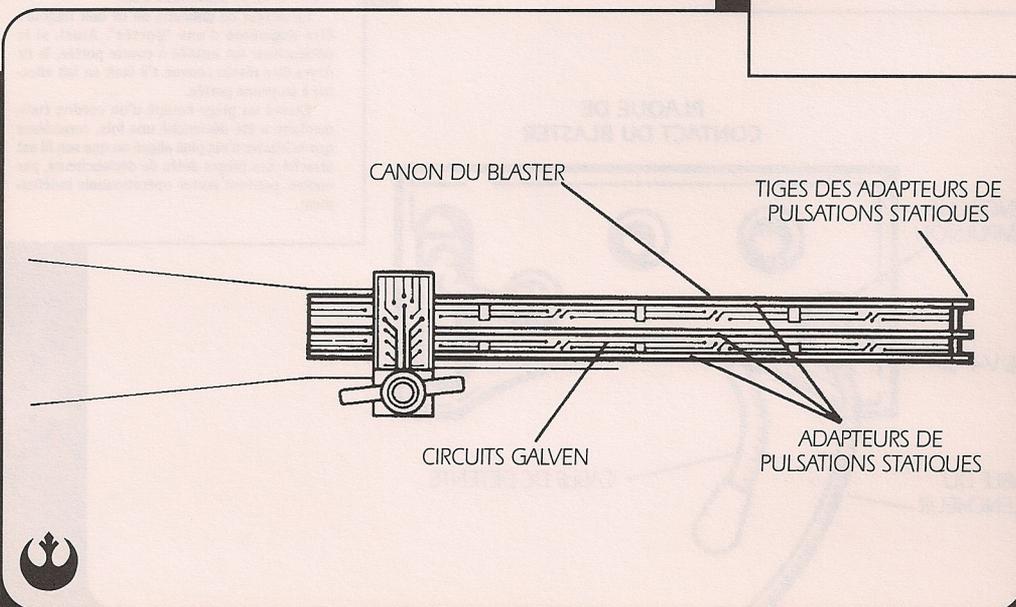
Codes de compétences :

Construction : Technologie
 Utilisation : Blaster, Armes Lourdes ou Canons de Vaisseau

Difficulté de construction : Voir règles sur le bricolage

Domages : +1D, +2D ou 3D

Type de bricolage : Engin meurtrier



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

C'est un de mes amis, Inat Rangoon, qui a obtenu cette séquence codée auprès de BlasTech, il y a de cela quelques années. Il avait appris que le département "Recherche sur l'armement" de cette société avait récemment fait une découverte importante. Il s'est fabriqué une fausse carte d'identification qui lui permettrait de passer pour un actionnaire étranger. Comme les responsables du laboratoire ont cru à son histoire, ils lui ont tout naturellement proposé de visiter leurs installations.

Pendant ce temps-là, les autres membres de l'équipe de Rangoon — après s'être frayé un chemin au travers des systèmes d'alarme du laboratoire — ont coupé le générateur principal. Les dispositifs de secours se sont aussitôt mis en route et Rangoon a été poliment invité à rester dans une salle de conférence pendant toute la durée de l'alerte.

Mon ami profita pour consulter le terminal informatique de l'endroit et il localisa rapidement le dossier qu'il cher-

chait. Comme tout le personnel croyait à une attaque extérieure, il eut largement le temps de charger ces informations dans le faisceau qui avait été implanté dans son crâne. Il venait juste de terminer quand ses hôtes sont revenus pour lui dire que tout était rentré dans l'ordre. Rangoon a ensuite tranquillement achevé sa visite guidée.

Lorsqu'il examina par la suite le dossier qu'il avait dérobé, il s'aperçut vite que son informateur ne lui avait pas menti. Améliorer un blaster n'était toutefois pas une chose que l'on pouvait faire sans risque. La configuration galven renforcée occasionnait des vibrations et l'énergie concentrée pouvait alors fausser — voire briser — le canon de l'arme. Quoi qu'il en soit, la possibilité de disposer d'une puissance accrue, même temporairement, pouvait avoir son utilité dans certaines situations critiques. Le nouveau A280 de BlasTech est le premier modèle du marché qui fonctionne sur ce principe.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 68

ECRAN SUIVANT →



DETENTE DOUBLEE POUR BLASTER

On peut régler la valve à conversion d'énergie d'un blaster de façon à ce qu'elle s'ouvre et se referme deux fois de suite à chaque pression exercée sur la détente. Pour réaliser ce bricolage, il vous faudra un relais Scomp (ou tout autre mini câble de la gamme Tarris 800) que vous brancherez entre l'adaptateur de détente et l'encoche à impulsion de votre arme. Augmentez ensuite la fréquence des impulsions (fiche V-4) de 42z à 83z. Vous créerez ainsi une boucle de répétition entre la détente et l'encoche à impulsion. Lorsque vous presserez la gâchette, la valve s'ouvrira une première fois comme d'habitude, mais à peine se sera-t-elle refermée qu'une deuxième impulsion transmise par le mini câble lui ordonnera de s'ouvrir une seconde fois.

■ Caractéristiques

Fonction : Détente doublée pour blaster

Composant :

Relais Scomp (pour communicateur)

Echelle : Personnage

Codes de compétences :

Construction : Technologie

Utilisation : Blaster

Difficulté de construction : Difficile

Coût :

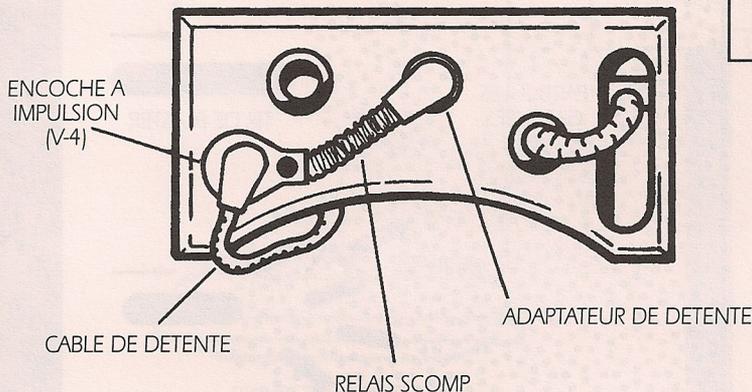
Relais Scomp : 10 crédits

Type de bricolage : Engin meurtrier

Un Rebelle peut, grâce à ce bricolage, effectuer deux jets "pour toucher" à chaque fois qu'il tire. Si un personnage tire deux fois au cours d'un round, il peut effectuer quatre jets pour toucher, mais il doit dans ce cas retirer un D aux dommages de ses tirs.

Chaque tir "supplémentaire" (le second quand on appuie une seule fois sur la détente) doit être pris en compte pour les risques de panne de ce bricolage. Si, au moment de la détermination des dommages, un dé fait un score de "un", le maître de jeu doit faire un jet sur la Table des Pannes des Bricolages.

PLAQUE DE CONTACT
DU BLASTER



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

J'ai un jour montré ce truc à un groupe de jeunes Rebelles et l'expérience a tourné au désastre. Notre objectif était de nous évader du bloc cellulaire d'une base de garnison impériale. Un agent de l'Alliance s'était fait passer pour un garde et avait réussi à nous faire parvenir des blasters, en les introduisant pièce par pièce dans nos cellules. Tandis que nous étions occupés à remonter ces armes, j'ai montré à mes compagnons comment les modifier pour qu'elles tirent deux fois à chaque pression sur la détente. Comme nous allions avoir pas mal de soldats à affronter, je pensais que cela faciliterait les tirs de couverture. Il n'était pas important que nos tirs soient très précis, puisque nous n'avions pas l'intention de mener une fusillade en règle... après tout, nous devions juste nous frayer une voie vers la liberté.

Lorsque nous sommes sortis de nos cellules, tous les hommes qui m'entouraient semblaient décidés à abattre autant de soldats qu'ils le pourraient... à croire qu'ils tenaient vraiment à décimer les légions de l'Empereur ce jour-là ! Malgré mes ordres, qui étaient de fuir et d'éviter les combats à tout prix, ils se sont laissés griser par l'avantage que leur conféraient leurs armes "améliorées". Il tiraient à tout-va, à tel point que la plupart de nos blasters sont tombés en panne en quelques secondes. Nous avons réussi pour la plupart à nous échapper et à rejoindre la navette de notre agent. Mais trop de jeunes gens sont morts pour s'être laissés emporter par un sentiment trompeur de supériorité...

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 69

ECRAN SUIVANT →



DIFFUSEUR DE TIRS DE BLASTERS

Une bombe standard de produit de refroidissement gazeux pour moteur peut être employée afin de créer un champ de diffusion pour tirs de blasters. Le produit en question doit impérativement être sous pression et contenir 40% de courenth et au moins 3% de ves. Pour une efficacité optimum, j'ai l'habitude de recouvrir la valve de la bombe avec un filtre de mélange pour landspeeder de type V30 ou supérieur. Le filtre permet d'obtenir un nuage dense et homogène tout autour de la bombe. Ce brouillard a pour effet de diffuser et de faire perdre de leur efficacité aux tirs de blasters qui le traversent.

Veillez noter qu'à moins d'être entouré d'un nuage très dense de produit de refroidissement, la visibilité ne sera pas fortement réduite. Vous pourrez voir au travers du brouillard et vos adversaires pourront vous voir aussi. L'effet diffuseur restera efficace pendant environ deux minutes.

Caractéristiques

Fonction : Diffuseur de tirs de blasters

Composants :

Bombe d'un litre de produit de refroidissement gazeux pour moteur
 Filtre de mélange pour landspeeder de type V30

Echelle : Personnage

Portée : 1 mètre

Dommages : Réduits de 1D les dommages des tirs de blasters

Munition : un litre par utilisation

Disponibilité : 1

Coût :

Produit de refroidissement : 50 crédits par litre
 Filtre de mélange : 25 crédits

Un litre de produit de refroidissement formera un nuage de trois mètres sur trois mètres qui durera 12 rounds. S'il y a du vent, il se dissipera en 6 rounds seulement.

Tous les tirs qui traverseront le nuage verront leurs dommages réduits de 1D.

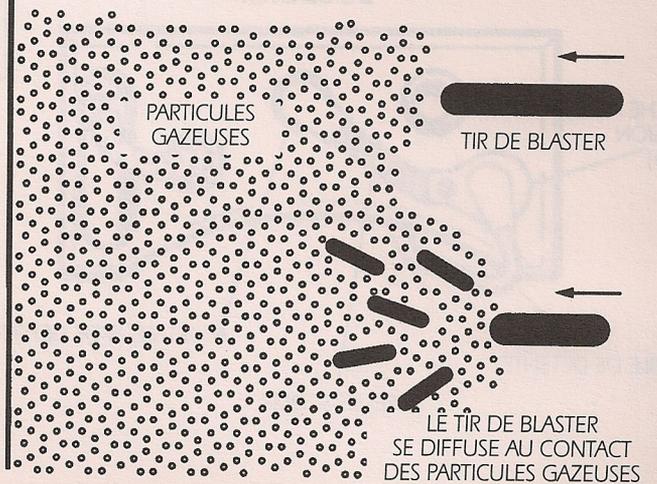
Les produits de refroidissement sont vendus en bombes d'un litre, mesurant 30 centimètres de haut sur 15 centimètres de diamètre. Ces bombes sont hermétiquement scellées et pèsent aussi lourd qu'un sac à dos.

GAZ



BOMBE

SCHEMA DE DIFFUSION



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Il y a deux choses que vous devez toujours garder à l'esprit.

Primo, le gaz diffuseur ne bloque pas votre champ de vision et vous pouvez donc tirer comme si vous étiez caché derrière un mur. N'oubliez cependant pas que c'est une protection statique. Vous ne pouvez pas courir avec une bombe accrochée à la ceinture en espérant que le brouillard vous suivra dans vos déplacements. Lorsque vous appuyez sur la bombe, le gaz sort d'un seul coup et forme aussitôt un épais nuage. Si vous voulez qu'il soit efficace, vous devez rester abrité derrière cette brume. De

toute évidence, ce n'est pas un moyen très commode pour se protéger contre les tirs de blasters.

Secundo, les bombes sont conçues pour contenir du gaz, pas pour faciliter les déplacements. Quand on en porte une, il est difficile de courir... elles ne sont pas vraiment très lourdes, mais elles sont encombrantes. Les trois fois où j'ai eu recours à ce truc, je suis venu — avant le combat — cacher les bombes à gaz là où je voulais qu'elles soient. Je n'ai plus eu ensuite qu'à les déterrer quand j'en ai eu besoin.

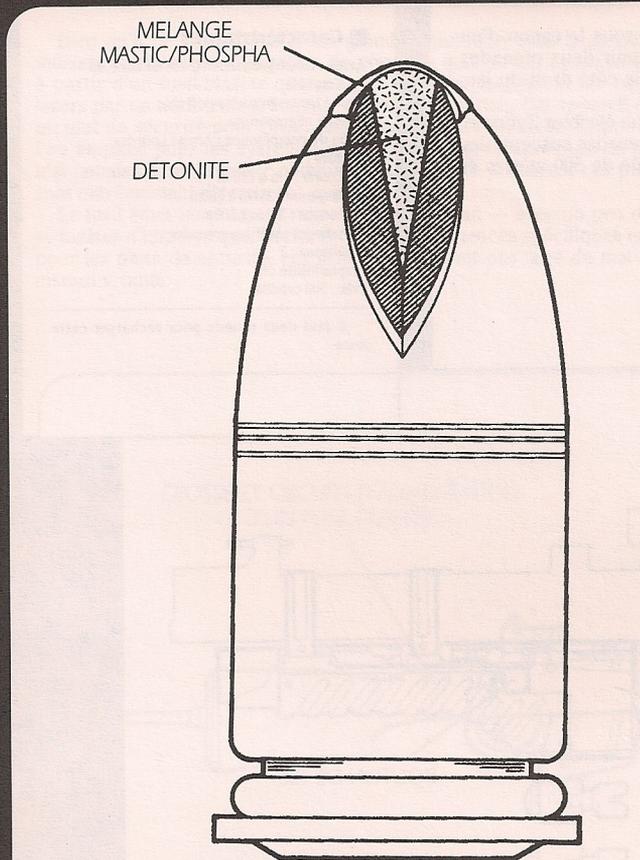
◀ ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 70

▶ ECRAN SUIVANT



PROJECTILES EXPLOSIFS



PROJECTILE CLASSIQUE

Les projectiles explosifs sont particulièrement efficace contre les armures des troupes de choc, mais on n'en trouve pas sur le marché. Il est toutefois possible d'en fabriquer soi-même. Il suffit pour cela d'évider le sommet d'un projectile classique à l'aide d'une mèche abrasive de calibre 3/1 et de remplir l'espace ainsi ménagé avec de la détonite. Refermez ensuite le sommet de la balle avec un mélange de mastic et de phospha, une substance qui s'enflamme quand elle est soumise à un choc violent (les proportions à respecter sont : deux doses de mastic pour une de phospha).

Tirez les projectiles ainsi préparés comme s'il s'agissait de munitions ordinaires. Lorsqu'une balle entrera en contact avec l'armure d'un soldat des troupes de choc, le phospha prendra feu et fera sauter la détonite. L'explosion qui en résultera percera l'armure.

Les projectiles explosifs ne causent pas de dommages supplémentaires quand ils sont employés contre des cibles "molles", car l'impact n'est alors pas assez violent pour que le phospha s'enflamme.

■ Caractéristiques

Article : Balles explosives

Composants :

Projectiles normaux
 Mèche abrasive de calibre 3/1 (prise dans une trousse à outils pour véhicules)
 Détonite
 Phospha

Echelle : Personnage

Dommages : +1D de dommages contre les armures rigides

Coût :

détonite : 40 crédits (pour 10 projectiles)
 phospha : 25 crédits

Disponibilité :

détonite : T
 phospha : 1

Ces projectiles sont efficaces contre les armures rigides, et particulièrement contre celles employées par les troupes de choc. Leurs dommages sont alors augmentés de 1D. Contre des cibles sans armure, calculez les dommages normalement.

Il faut environ une heure pour préparer 25 projectiles.

■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

J'ai imaginé ces projectiles sur Vatta Quatre, lorsque je me suis retrouvé sans blaster (je l'avais complètement cassé en essayant de bricoler sa détente). La seule arme dont je disposais était un fusil lance-projectiles de fabrica-

tion locale (un "Tirevite de Baed", ou quelque chose comme ça). J'ai alors pris un peu de détonite et je me suis préparé quelques balles explosives.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 71

ECRAN SUIVANT →



LANCE-GRENADES VIPERE FABRIQUE PAR ZONE DE CONTROLE

Le lance-grenades Vipère est conçu pour être monté sous le canon d'un fusil ou d'une carabine blaster. Son magasin peut contenir deux grenades dont l'éjection est commandée par un bouton situé sur le côté droit du lanceur.

Dotés d'un dispositif d'équilibrage anti-vibrations et d'un éjecteur Tybrene, les Vipères sont considérés comme les meilleurs lance-grenades susceptibles d'être montés sur un blaster. Ils ont une portée maximale de 500 mètres et sont extrêmement précis à courte distance.

■ Caractéristiques

Arme : Lance-grenades Vipère de Zone de Contrôle

Type : Lance-grenades portable

Echelle : Personnage

Code de compétence : Armes Lourdes

Portées :

Courte : 1m à 250 m

Moyenne : 251m à 350m

Longue : 351m à 500m

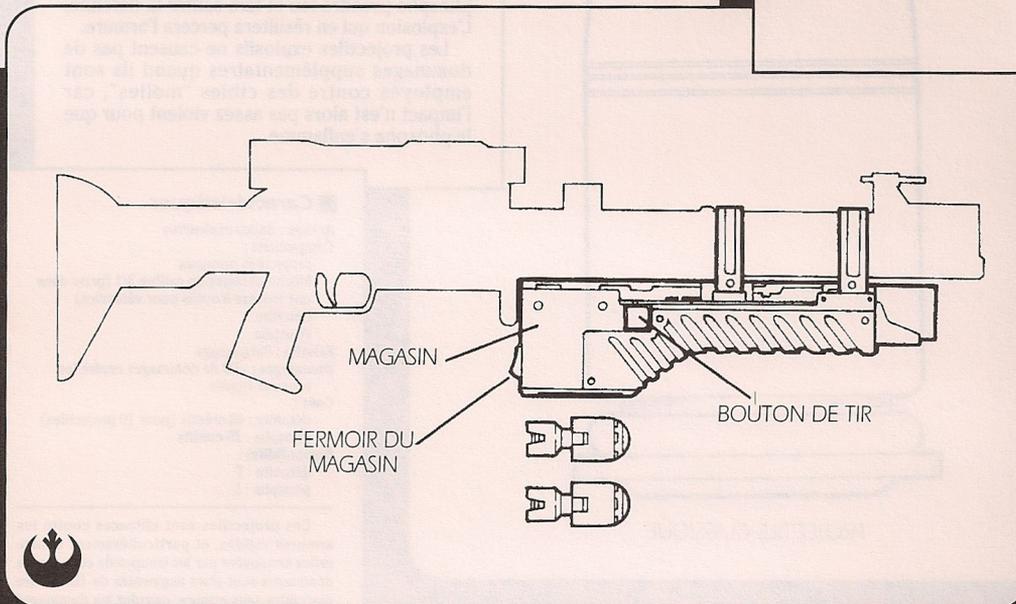
Dommages : Voir les grenades

Munitions : 2

Disponibilité : R

Prix : 500 crédits

Il faut deux rounds pour recharger cette arme.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

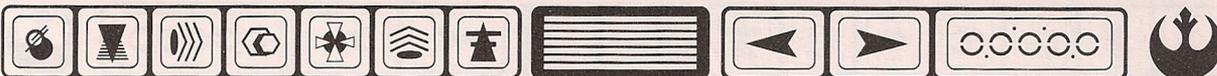
Le Vipère est un de mes compagnons préférés. J'ai souvent employé des engins de ce type pour "attendrir" des positions défensives tenues par des troupes de choc, avant de les finir avec mon blaster. Le seul défaut du Vipère est

la faible capacité de son magasin. Il m'est arrivé plusieurs fois d'être pris au dépourvu par des soldats impériaux, qui avaient profité du fait que je m'escrimais frénétiquement à recharger mon lanceur pour s'approcher de moi.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 72

ECRAN SUIVANT →



FUSIL IONISANT JAWA

Bien qu'il ne jouisse pas d'une grande réputation dans la galaxie, le fusil ionisant jawa est une réalisation de première qualité. Les Jawas le fabriquent à partir d'un fusil-blaster quelconque, dont ils remplacent les composants lasers par un accélérateur ionique de leur conception. Cet appareil est en fait un plot de sécurité pour Droïd relié à un accu-accélérateur comme ceux que l'on emploie pour les systèmes d'alumage des gros vaisseaux de guerre (je n'ai jamais réussi à savoir comment les Jawas se procurent ces pièces... ils sont extrêmement discrets sur ce point).

Le fusil émet un puissant rayon ionique et peut — avec un peu de chance — ioniser n'importe quel Droïd. Du fait des fréquences spécifiques employées pour les plots de sécurité, ces armes ne peuvent pas faire de mal aux organismes vivants.

■ Caractéristiques

Article : Fusil ionisant jawa

Composants :

Fusil-blaster
 Plot de sécurité pour Droïd
 Accu-accélérateur (de système d'alumage de vaisseau de guerre)

Echelle : Personnage

Codes de compétence :

Construction : Technologie

Utilisation : Blaster

Difficulté de construction : Moyenne

Portées :

Courte : de 3m à 4m

Moyenne : de 5m à 8m

Longue : de 9m à 12m

Domages : 3D (seuls les Droïds sont affectés)

Disponibilité : Impossible à acheter

Type de bricolage : Sans dé/teurrier

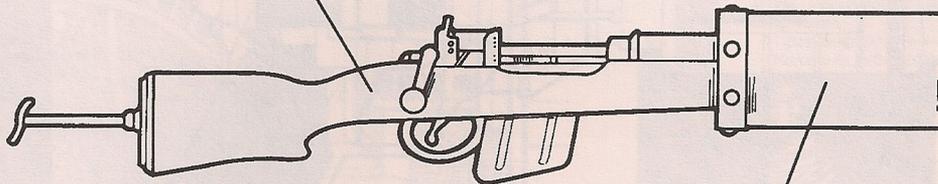
Cette arme n'affecte que les Droïds, auxquels elle n'inflige que des dommages "paraly-sants", non permanents.

Le tireur peut ajouter 1D à sa compétence en Blaster.

Ce fusil peut être bricolé afin d'infliger plus de dommages (utilisez les facteurs de difficulté standards des bricolages exposés dans l'Introduction). Cette modification ne peut être effectuée qu'au moment de la fabrication de l'arme.

Si ce fusil n'a pas été transformé afin de cause des dommages supplémentaires, considérez qu'il s'agit d'un bricolage "Sans Dé". Sinon, traitez-le comme un "Engin Meurtrier".

CROSSE ET CIRCUITS D'ALIMENTATION
 D'UN FUSIL-BLASTER



ACCELERATEUR IONIQUE

■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Cette arme inhabituelle m'a une fois été très utile. L'Empire avait envoyé aux trousses de mon groupe une demi-douzaine de Droïds assassins. Nous étions presque à court de vivres et nous étions moins bien armés que nos adversaires. Comme ils nous avaient pris au piège dans un chantier naval orbital, nous en avons profité pour nous introduire dans un entrepôt de pièces détachées. Nous avons ainsi pu trouver les composants nécessaires pour adapter nos fusils au combat contre des Droïds.

Nous nous sommes ensuite livrés à un dangereux jeu du chat et de la souris dans la carcasse gigantesque d'un Destroyer Stellaire en construction. Nous avons tendu toute une succession de pièges aux Droïds, mais nous savions pertinemment que nous ne pourrions pas tous les avoir de cette façon. Quand il n'en est plus resté qu'un seul, je me suis arrangé pour l'attirer loin de mes compagnons dans l'espoir que ceux-ci pourraient en profiter pour s'enfuir.

Soudain, alors que le Droïd s'approchait de moi, mon

fusil a explosé en une gerbe d'étincelles. Avec mon propulseur dorsal, je me suis alors empressé de me diriger vers les plates-formes de construction. Comme j'en contournais une, je suis tombé sur un groupe d'agents de sécurité en combinaisons spatiales.

J'ai aussitôt coupé mon propulseur et je me suis laissé dériver dans leur direction. Quelques secondes plus tard, le Droïd contourna lui aussi la plate-forme. Ses senseurs détectèrent de la chaleur (les propulseurs des gardes) et il lança sans hésiter une bombe à concussion. Trois Impériaux moururent sur le coup.

Les survivants, décontenancés, répliquèrent avec leurs armes. Tirant parti de la confusion, je me suis glissé dans la cabine de commande de la plate-forme et j'ai activé son magna-grappin. L'énorme plaque magnétique émit un bourdonnement. Le Droïd et les Impériaux se retrouvèrent alors littéralement plaqués contre le sol.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 73

ECRAN SUIVANT →



PISTOLET ANTI-EMEUTE ENTORTILLEUR 7 DE MERR-SONN

Ces armes datent des premiers jours du règne de Palpatine. A l'époque, l'Empire encore balbutiant avait besoin, pour contrôler les manifestations de rue, d'armes qui puissent être considérées comme plus "humaines" que les blasters classiques. Merr-Sonn produisit alors le pistolet anti-émeute Entortilleur 7.

Cet engin projette à distance de grandes toiles en semi-plastique, à base de naorstrachem mélangé avec un agent rétrécisseur thermosensible.

Ces toiles s'enroulent autour des cibles touchées, qu'elles enserrant étroitement afin de les immobiliser. Il arrive quelquefois qu'elles se resserrent tellement que les personnes prises dans leurs maillons suffoquent, mais c'est rare.

Un pistolet de ce type ne peut attraper qu'une personne à la fois. Quand deux cibles sont très proches l'une de l'autre, la toile n'enveloppe que celle qu'elle touche en premier.

Caractéristiques

Arme : Pistolet anti-émeute Entortilleur 7 de Merr-Sonn

Type : Arme défensive anti-émeute

Echelle : Personnage

Code de compétence : Pistolet Entortilleur (nouvelle compétence)

Portées :

Courte : de 3m à 10m

Moyenne : de 11m à 19m

Longue : de 20m à 25m

Domages : 4D

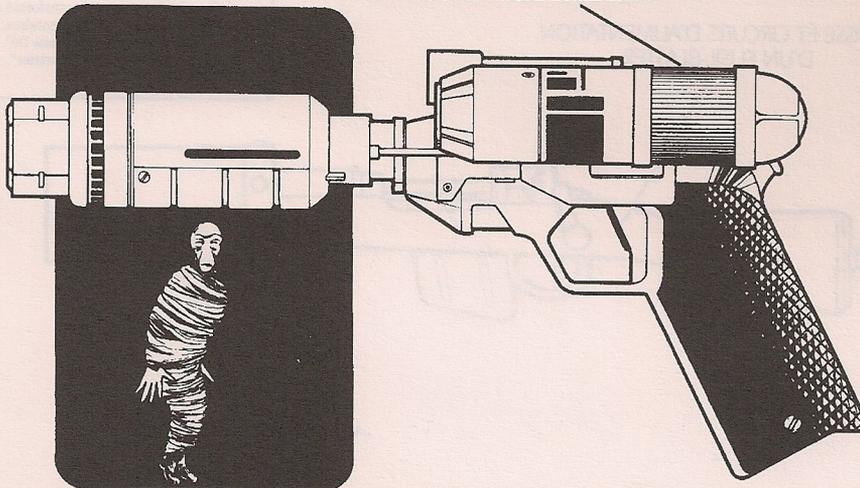
Munitions : 15

Disponibilité : X

Prix : 300 crédits

La toile a une Vigueur de 5D. Pour se libérer, une victime doit réussir un jet de Vigueur deux fois supérieur à celui de la toile.

CARTOUCHE RECHARGEABLE



ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Les pistolets Entortilleurs ont été mis au rencart depuis quelque temps déjà, après que l'Empire a décidé d'adopter une politique axée sur la force brutale. Le fait qu'ils soient censés être inoffensifs ne signifie pas pour autant

qu'ils ne peuvent pas tuer. En effet, malgré tous ses efforts, Merr-Sonn n'est jamais parvenu à empêcher que la toile cause parfois de sérieux dommages aux personnes immobilisées.

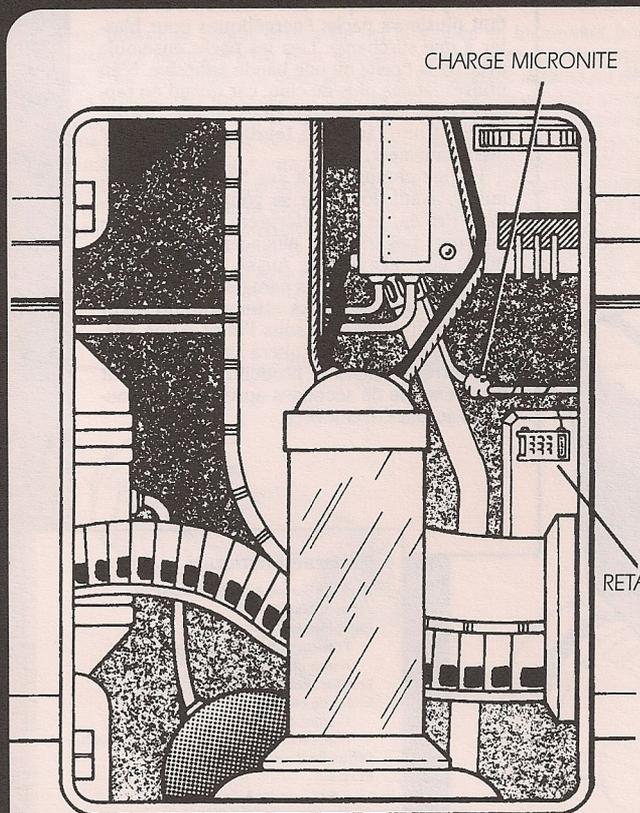
← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 74

ECRAN SUIVANT →



CHARGE EXPLOSIVE MICRONITE



La plupart des explosifs sont conçus pour causer le maximum de dommages en produisant un minimum de lumière. Pourtant, il arrive parfois que l'on puisse se contenter de dommages limités. Dans ce cas, prenez environ un gramme de détonite (la quantité exacte variera en fonction de ce que vous voulez faire) et glissez-le à l'intérieur d'un morceau de métal souple... un MétaDrap ou même un emballage de Frezzes Godon.

Ce petit bout de détonite doit ensuite être placé AUTOUR de l'objet que vous voulez détruire (encore faut-il — évidemment — que celui-ci soit de petite taille, comme un câble ou un bouton de commande). Une fois en place, la "micronite" peut être mise à feu à l'aide d'un détonateur standard ou d'un retardateur. Le Nano-Compteur de BlasTech est idéal pour cela.

■ Caractéristiques

Article : Charge explosive micronite

Composants :

- 1 gramme de détonite
- Morceau de métal flexible

Code de compétence :

Utilisation : Démolition

Coût :

100 grammes de détonite : 50 crédits

Disponibilité : T

Aucun jet de dé n'est nécessaire pour confectionner des charges de ce type.

Celles-ci doivent impérativement être placées contre l'objet à détruire. Elles sont inefficaces contre les individus et les objets mesurant plus de dix centimètres sur dix centimètres.

■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

J'entends déjà vos protestations : "Mais, Général ! Ne devons-nous pas toujours chercher à faire autant de bruit et de fumée que cela nous est possible ?!"

Oui, bien sûr. La plupart du temps.

Mais pas toujours...

Une fois, je me suis retrouvé déguisé en serviteur dans un palais de l'Empire. Ma mission consistait à neutraliser les systèmes d'alarme dudit palais, de telle sorte qu'ils soient court-circuités seulement trois jours après mon départ. J'aurais très bien pu placer une bombe dans la salle de contrôle de la sécurité, mais les Impériaux se seraient certainement doutés de l'imminence d'une attaque de la Rébellion. J'ai donc décidé d'employer une charge "micronite" pour faire sauter un petit fil à l'intérieur de l'ordinateur chargé de la surveillance.

J'ai soigneusement choisi ce fil en fonction de deux critères. Primo, il fallait que sa rupture paralyse tout le système. Secundo, je voulais qu'il soit dissimulé derrière un enchevêtrement de câblages, de telle sorte qu'il ne soit pas possible de remarquer qu'il était rompu du premier coup d'oeil.

J'ai posé ma charge et je suis parti après avoir réglé un détonateur à retardement sur 72 heures. Trois jours plus tard, l'ordinateur de la sécurité tomba brusquement en panne. Les Impériaux crurent qu'il s'agissait d'un problème de logiciel ou de faux contact, car il n'y avait pas eu d'explosion au moment où cela s'était produit.

Je suis convaincu qu'ils ont vérifié les câblages, mais la plupart des gens se contentent de regarder les contacts, pas les fils eux-mêmes. Ils n'ont rien noté d'anormal.

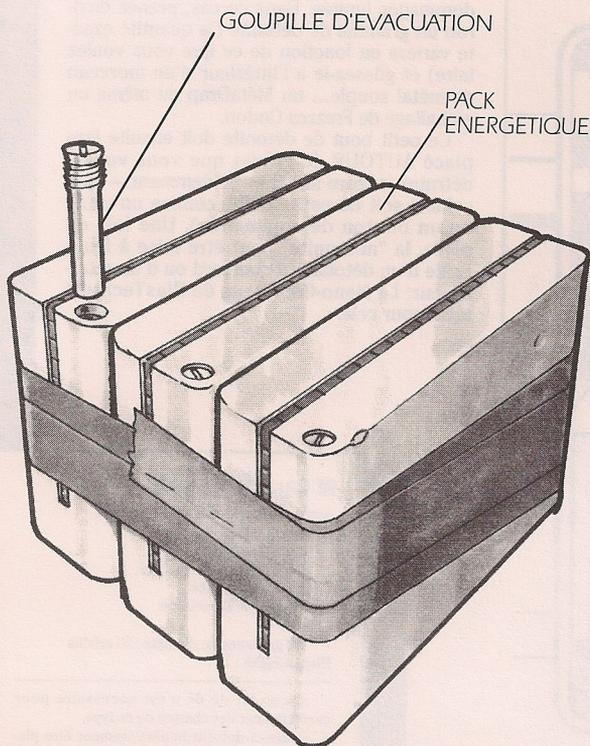
← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 75

ECRAN SUIVANT →



BOMBE A PACKS ENERGETIQUES POUR BLASTER



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Ce bricolage pyrotechnique est souvent plus dangereux pour l'artificier que pour sa victime. Aussi, évitez d'y avoir recours si vous avez des êtres chers qui vous attendent à la maison...

On peut fabriquer une bombe en soumettant plusieurs packs énergétiques pour blaster à une surcharge. Liez les packs ensemble avec de la ficelle ou une bande adhésive. N'en utilisez jamais plus de cinq, car quand on rapproche six packs énergétiques ou plus, ils ont souvent une fâcheuse tendance à exploser instantanément.

Réglez chaque pack sur "intensité maximum", avant de retirer sa goupille d'évacuation. Privés de cette dernière, les packs ne pourront pas dissiper efficacement l'énergie qu'ils vont accumuler. Aussi, ne restez pas trop longtemps dans les parages.

Lorsqu'un des packs atteindra son point critique, il explosera sous l'effet d'une surcharge interne et provoquera alors l'explosion des autres. Celle-ci se produira normalement une trentaine de secondes après que les goupilles auront été enlevées.

■ Caractéristiques

Article : Bombe à packs énergétiques pour blaster

Composants :

Plusieurs packs énergétiques
Bande adhésive

Echelle : Personnage

Codes de compétences :

Construction : Technologie

Utilisation : Grenade (si on lance la bombe)

Difficulté de construction : Facile

Portée :

Courte : de 3m à 7m

Moyenne : de 8m à 20m

Longue : de 21m à 40m

Domages :

Comme pour les grenades :

Bout portant : entre 1m et 2m

1D par pack

Courte portée : entre 3m et 4m

1D par pack -1D

Moyenne portée : entre 5m et 6m

1D par pack -2D

Longue portée : entre 7m et 10m

1D par pack -3D

Le maître de jeu doit lancer discrètement un dé. Le score obtenu indiquera le nombre de rounds qui s'écouleront avant l'explosion.

Si le Rebelle manque son jet de Technologie alors qu'il confectionne cette bombe, celle-ci lui explosera dans les mains.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 76

ECRAN SUIVANT →





COUPLEUR DE PUISSANCE NEGATIVE/DETONATEUR A FLUX POSITIF

Cette puissante bombe artisanale est fabriquée en fusionnant le coupleur de puissance négative d'un petit vaisseau spatial avec un détonateur à flux positif. Pour assembler ces deux appareils, introduisez la fiche du détonateur dans la prise Garris du coupleur. Sur les petits vaisseaux, cette prise est normalement d'une taille qui permet d'établir une connexion satisfaisante. Une fois que le détonateur est inséré dans le coupleur, son flux positif va surchauffer le métal au point de contact et souder les deux appareils ensemble. Il se produira ensuite une accumulation d'énergie qui, lorsqu'elle atteindra un point critique, provoquera une formidable explosion.

Cette bombe a un gros défaut : elle peut exploser à n'importe quel moment. On ne peut rien faire pour éviter une éventuelle détonation prématurée, puisque cet engin est obtenu en assemblant deux appareils qui ne devraient jamais être réunis.

■ Caractéristiques

Article : Assemblage d'un coupleur de puissance négative et d'un détonateur à flux positif

Composants :

Coupleur de puissance négative (de petit vaisseau spatial)

Détonateur à flux positif

Echelle : Speeder

Code de compétence :

Construction : Technologie

Difficulté de construction : Très difficile

Domages :

Bout portant : entre 1m et 2m 8D

Courte portée : entre 3m et 4m 6D

Moyenne portée : entre 5m et 6m 4D

Longue portée : entre 7m et 10m 3D

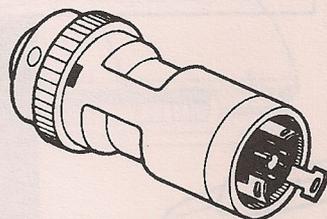
Coût :

Détonateur à flux positif : 100 crédits

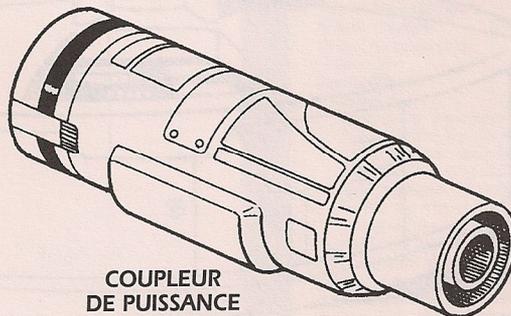
Disponibilité : R

Si le jet de Technologie est raté, la bombe explose instantanément.

Si ce jet est réussi, le maître de jeu lance secrètement un dé. Le score obtenu indiquera le nombre de rounds qui s'écouleront avant que la bombe n'explose.



DETONATEUR
 A FLUX POSITIF



COUPLEUR
 DE PUISSANCE
 NEGATIVE



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Les origines de cette bombe constituent un mystère pour moi. Introduire la fiche à haute tension d'un détonateur à flux positif dans un coupleur de puissance négative est une idée tellement saugrenue ! Je suis même étonné que quelqu'un ait pu tenter ça un jour.

Tous les vaisseaux emmènent à leur bord des coupleurs de rechange. Les détonateurs à flux positif, quoiqu'assez rares, peuvent être achetés au marché noir dans la plupart des villes des mondes importants. Cette bombe est grosse et pèse plus de 40 kilos, mais elle est aussi assez puissante pour faire sauter à peu près n'importe quoi.

C'est grâce à un engin de ce type que mon groupe et moi avons pu, un jour, fausser compagnie à un groupe d'hommes-lézards qui nous avaient capturés dans un marais. Leur tribu s'était installée dans la carcasse d'un

transport léger qui s'était écrasé quelques années auparavant. Bien que les indigènes aient dépouillé le vaisseau de tous ses équipements de valeur, il y avait encore pas mal d'appareils dont ils n'avaient pas compris l'utilité. Pendant qu'ils étaient occupés à préparer un grand feu pour nous faire cuire, nous avons découvert un détonateur à flux positif dans le débarras où ils nous avaient enfermés. Un de mes hommes — un petit gaillard nerveux appelé Briggs, si mes souvenirs sont bons — s'est alors glissé dans un conduit de maintenance pour aller démonter le coupleur négatif du propulseur. Nous avons ensuite tiré à la courte paille pour savoir qui se chargerait de faire sauter la coque pour que nous puissions sortir.

Je me souviens très bien du nom de celui qui fut désigné par le sort : D'kar.

Lui n'est pas revenu.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 77

ECRAN SUIVANT →



■ RECHERCHE DE DONNEES ■ PROG40046 ■ REPERTOIRE 9011/29P//EQP.ADB//SC ■ FORMAT.B.DONNEES/AFFICHAGE
 ■ FICHER SOURCE : MANUEL D'INSTRUCTION DU GENERAL CRAKEN ■ SECTION SEPT : ARMES ■ DESIGNATION..

BOMBE A CHAMP ANTI-GRAVITE XG DE SOROSUUB

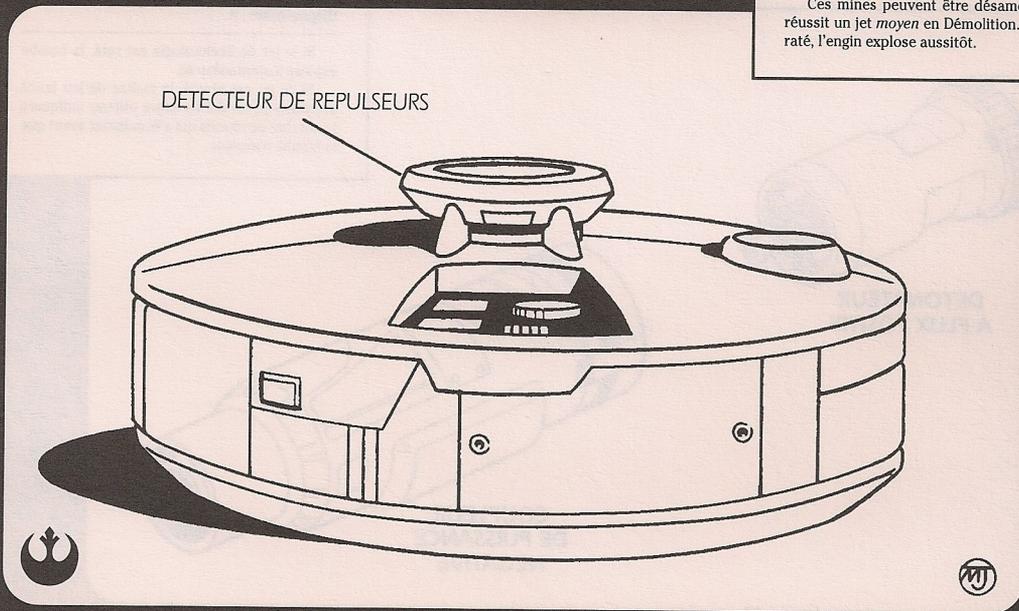
SoroSuub a créé les bombes à champ anti-gravité XG afin de neutraliser les petits véhicules de transport qui étaient souvent employés lors des soulèvements contre les forces impériales. Ces mines peuvent en effet détruire n'importe quel landspeeder ou moto-jet volant à faible altitude. En règle générale, elles sont enfouies à cinquante centimètres sous terre et elles explosent quand un engin produisant un champ de répulsion passe à moins de trois mètres d'elles. Les soldats et les véhicules classiques peuvent, quant à eux, passer sans problème sur ces mines.

■ Caractéristiques

Arme : Bombe à champ anti-gravité XG
 fabriquée par SoroSuub
Type : Mine anti-répulseurs
Echelle : Speeder
Code de compétence : Démolition
Domage :
Bout portant : entre 1m et 2m 6D
Courte portée : entre 3m et 4m 5D
Moyenne portée : entre 5m et 6m 3D
Longue portée : entre 7m et 10m 2D
Disponibilité : X
Prix : 400 crédits

L'explosion est déclenchée lorsqu'un véhicule à répulseurs passe à moins de trois mètres.

Ces mines peuvent être désamorçées si on réussit un jet *moyen* en Démolition. Si ce jet est raté, l'engin explose aussitôt.



■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Bien que les Impériaux emploient exclusivement ces engins comme mines, je leur ai trouvé d'autres utilisations. Une fois, j'en ai emporté une caisse — qui avait été récupérée par l'Alliance — avant de m'introduire subrepticement dans une forteresse de l'Empire. Là, j'ai rapidement repéré le hangar à véhicules et j'ai fixé des mines à une douzaine de motos-jets. Lorsque mes forces sont passées à l'attaque une heure plus tard, les Impériaux se sont aussitôt précipités sur leurs motos... qui ont explosé en causant une grande confusion. Les troupes de choc ne

savaient plus de quel côté on les attaquait et nous nous sommes vite rendus maîtres des lieux.

Il y a encore une autre chose que vous devez savoir à propos de ces bombes. Quand les Impériaux veulent affaiblir une résistance indigène, il leur arrive fréquemment de réunir et de confisquer tous les véhicules d'une ville ou d'un village. Après quoi, ils minent toutes les artères de l'agglomération. Tant que des piétons arpentent les rues, tout se passe bien. Mais si un véhicule à répulseurs vient à passer...

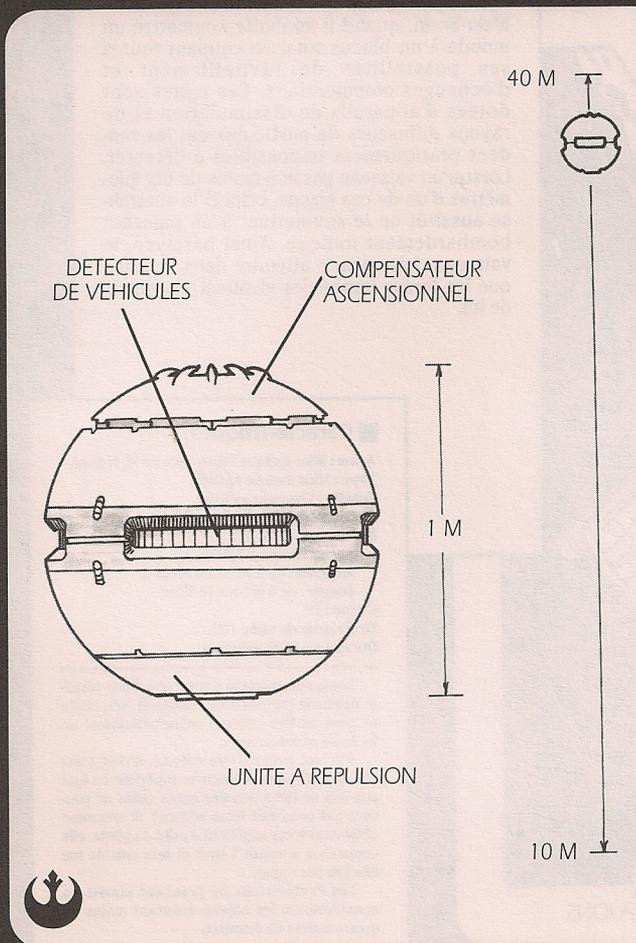
← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 78

ECRAN SUIVANT →



MINE ASCENSIONNELLE DR-X55 DE NORSAM



Les mines ascensionnelles impériales sont équipées de répulseurs qui leur permettent de dériver au-dessus de la surface d'une planète. Elles peuvent être réglées de façon à voler à une hauteur fixe, ou à évoluer entre deux altitudes prédéfinies. Elles ne peuvent toutefois pas effectuer de déplacements horizontaux. Les mines ascensionnelles de très bonne qualité — comme les DR-X55 de Norsam — sont capables de détecter un véhicule ennemi à 100 mètres de distance et peuvent ensuite ajuster leur altitude pour l'intercepter.

Ces mines explosent lorsqu'un véhicule passe à moins de trois mètres d'elles. L'Empire s'en sert essentiellement pour protéger des passes montagneuses ou des objectifs stratégiques importants. Elles sont souvent employées en association avec des positions d'artillerie fortifiées, mais elles peuvent aussi être utilisées seules quand les armes lourdes font défaut.

■ Caractéristiques

Arme : DR-X55 fabriquée par Norsam

Type : Mine à répulseurs

Echelle : Speeder

Taille : 1m de diamètre

Vitesse : 2D

Maniabilité : 1D

Dommages :

Bout portant : entre 1m et 5m 4D

Portée courte : entre 6m et 10m 3D

Portée moyenne : entre 11m et 15m 2D

Portée longue : entre 16m et 20m 1D

Altitude maximum : 500 mètres

Ces mines peuvent être réglées pour voler à une certaine hauteur ou pour évoluer entre deux altitudes précises. Dans ce second cas, elles évoluent à la vitesse de 250 mètres par round, à moins qu'elles aient été programmées pour se déplacer plus lentement.

Elles peuvent détecter un véhicule à 100 mètres de distance. Une fois qu'elles ont repéré une cible, elles ajustent leur altitude afin de l'intercepter.

Les DR-X55 explosent quand un véhicule passe à moins de trois mètres d'elles. Le maître de jeu devrait toujours avoir une carte de son champ de mines. Quand un pilote pénètre dans ce champ, il faut qu'il effectue un jet de manœuvre chaque fois qu'il passe à moins de 20 mètres d'une mine (afin de simuler les modifications qu'il fait subir à sa trajectoire à la dernière seconde). La mine en question explosera si son score est supérieur à ce jet de manœuvre. Ces engins ne peuvent pas se faire exploser mutuellement. Il n'est pas rare qu'un pilote doive effectuer plusieurs jets de manœuvres au cours d'un même round lorsqu'il traverse un champ de mines.

■ ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Ces mines étant aisément repérables, elles ont un grand pouvoir dissuasif. Il est d'ailleurs assez étonnant de voir un coin de ciel rempli de boules sombres qui montent et descendent paisiblement.

L'Empire a l'habitude de régler ces engins de façon à couvrir efficacement toutes les altitudes possibles. Ainsi, par exemple, pour un champ composé de 100 mines, 40 seront chargées de la portion comprise entre un et dix mètres (afin d'assurer une protection contre les landspeeders et les motos-jets volant à basse altitude), 30 évolueront entre onze et vingt-cinq mètres (pour contrer les motos-speeders évoluant à cette hauteur), et les 30 restantes, dérivant entre vingt-six et quarante mètres, bloqueront le passage aux airspeeders et aux voitures des nuages.

Ce qu'il y a de terrible avec les DR-X55 de Norsam, c'est qu'elles peuvent changer très rapidement d'altitude.

Lorsque vous foncez avec votre speeder au travers d'un champ de mines et que vous voyez un de ces engins vous tomber dessus comme une pierre... eh bien, je vous jure que c'est assez déconcertant.

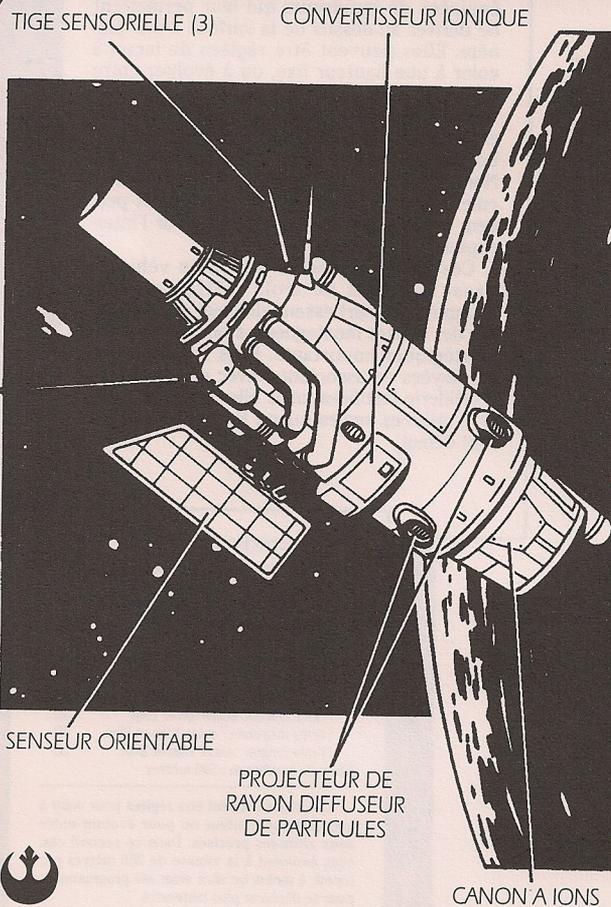
← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 79

ECRAN SUIVANT →



MINE IONIQUE PROTECTRICE DE MERR-SONN



L'Empire utilise des mines Protectrices de Merr-Sonn, quand il souhaite soumettre un monde à un blocus total en coupant toutes ses possibilités de ravitaillement et d'échanges commerciaux. Ces mines sont dotées d'appareils de dissimulation et de rayons diffuseurs de particules qui les rendent pratiquement impossibles à détecter. Lorsqu'un vaisseau passe à moins de dix kilomètres d'un de ces engins, celui-ci le neutralise aussitôt en le soumettant à un puissant bombardement ionique. Ainsi paralysé, le vaisseau doit ensuite attendre dans l'espace que les forces impériales viennent s'occuper de lui.

Caractéristiques

Arme : Mine ionique Protectrice de Merr-Sonn
Type : Mine ionique spatiale
Echelle : Chasseur stellaire
Code de compétence : Détection 5D
Portées :
 Courte : de 5m à 3 000m
 Moyenne : de 3 001m à 6 000m
 Longue : de 6 001m à 10 000m
Coque : 2D
Ordinateur de visée : 6D
Dommages : 10D ionisants

Lorsqu'un vaisseau s'approche d'une planète défendue par des mines ioniques, son pilote ne peut repérer celles-ci qu'en réussissant un jet facile en Mécanique.

S'il veut éviter d'être détecté, il doit aussi effectuer un jet de Manœuvre supérieur ou égal aux jets de Détection des mines (elles ne peuvent pas combiner leurs actions). Si une mine obtient un score supérieur à celui du pilote, elle commence aussitôt à tirer et fera ensuite feu une fois par round.

Les Protectrices ne prennent jamais en considération les objets mesurant moins de quatre mètres de diamètre.

ADDENDUM/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GENERAL..

Quand les Impériaux soumettent une planète à un blocus, ils disséminent souvent des Protectrices dans les hautes couches de son atmosphère. Il est alors pratiquement impossible d'atterrir sur le monde en question sans rencontrer au moins une de ces mines.

Évidemment, il arrive que l'on soit obligé de tenter le coup. Ainsi, au début de la guerre, l'Empire avait soumis le monde de Berason à un blocus sévère à cause de ses options politiques. Berason était une planète minière à faible niveau technologique, dont l'approvisionnement en nourriture et en médicaments dépendait entièrement de ses échanges avec le reste de la galaxie. Lorsqu'il lui fut impossible de poursuivre la moindre activité commerciale, ses

habitants tombèrent brusquement malades. Le blocus commençait à saper leur détermination à combattre l'Empire.

On me confia alors une unité, avec pour mission d'apporter du ravitaillement — de la nourriture et des armes — aux habitants de Berason. Je devais ensuite mener un assaut contre la base que les Impériaux avaient établie sur la planète. Nous avons réussi à percer le blocus en envoyant des hommes en scaphandres spatiaux équipés de propulseurs dorsaux. Leur petite taille leur permit de ne pas être détectés. Bien sûr, ce système prit beaucoup de temps, mais nous avons finalement réussi à déminer une zone d'espace suffisante pour laisser passer un gros convoi.

← ECRAN PRECEDENT

ECRAN : 80

ECRAN SUIVANT →



STAR WARS®

Manuel d'Instruction du Général Cracken

Guide pratique à l'usage des combattants rebelles
par Christopher Kubasik

La Technologie. Il faut apprendre à s'en servir si l'on ne veut pas en subir les conséquences. Dans la Guerre Civile Galactique actuelle, l'Empire bénéficie de tous les avantages. L'Alliance Rebelle, elle, ne peut s'en remettre qu'à l'ingéniosité de ses troupes et à leur aptitude à se débrouiller avec ce qu'elles ont sous la main.

Dans cet ouvrage, le général de l'Alliance Airen Cracken — un vétéran qui s'est distingué au cours de nombreuses batailles — enseigne aux soldats rebelles comment survivre sur le terrain, là où le système D est encore la meilleure des armes. Il explique comment il est possible de modifier toutes sortes d'appareils en fonction des besoins, afin de lutter plus efficacement contre des ennemis sournois ou des environnements hostiles. Le général révèle également tous les détails, secrets pour la plupart, concernant de nouvelles armes et des outils révolutionnaires utilisables par les Rebelles et leurs adversaires.



Ce livre de 80 pages contient :

- De nombreuses descriptions d'équipements nouveaux.
- Des conseils et des règles sur la façon dont on peut modifier des appareils afin d'en améliorer les performances.
- Des schémas techniques expliquant aux soldats rebelles comment fonctionnent certains appareils.
- Des informations sur la cybertechnologie, ainsi que des règles détaillées permettant de l'utiliser dans l'univers de *La Guerre des Etoiles*.
- Des essais sur les données informatiques et l'intelligence artificielle.
- Les caractéristiques complètes de toutes sortes d'armes, de véhicules et d'appareils.

Un supplément pour *Star Wars : Le Jeu de Rôle de La Guerre des Etoiles*
A partir de 14 ans.

Un supplément pour

STAR WARS

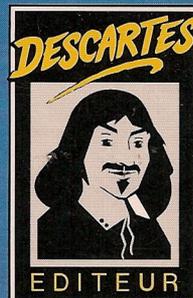
Le Jeu de Rôle de *La Guerre des Etoiles*
conçu par



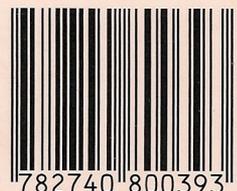
STAR WARS®, TM & © 1992
Lucasfilm, Ltd. (LFL).
Tous droits réservés.

Marque utilisée par Jeux
Descartes avec l'autorisation
de LFL.

Edition française par Jeux
Descartes Editeur, 1, rue du
Colonel Pierre Avia,
75503 Paris Cedex 15.



85 F



9 782740 800393

ISBN : 2-7408-0039-8