STAR WARS®

L'ÈRE DE LA RÉBELLION™

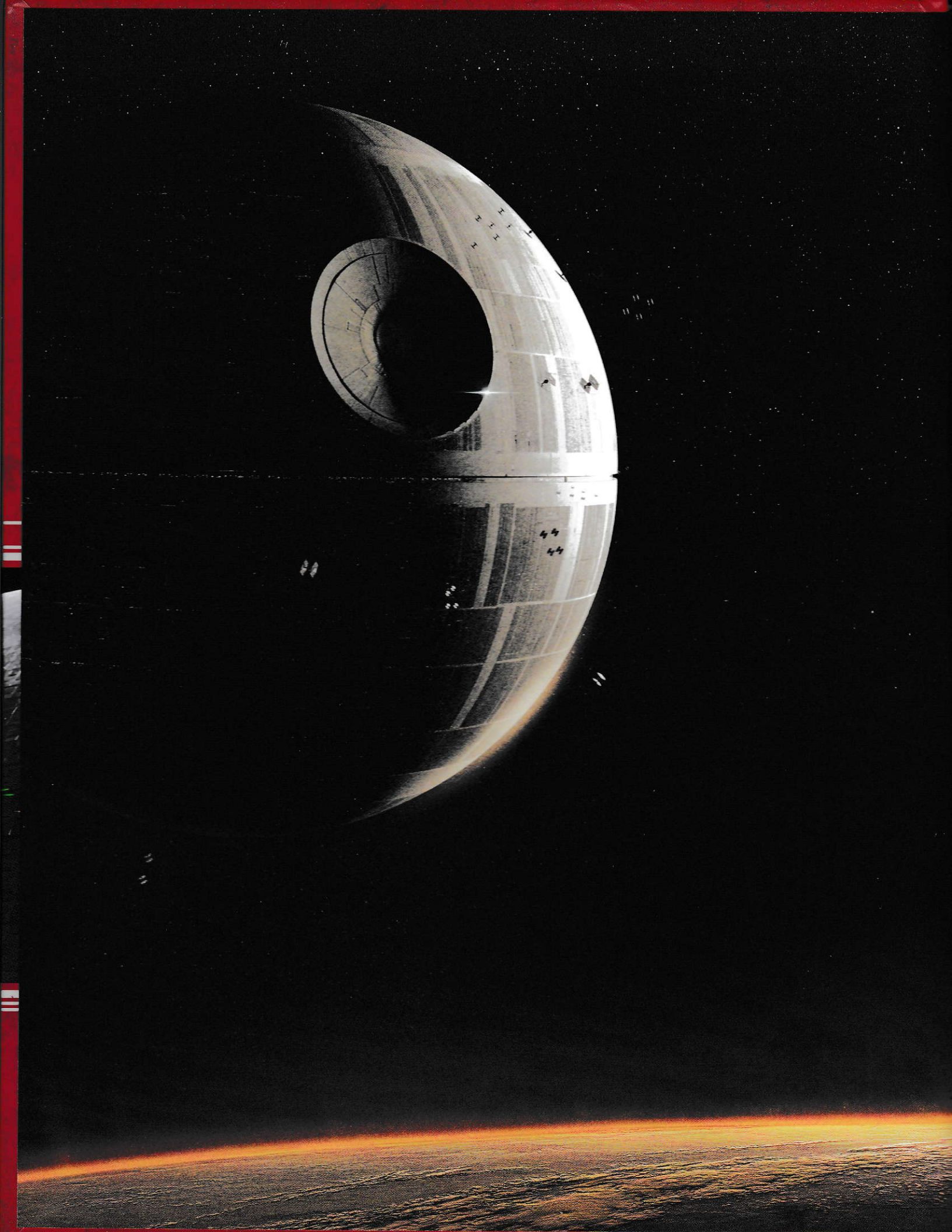
LE JEU DE RÔLE



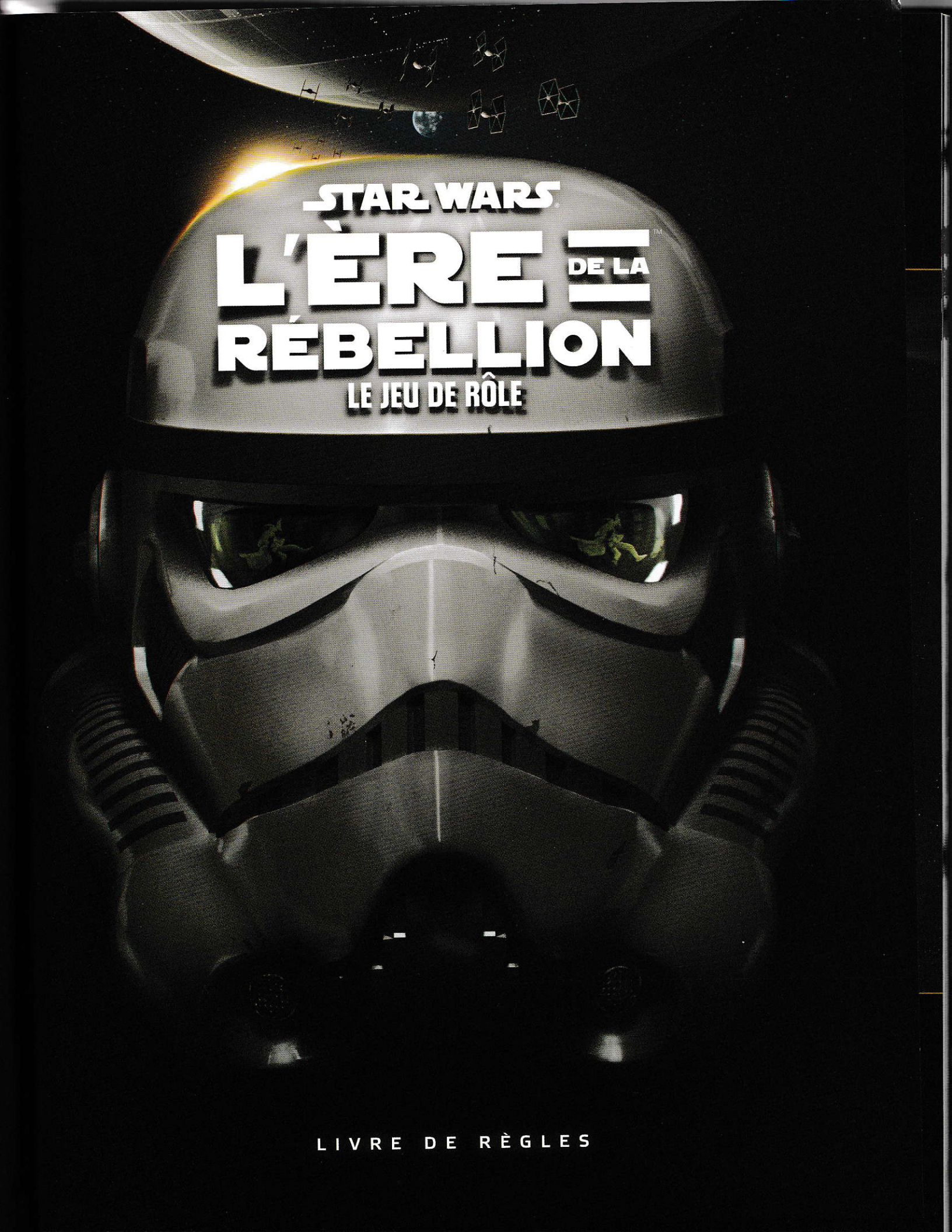
EDGE

LIVRE DE RÈGLES

STAR WARS®
JEU DE RÔLE






STAR WARS
L'ÈRE DE LA RÉBELLION
LE JEU DE RÔLE
LIVRE DE RÈGLES


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

L'Ere de la Rébellion

C'est une époque de guerre civile. Le malfaisant Empire Galactique règne en maître, écrasant des milliers de systèmes de sa poigne de fer.

Depuis une base secrète, un petit groupe de combattants de la liberté a infligé un rude coup à l'Empire en détruisant la redoutable Étoile Noire.

Fuyant les troupes impériales, les membres de l'Alliance Rebelle poursuivent leur lutte pour rendre la liberté à tous les peuples de la galaxie....

CRÉDITS

STAR WARS : L'ÈRE DE LA RÉBELLION

CONCEPTION
Jay Little

DIRECTION DU DÉVELOPPEMENT
Andrew Fischer

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRES
Dave Allen, Gary Astleford, Max Brooke, Eric Cagle, Shawn Carmen, Daniel Lovat Clark, John Dunn, Sean Patrick Fannon, Tim Flanders, Sterling Hershey, Tim Huckelbery, Jason Marker, Katrina Ostrander et Sam Stewart

RELECTURE ET RÉÉCRITURE
Gary Astleford, Brian Casey, Christine Crabb et Molly Glover

DIRECTION DE LA PRODUCTION JDR
Chris Gerber

DESIGN DE LA GAMME
EDGE Studio, David Ardila et Chris Beck

CONCEPTION GRAPHIQUE DU LIVRE DE RÈGLES
Chris Beck, Shaun Boyke, Michael Silsby et Evan Simonet

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION ARTISTIQUE
Brian Schomburg

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE
Andrew Navaro

DIRECTION ARTISTIQUE
Zoë Robinson

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
Imaginary FS Pte Ltd

ILLUSTRATIONS
Erfian Asafat, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Chris Beck, Sara Betsy, Madeline Boni, Jon Bosco, Matt Bradbury, Christopher Burdett, Milivoj Ceran, Stacey Diana Clark, Alexandre Dainche, Christina Davis, Sacha Diener, Allen Douglas, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Zach Graves, Louis Green, David Griffith, Joel Hustak, Lukasz Jaskolski, Andrew Johanson, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, David Kegg, Leonid Kozienko, Adam Lane, Ignacio Bazán Lazcano, Henning Ludvigsen, Raven Mimura, Mark Molnar, Scott Murphy, Jake Murray, David Auden Nash, Mike Nash, Andrew Olson, Mike Sass, Adam Schumpert, Greg Semkow, Cynthia Sheppard, Matthew Starbuck, Nicholas Stohlman, Alexander Tooth, Charles Urbach, Magali Villeneuve, Tyler Walpole, Thomas Wievegg, Jarreau Wimberly, Ben Wootten, Ben Zweifel et les archives Lucasfilm

RESPONSABLE DE PRODUCTION
Eric Knight

COORDINATRICE DES LICENCES ET DU DÉVELOPPEMENT
Deb Freytag et Amanda Greenhart

CONCEPTEUR EXÉCUTIF
Corey Konieczka

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
Michael Hurley

PUBLICATION
Christian T. Petersen

TESTEURS
Reportez-vous à la page 460 pour la liste complète des testeurs.

TRADUCTION FRANÇAISE
La Bande de Vauriens de Edge : Vincent Basset, Anthony Devin, Jérôme Durou, Sandy Julien, Dominique Lacrouts, Tristan Lathière, Philippe Pinon et Jérôme Vessière

RELECTURE
Stéphane Bogard, Pierrick Garry, Sandy Julien et Sélène Meynier, avec l'aide précieuse d'Emmanuel Guille des Buttes et Paul Le Nouvel

LICENCES LUCAS

DIRECTRICE DE PUBLICATION
Carol Roeder

ÉDITRICE SENIOR
Jennifer Heddle

ADMINISTRATEUR DE L'HOLOCRON
Leland Chee

FANTASY FLIGHT GAMES

EDGE

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

ISBN: 978-84-15889-76-2 Code Produit : UBISWE01

Pour plus d'informations sur la gamme ***Star Wars :* L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, télécharger des contenus annexes, obtenir des réponses aux questions concernant les règles, rendez nous visite via :

STARWARS.COM **EDGEENT.COM**

SOMMAIRE

Introduction 7
Chapitre I : Le Jeu 15
Système de Jeu 16
Les dés 17
Lumière, moteur, action ! 21
La réserve de dés de base 22
Constituer une réserve de dés de base 25
Interpréter la réserve 29
Autres types de tests 31
Autres éléments clés 33
Expérience et développement 35
Attributs dérivés 36
Chapitre II : Création de Personnage 39
Étape 1 : Déterminer l'historique 43
Étape 2 : Déterminer le devoir 46
Étape 3 : Choisir une espèce 51
Étapes 4 et 5 : Choisir une carrière et des spécialités 60
Étape 6 : Investir les points d'expérience 102
Étape 7 : Déterminer les attributs dérivés 104
Étape 8 : Déterminer les motivations 104
Étape 9 : Équipement et apparence 108
Étape 10 : Recevoir des ressources de la Rébellion 111
Chapitre III : Compétences 113
Choisir ses compétences 115
Compétences générales 116
Compétences de Combat 131
Compétences de Connaissance 133
Chapitre IV : Talents 139
Description des talents 140
Chapter V : Matériel et équipement 161
L'économie galactique 162
La rareté 164
L'encombrement 165
Les compétences de combat 167
Caractéristiques des armes 171
Entretien des armes 172
Description des armes 174
Armures 184
Matériel 187
Modifications et améliorations 199
Chapitre VI : Combat et conflits 209
Jeu narratif et jeu structuré 209
Manœuvres 213
Actions 216
Défense 220
Encaissement 221
Niveaux de portée 221
Autres modificateurs aux tests de combat 223
Effets liés à l'environnement 226
Blessures, stress et états de santé 229
Récupération et soins 232
Chapitre VII : Vaisseaux et véhicules 235
Armes des vaisseaux et véhicules 240
Combats des vaisseaux spatiaux et véhicules 243
Terrain et phénomènes célestes 254
Subir des dégâts 257
Les voyages interstellaires 260
Profils des véhicules 262
Profils des vaisseaux 266
Modifications des vaisseaux et des véhicules 285
Chapitre VIII : La Force 289
Pouvoirs de la Force 294
Chapitre IX : Le Maître du Jeu 303
Jouer une partie de **L'Ère de la Rébellion** 304
Les personnages joueurs et la Rébellion 318
Utiliser le devoir 325
Utiliser le niveau de contribution 326
Utiliser les motivations des personnages 327
Créer des recontres, des aventures et des campagnes pour **L'Ère de la Rébellion** 329
Utiliser les points de destin 341
La compatibilité avec **Aux Confins de l'Empire** 342
Chapitre X : La Galaxie 345
Les grands couloirs hyperspatiaux 346
Le Noyau Profond 350
Les Mondes du Noyau 352
Les Colonies 355
La Bordure Intérieure 356
La Région d'Expansion 359
La Bordure Médiane 360
Territoires de la Bordure Extérieure 363
L'Espace Sauvage 367
Les Régions Inconnues 368
Les territoires rebelles 369
Vie et dangers dans l'espace impérial 370
Autres sites notables 372
Chapter XI: La Rébellion 383
Histoire de la Rébellion 384
Organisation de l'Alliance rebelle 389
Bases rebelles 396
Batailles et tactiques rebelles 403
Chapitre XII : Adversaires 409
L'Alliance rebelle 411
L'Empire galactique, la bureaucratie 415
L'Empire galactique, l'armée 417
La pègre galactique 423
Droïdes 427
Habitants des mondes du noyau 429
Habitants de la bordure et autres curiosités galactiques 431
Chapitre XIII : Le Perlemienne express 435
Épisode I : La station Martle 437
Épisode II : De la poupe à la proue 444
Épisode III : Le prix 453
Index 457



INTRODUCTION

Vous avez partie liée avec les Rebelles !
Vous avez trahi ! Qu'on l'emmène !

– Dark Vador

« Sale Rebelle ! »

Je me figeai, une main sur la manette des gaz et l'autre sur le manche. Impossible de dégainer mon blaster. Un virage brusque aurait pu déséquilibrer l'officier impérial qui avait surgi derrière moi, mais la navette que je pilotais n'était pas conçue pour ce genre de manœuvre. Il aurait certainement le temps de tirer sur moi ou sur le tableau de bord. Je devais d'être encore en vie au fait qu'à cette vitesse, une seule fausse manœuvre risquait de nous envoyer nous écraser sur la paroi du canyon.

« Pose la navette ! Maintenant ou... Ah ! »

Percuté dans le dos, l'officier vint s'écraser avec son assaillant entre les sièges de pilotage. Manque de chance, la tête de l'Impérial frappa au centre de la console, juste sur ma main droite... posée sur la manette des gaz. Le vaisseau bondit brusquement en avant, droit sur la paroi rocheuse qui se dressait face à nous.

« Virez de là ! » hurlai-je.

Je tirai de toutes mes forces sur le manche tout en m'efforçant de dégager mon autre main. La navette me surprit en réagissant avec une grande maniabilité, insuffisante toutefois pour éviter le haut du canyon. L'arrière du vaisseau heurta un affleurement rocheux dans un craquement inquiétant, et la violence de l'impact se répercuta dans tout l'appareil.

L'angle ascendant de la navette se combina avec l'onde de choc pour envoyer les combattants valdinguer à l'arrière du cockpit. Je jetai un coup d'œil par-dessus mon épaule. L'Impérial semblait désemparé face à un Ithorien qui le dominait largement en taille. Alors qu'ils luttaient agrippés l'un à l'autre, la tête de l'officier s'écrasa sur une des deux bouches situées de part et d'autre de la tête plate et recourbée de son adversaire. Sous le coup de la douleur, l'Ithorien émit un rugissement assourdissant qui étourdit l'Impérial et fit trembler le cockpit tout entier, me plongeant un instant dans la confusion. Le poing volumineux de mon camarade rebelle s'écrasa sur la mâchoire de l'officier tétanisé, qui s'écroula au sol.

« Tu sais, je n'aurais jamais pensé que servir sous les ordres d'un commandant ithorien serait aussi douloureux pour mes tympans ! » me plaignis-je auprès du lieutenant Truno, tandis qu'il traînait l'Impérial inconscient hors du cockpit.

Je fis un état des dégâts de la navette.

« Bon, nous volons toujours, dis-je au lieutenant quand il revint, mais cette petite collision nous a tout de même coûté nos déflecteurs et les stabilisateurs arrière.

— Amène-nous jusqu'au point de rendez-vous, m'ordonna Truno de sa voix rauque. Je vais voir ce que je peux faire. »

Il sortit précipitamment du cockpit et réapparut quelques minutes plus tard.

« J'ai pu réactiver les boucliers, mais les stabilisateurs sont hors service. Enfin, on s'en est sorti. »

Il se laissa choir dans le siège à côté du mien en massant sa bouche blessée.

« Ouais, acquiesçai-je, mais je ferais mieux d'informer le reste de l'équipe que nous avons, heu... changé de mode de transport. »

Le gros de notre unité d'opérations spéciales avait infiltré un important relais de communications des Impériaux, au sommet du pic du Couchant. Les antennes de cette station-relais assuraient des liaisons vitales entre les forces impériales locales, leur quartier général et, encore plus important, leurs renforts. Au vu de la supériorité écrasante des forces adverses, le sabotage de la station était une opération risquée malgré la grande détermination de notre petit groupe. Un haut gradé de l'Alliance Rebelle avait ordonné cet assaut dans le cadre d'une opération de grande envergure et insisté sur l'importance de son succès.

Mais ce n'était pas tout : le lieutenant Truno et moi-même avions mené une attaque de diversion contre un centre de l'administration impériale. Cependant, pendant l'atterrissage, les Impériaux avaient sérieusement endommagé notre vaisseau, et nous avions dû nous emparer d'un de leurs appareils pour nous enfuir. Nous avions eu de la chance ; le briefing de mission ne mentionnait pas la présence de vaisseaux impériaux au centre d'administration.

J'ouvris un canal de comm.

« Équipe Bantha à équipe Uppercut. Nous sommes en approche. Quelle est votre situation ? »

Des tirs de blaster résonnèrent dans le comm, et la voix de l'agent Corvan jaillit au milieu du vacarme.

« Le système de défense est désactivé et les charges sont en place. Nous nous trouvons au niveau de la plate-forme inférieure, mais la porte antiexplosion nous empêche de sortir. Nous sommes pris au piège dans le couloir, coincés entre la porte et une cinquantaine de stormtroopers ! »

La situation était grave. Ce n'était pas vraiment le moment de les informer de nos propres problèmes.

« Nous allons utiliser les canons du vaisseau pour détruire la porte, intervint Truno.

— Surtout pas ! Nous sommes trop près ! Vous nous dégommeriez en même temps qu'elle », répondit Corvan.

J'effectuai un scan de la plate-forme tout en descendant vers celle-ci. Elle s'enfonçait à flanc de montagne, et le seul tunnel d'accès qui la reliait à la station était fermé par une lourde porte blindée. Dans son affolement, Corvan avait oublié de préciser que l'issue n'était pas totalement close.

« J'ai une idée. Tenez bon, dis-je dans le comm.

— Comme si on avait le choix ! » répondit Corvan.

J'entendis les aboiements familiers du blaster à répétition de Joreel, crachant son tir de couverture imparable. La Gran ne tarderait pas à tomber à court de munitions, à moins que son arme, à laquelle elle avait apporté des modifications afin d'augmenter sa puissance, ne finisse par surchauffer. Ce ne serait pas la première fois.

Je posai le vaisseau au bout de la plate-forme tout en alignant un des canons laser de la navette sur la porte blindée. Je bondis de mon siège et fonçai vers l'écoutille, sous le regard interrogateur du lieutenant Truno.

« Je m'en occupe. Tiens-toi prêt à faire feu quand je te le dirai ! » lui criai-je, tout en récupérant ma trousse à outils et mon datapad.

La navette n'était qu'à quelques mètres de la porte. Je courus jusqu'à un panneau de contrôle à côté d'elle. J'étais un Rebelle désormais, et il était temps que je fasse bon usage de mes cinq années passées dans la Marine impériale. Je tirai un outil de ma trousse et ouvris un volet de maintenance dissimulé sous le panneau. La porte était verrouillée, et j'avais peu de chances de réussir à pénétrer dans le système informatique avec mes seules connaissances. Heureusement, je n'avais pas à le faire.

Des tirs de blaster ricochèrent à l'intérieur, contre la porte. Celle-ci comportait deux couches, chacune composée de deux parties qui coulissaient de biais. Quand une couche était complètement fermée, la rainure entre les deux panneaux formait un angle de 45 degrés avec le sol. L'autre couche se refermait à un angle opposé. Le dysfonctionnement du système de fermeture avait laissé une petite ouverture de cinquante centimètres en forme de losange au centre de la porte.

Je me précipitai jusqu'à cette ouverture, le commlink en main.

« Trass, jette-moi le passe par le trou dans la porte ! »

Les impériaux portaient des cylindres codés qui leur permettaient d'accéder à l'installation ainsi qu'à son système informatique. Trass, notre espionne bothan, en avait volé un lors de son repérage des lieux plusieurs semaines auparavant.

« Nous avons déjà essayé ! Ça ne marche pas ! cria-t-elle en retour.

— Fais-moi confiance ! Allez ! » hurlai-je à mon tour par l'ouverture.

Je rattrapai le cylindre par pur réflexe juste avant qu'il ne m'atteigne en pleine tête. Je revins au panneau de maintenance et l'insérai. Les protocoles de sécurité m'empêchèrent de commander l'ouverture de la porte, mais je parvins à pirater les sous-programmes de maintenance. J'inversai le réglage des senseurs internes afin d'amener l'ordinateur à penser qu'elle était ouverte et le système de sécurité fit le reste, ouvrant la porte en croyant la refermer.

Une averse de tirs de blaster suivit Corvan, Trass, Jorelle et une demi-douzaine d'autres Rebelles jusqu'à l'écoutille de la navette.



« Maintenant, lieutenant ! » hurlai-je dans le commlink.

Les canons du vaisseau firent feu dans le couloir à travers la porte ouverte. Quelques tirs suffirent à convaincre les stormtroopers survivants de plonger à l'abri. Je fonçai jusqu'à l'appareil et bondis à bord alors qu'il commençait à reprendre de l'altitude. Tandis que nous nous éloignions, Corvan activa un détonateur à distance et des dizaines d'explosions abattirent les antennes de la station. Puis il regarda autour de lui avec un air de dégoût et me jeta un regard accusateur.

« Vous avez perdu mon vaisseau, c'est ça ? »

Un grognement en provenance du cockpit m'épargna d'avoir à lui avouer que nous avions dû abandonner son vaisseau, réduit à l'état d'épave, durant le raid de diversion. Corvan, Trass et moi-même nous précipitâmes dans le cockpit. Truno leva un doigt vers le haut de la verrière et la surprise me fit hoqueter. Des dizaines de chasseurs TIE piquaient vers nous depuis deux destroyers stellaires en orbite basse. Jamais nous n'avions vu les impériaux déployer une telle puissance de feu sur notre petite planète reculée.

« Il semblerait que le gouverneur impérial tienne vraiment à récupérer sa navette, remarqua Trass. » Nous tournâmes vers elle des regards surpris. « Vous ne saviez pas quel vaisseau vous aviez volé ? Quoi qu'il en soit, je doute que nous devions un tel accueil à cette seule raison. Je parierais que l'Alliance pourra récupérer de précieuses informations dans l'ordinateur de cet engin, si nous arrivons à survivre. »

Les senseurs clignotèrent, signalant l'approche de nouveaux vaisseaux. Je souris.

« En tout cas, nous ne sommes pas seuls. L'Alliance est là pour nous aider. » Les chasseurs TIE de tête explosèrent alors que plusieurs escadrons de Y-Wings nous dépassaient dans un hurlement de réacteurs. « Et elle arrive à point nommé ! »

BIENVENUE DANS L'ÈRE DE LA RÉBELLION !

Dans le jeu de rôle **L'Ère de la Rébellion**, vous êtes à la fois personnage, narrateur et acteur d'improvisation. Vous créez et jouez simultanément des histoires de *Star Wars* pleines d'action, de suspense, de drames et de combats où vous affronterez votre content de stormtroopers, de chasseurs de primes et d'Impériaux machiavéliques. Dans **L'Ère de la Rébellion**, vous interprétez des personnages courageux luttant pour pour renverser le pouvoir répressif et tyrannique de l'Empire galactique et de son maléfique Empereur. Pour jouer, vous aurez besoin de votre imagination, de ce livre, de papier et de crayons, de dés *Star Wars* et de quelques autres joueurs. Avant de commencer, il vous faudra décider quel membre du groupe fera office de maître du jeu (MJ). Bien que ce choix ne soit pas gravé dans le marbre, on ne change généralement pas de MJ d'une session à la suivante, car celui-ci a plusieurs responsabilités particulières.

JE SUIS LE MAÎTRE DU JEU ! QU'EST-CE QUE JE DOIS FAIRE ?

Diriger une partie de jeu de rôle est très amusant. Le MJ donne les grandes lignes de l'intrigue, joue les personnages que rencontrent les joueurs, décrit leur environnement et fait office d'arbitre en cas de doute concernant les règles. Un bon MJ doit se montrer capable de réagir aux situations inédites et d'adapter le récit en fonction des méthodes qu'adoptent les joueurs pour résoudre les problèmes auxquels leurs personnages sont confrontés. Toutefois, votre première mission consiste à vous assurer que tout le monde passe un bon moment. Le plaisir passe en premier et les règles en second.

JE SUIS UN JOUEUR ! QU'EST-CE QUE JE DOIS FAIRE ?

En tant que joueur, vous interprétez le rôle d'un « personnage joueur » (PJ). Il vous faut généralement le créer au début de la partie, mais il arrive que le maître du jeu vous en fournisse un prêt à jouer. Votre personnage prend part à des aventures que l'on peut comparer aux épisodes d'une série télé ou à des films où vous interpréteriez le même héros. Chaque aventure dure une ou plusieurs sessions de jeu. Au fil des parties, votre personnage s'améliore dans ses domaines de prédilection et le récit évolue autour de lui et de ses compagnons d'aventure.

Les personnages de **L'Ère de la Rébellion** sont généralement des soldats, des pilotes et des agents secrets dévoués à la cause rebelle qui combattent l'Empire, mais ce n'est pas une obligation. Les règles vous permettent de créer le genre de personnage que vous voulez jouer, et vous l'étofferez en endossant son rôle à votre idée. Vous pouvez jouer un personnage basé sur ceux des films et des autres récits de la licence *Star Wars*, mais la plupart des joueurs combinent talents et idées issus de diverses sources pour aboutir à des héros uniques.

Quand vous créerez votre personnage, il vous faudra réfléchir à son histoire : d'où vient-il ? Que fait-il maintenant, et pourquoi ? Qu'envisage-t-il dans l'avenir ? Le jeu vous donne des pistes sous forme de motivations, de spécialisations et de devoirs envers des individus ou des causes. Votre personnage a un Devoir spécifique qui lui impose d'entreprendre des actions bénéficiant à la cause rebelle d'une façon ou d'une autre.

Vous devrez également lui créer une personnalité qui peut s'avérer soit très proche de la vôtre, soit aux antipodes de tout ce que vous connaissez. L'essence d'un jeu de rôle consiste à interpréter votre personnage et à agir selon la situation, mais aussi selon son histoire et ses aspirations. Vous êtes libre de rendre cette histoire

PAR OÙ COMMENCER ?

Vous pouvez entamer la lecture de ce livre de base à différents chapitres selon que vous jouerez à **L'Ère de la Rébellion** en tant que personnage joueur ou en tant que maître du jeu.

Les joueurs peuvent commencer par le **Chapitre I : le jeu** et passer directement au **Chapitre II : création de personnage.**

Le maître du jeu peut également partir du **Chapitre I : le jeu**, mais il lira ensuite le **Chapitre IX : le Maître du Jeu.**

et cette personnalité aussi complexes ou aussi simples que vous le désirez, l'important étant que vous et vos amis passiez un bon moment. Les agents et officiers de la Rébellion présentés au début de l'Introduction vous offrent quelques exemples du type de personnage que vous pourriez interpréter.

Une fois que vous avez un personnage joueur, vous allez l'interpréter au sein d'un groupe généralement composé de quatre à six membres. Tous vos personnages peuvent avoir un passé commun (il se peut qu'ils soient de la même famille ou qu'ils servent à bord du même vaisseau) ou n'être que momentanément alliés, poussés à collaborer par des circonstances qui les dépassent. L'Alliance Rebelle a pu par exemple leur ordonner de se réunir pour mener à bien une mission.

Quand vous jouez, chaque membre de votre groupe contrôle son propre personnage joueur. Le maître du jeu joue tous les autres individus que vous rencontrez ou combattez (on parle dans leur cas de personnages non joueurs, ou PNJ). Le MJ est également chargé de lancer le groupe dans l'aventure : il peut créer une intrigue pour son histoire, ou laisser les joueurs embarquer d'eux-mêmes leurs personnages dans les ennuis. La plupart des parties combinent les deux approches.

Pendant l'aventure, dites tout simplement au MJ ce que vous voulez que votre personnage fasse. Vous pouvez prendre un accent particulier ou une voix originale, comme un comédien d'improvisation, mais il est tout à fait possible de vous contenter d'expliquer ce que vous voulez faire et d'attendre la réaction du MJ. Ne vous inquiétez pas si vous ne connaissez pas toutes les règles du jeu : le MJ et les autres joueurs vous aideront à les assimiler, même s'il s'avère judicieux de lire le livre de règles de **L'Ère de la Rébellion**. L'important est de s'amuser, pas de suivre les règles à la lettre.

BIENVENUE DANS LA GALAXIE !

C'est une époque de guerre civile... Chaque jour, la **Rébellion** se développe et menace l'**Empire galactique** sur des champs de bataille, qu'ils soient politiques ou ravagés par les explosions, combattant corps et âme pour la liberté. Chaque mesure oppressive et totalitaire de l'Empire offre de nouvelles recrues à l'Alliance rebelle. Mais le reste de la population continue à vivre sa vie. Certains veulent juste éviter de prendre des tirs perdus, mais d'autres tirent profit du conflit. Rares sont ceux qui échappent complètement aux lois impériales tyranniques et liberticides. Il en est qui souffrent encore plus que les autres, comme certaines espèces, réduites en esclavage.

LE RÈGNE DE L'EMPEREUR

L'Empire domine la galaxie, que ce soit du point de vue politique, social ou militaire. Son épouvantable **Empereur** dispose d'un pouvoir absolu : grâce à ses manœuvres



EXEMPLE DE PARTIE

Sandy a réuni Stéphane, Hervé, Élodie, Geoffroy et Véronique autour de la table de sa salle à manger pour une partie de **L'Ère de la Rébellion**. Sandy tient le rôle du maître du jeu (MJ). Stéphane joue Corvan, un pilote humain. Hervé joue Truno, un commandant ithorien, Élodie incarne Ryenne, un ingénieur humain, tandis que Geoffroy joue Joreel, un soldat gran. Quant à Véronique, son personnage est Trass, une espionne bothan.

Nous rejoignons le groupe en pleine partie, alors que leur mission à l'intérieur d'une base impériale tourne au vinaigre...

Sandy (MJ) : Le téléchargement prend fin et une lumière verte s'allume sur le datapad. Vous avez récupéré les données. Mais alors que vous vous apprêtez à filer, les portes se referment et les lumières de la pièce deviennent rouges. Quelqu'un a dû déclencher l'alarme. Qu'est-ce que vous faites ?

Geoffroy (Joreel) : Je dégaine mon blaster à répétition et je me tourne vers les portes principales. « Quelqu'un ferait bien de rouvrir les portes ! »

Stéphane (Corvan) : Je peux toujours essayer de les faire sauter avec mes explosifs, mais je ne crois pas que ce soit la meilleure solution.

Élodie (Ryenne) : Je vais jusqu'à la porte et j'ouvre le panneau de contrôle. Je pourrais peut-être forcer l'ouverture en piratant le système avec un jet de Mécanique ou d'Informatique ?

Sandy (MJ) : Quelle porte ? La double porte principale ou la porte sur le côté ?

Hervé (Truno) : Selon le plan fourni par notre contact, la porte latérale devrait nous conduire à la plate-forme d'atterrissage privée du commandant de la base. Essaie celle-ci.

Élodie (Ryenne) : Bonne idée. J'essaie d'ouvrir la porte latérale.

Sandy (MJ) : OK. Tu dois réussir un test d'Informatique Difficile pour désactiver le système de sécurité et ouvrir la porte. Comme tu es pressée, tu ajoutes un dé d'infortune à ton test !

Élodie réunit les dés à lancer en fonction de sa compétence et des autres facteurs et effectue le jet de dés.

Élodie (Ryenne) : Un Succès, ainsi que, oh zut, trois Menaces.

Sandy (MJ) : La porte latérale s'ouvre dans un chuintement, puis une gerbe d'étincelles jaillit du panneau de contrôle et la porte s'immobilise. Vous ne pourrez pas la refermer derrière vous.

Hervé (Truno) : On s'en sort bien ! « Tout le monde par là ! On dégage ! »

Geoffroy (Joreel) : Je passe le dernier afin de couvrir notre retraite avec mon blaster.

Véronique (Trass) : Je prends la tête pour guider le groupe jusqu'à la plate-forme d'atterrissage du commandant.

Sandy (MJ) : Joreel, alors que tu franchis la porte en dernier, tu vois les portes principales s'ouvrir et une grenade atterrir dans la pièce. Elle explose, détruisant les ordinateurs impériaux de la salle ; quant à toi, tu es hors de portée du souffle de l'explosion.

Stéphane (Corvan) : « Excellente nouvelle, Trass : tu es désormais en possession de l'unique copie de ces données ! »

Sandy (MJ) : Trass, tu mènes rapidement le groupe jusqu'à la plate-forme d'atterrissage du commandant, juste à droite après son bureau. Deux sentinelles gardent la porte de la plate-forme, et tu aperçois un gros airspeeder posé sur la zone d'atterrissage.

Sandy rassemble une réserve de dés et effectue un test de Vigilance pour les sentinelles.

Sandy (MJ) : Les sentinelles n'ont pas l'air de vous avoir repérés pour l'instant. Qu'est-ce que vous faites ?

Hervé (Truno) : Quoi qu'on fasse, il faut le faire vite. Les stormtroopers ne vont pas tarder à comprendre où nous essayons d'aller.

Véronique (Trass) : Voilà ce que je propose. Je passe le coin du couloir en marchant d'un pas assuré et me dirige droit vers les sentinelles. « Hé, les gars, je fais partie de la sécurité. Vous n'auriez pas vu des terroristes rebelles dans le coin ? »

Sandy (MJ) : Je crains que les gardes n'avalent pas un bobard pareil.

Véronique (Trass) : Je me moque qu'ils me croient ou non, tout ce que je veux c'est qu'ils ne me tirent pas dessus jusqu'à ce que j'aie pu me rapprocher assez pour les éliminer avec ma vibrolame.

Sandy (MJ) : Ah, d'accord. Tu dois réussir un test de Tromperie opposé à leur Vigilance.

Il tend à Véronique des dés à ajouter à sa réserve. Elle jette les dés.

Sandy (MJ) : Oh, on dirait bien un Échec et, tiens, ça ne serait pas un Désastre, ça ?

Sandy émet un ricanement malveillant.

Véronique (Trass) : oui bon, ça va, hein. J'imagine qu'on va devoir faire un jet d'initiative, du coup ?

politiques habiles, il utilise l'armée et brandit la menace que représente **Dark Vador** pour maintenir la galaxie sous sa botte. Rien ne peut résister à l'armée impériale lorsqu'elle se déploie en masse. Les services impériaux surveillent alliés comme ennemis. Le redoutable Bureau de la Sécurité Impériale enquête sur le moindre soupçon de corruption ou d'activité rebelle. Des groupes officiels comme la COMPORN (la Commission pour la Préservation de l'Ordre Nouveau) promeuvent les idéaux impériaux tout en écrasant toute propagande rebelle et toute velléité de désobéissance. Aussi dominateur soit-il, l'Empire n'est pas pour autant omniprésent, et les rebelles, les organisations criminelles et beaucoup d'autres individus savent en tirer profit.

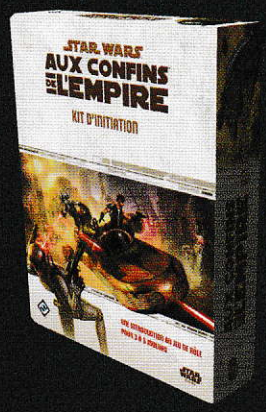
LA GUERRE GALACTIQUE FAIT RAGE !

Les Rebelles ont détruit l'arme absolue de l'Empire, l'**Étoile Noire** ! Les échos de ce coup d'éclat résonnent encore dans toute la galaxie. Considérée comme un nouvel espoir pour les opprimés, l'Alliance lutte pied à pied contre les troupes impériales. Les Rebelles, engagés dans une lutte désespérée et décisive contre l'Empire, ne disposent que d'une fraction des forces militaires dont ils auraient besoin. Toutefois, à chaque victoire, la flamme de la rébellion se propage. Sur le plan militaire, les insurgés mènent une guerre d'escarmouches conçue pour éviter les batailles rangées. Au sein de la société galactique, ils dénoncent les manigances de l'Empire et révèlent ses atrocités. Dans le domaine politique, ils forgent des alliances secrètes et œuvrent à accroître le nombre de leurs partisans. Tous ceux qui s'impliquent dans la Rébellion le font au péril de leur vie. Les Impériaux traquent sans pitié les Rebelles et leurs sympathisants, et poursuivent leurs chefs aux quatre coins de la galaxie. Depuis la destruction de l'Étoile Noire, ceux qui sont étiquetés comme membres de l'Alliance sont devenus le gibier abhorré de l'Empire.

LA RÉBELLION PROGRESSE

Enhardie par la destruction de l'Étoile Noire, la Rébellion se propage à travers la galaxie, non sans difficultés. Des agents secrets espionnent les installations et les officiers de l'Empire. Des réseaux de cellules clandestines travaillent à renforcer l'influence de l'Alliance sur des mondes sous domination impériale, tandis que des saboteurs mettent à mal des projets impériaux, que ceux-ci soient publics ou secrets. Les chasseurs rebelles, déployés depuis des bases secrètes et des vaisseaux, ou envoyés par la flotte rebelle principale, effectuent des attaques éclair contre des cibles vulnérables. Des dirigeants de l'Alliance, comme Mon Mothma ou la Princesse Leia Organa, négocient avec des mondes sympathisants et des groupes spontanés de résistance afin de les inciter à se joindre aux rebelles. Malgré les succès remportés, les forces rebelles et leurs partisans sont surclassés par la puissance colossale de l'Empire. La route est encore longue jusqu'à la victoire, et les chefs de la Rébellion ne le savent que trop bien.

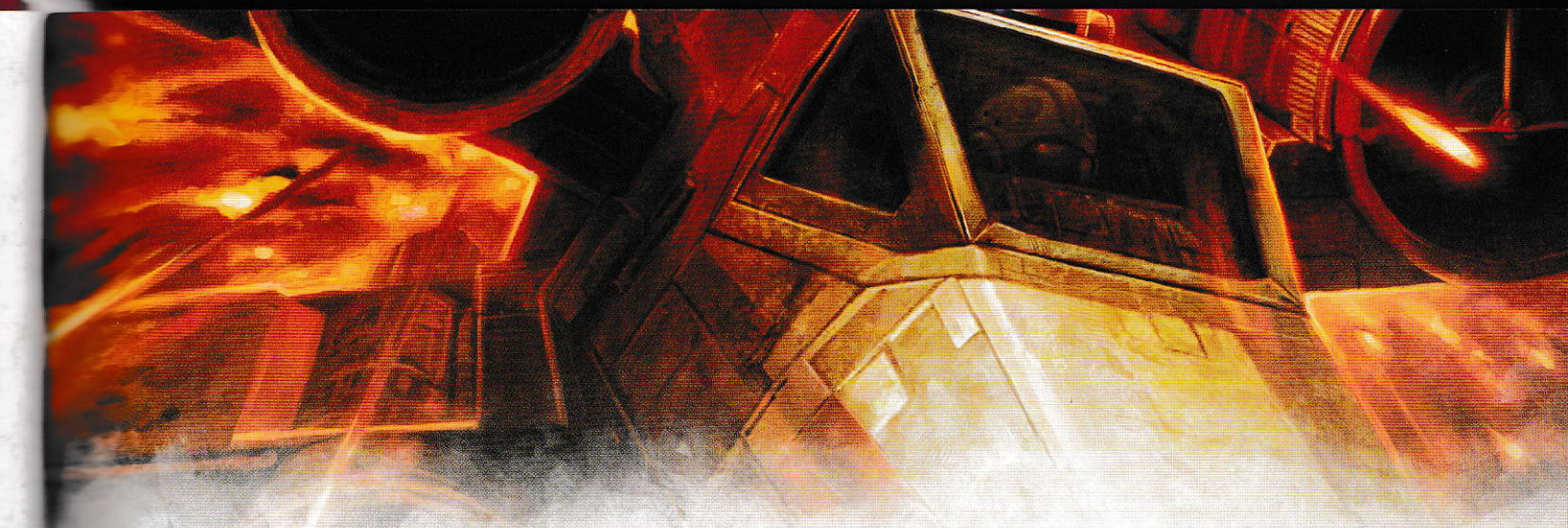
KIT D'INITIATION



C'est votre premier jeu de rôle ? Le moyen le plus simple de découvrir les jeux de rôle (et **Aux Confins de l'Empire** en particulier) consiste à utiliser le **Kit d'Initiation**. Cette boîte les présente aux nouveaux joueurs par l'intermédiaire d'une aventure et contient tout ce dont un groupe a besoin pour commencer à jouer.

Avertissement : certains talents et mécanismes mentionnés dans le Kit ont été amendés ou modifiés dans la version avancée des règles que contient ce livre.





LUTTER POUR UNE MEILLEURE GALAXIE

Accepter la loi impériale revient à accepter un régime dictatorial seulement soucieux de conserver et d'accroître son pouvoir. La naissance de l'Empire a certes mis fin aux massacres et aux destructions de la Guerre des Clones, mais au prix de l'instauration d'un régime répressif et sécuritaire prônant la suprématie humaine. Dès ses débuts, des critiques et des groupes d'opposition s'élevèrent contre certains aspects de l'ordre impérial, mais n'obtinrent que de maigres succès face aux lois et aux directives de l'Empereur, imposées par les puissantes forces militaires et policières à son service. La brutalité de plus en plus insupportable du régime impérial et les années d'efforts clandestins des opposants ont fini par pousser de nombreuses personnes à braver les risques pour entrer ouvertement en rébellion.

S'opposer à l'Empire est dangereux pour soi-même, mais aussi pour ses amis, sa famille et ses relations. Les dissidents courent le risque de perdre leur statut social, leur réputation, et même d'être blessés ou tués, sans parler du fait que leur attitude met en danger leurs compatriotes. Suivant la nature du crime, il n'est pas rare que l'Empire décide de faire un exemple d'un traître afin de dissuader toute velléité de résistance. Les Impériaux ne semblent pas avoir compris que la dureté de la répression ne fait que pousser de nouvelles recrues à rejoindre la Rébellion... à moins qu'ils ne s'en soucient pas.

ET QU'EN EST-IL D'AUX CONFINS DE L'EMPIRE?

Aux Confins de l'Empire est un autre jeu de rôle de la gamme *Star Wars* publié par Edge Entertainment. Son livre de base a pour thématique ceux qui vivent en marge de la légalité dans l'univers de *Star Wars*. Il décrit des espèces, des carrières et des règles en rapport avec ce thème. **Aux Confins de l'Empire** et **L'Ère de la Rébellion** sont totalement compatibles : les personnages, les carrières, les dés, etc., peuvent être utilisés ensemble ou séparément. Le livre de base de **L'Ère de la Rébellion** contient toutes les règles nécessaires pour jouer et ne nécessite pas celui d'**Aux Confins de l'Empire** (et inversement). Pour plus d'informations, rendez-vous à la page 342.

Pour ceux qui sont prêts à se lancer dans cette bataille, il existe de nombreuses manières de s'opposer à l'Empire. Ceux qui ne veulent ou ne peuvent pas agir concrètement ont toujours la possibilité de devenir des sympathisants à la cause rebelle, de résister de mille façons et d'apporter leur aide et leur soutien à ceux qui luttent activement. Les sympathisants jouent également un rôle important en diffusant les idées anti-impériales et en informant les populations des progrès de la Rébellion. Certains finissent parfois par prendre les armes ou par s'impliquer dans d'autres types d'actions concrètes.

Ceux qui sont prêts à prendre les armes contre l'Empire se rassemblent souvent dans des groupes locaux de résistance. Ils recrutent des individus partageant leurs opinions et luttent contre les actions et les décrets impériaux sur un plan local. Ils espèrent contraindre l'Empire à abandonner leur monde natal, même si les chances de succès sont pour le moins réduites. Ces groupes sont de plus en plus nombreux à chercher à rejoindre l'Alliance rebelle, quand ils ne sont pas directement approchés par cette dernière, qui cherche toujours à renforcer ses rangs et à étendre son rayon d'opération.

L'Alliance est le plus grand espoir de la galaxie et le symbole majeur de la résistance à l'Empire. Chacun de ses succès incite de nouveaux candidats à la rejoindre. La Rébellion a besoin de gens de tous profils et de toutes qualifications. Il lui faut du personnel militaire, des soldats du rang comme des officiers hauts gradés, pour ses vaisseaux et ses armées. Elle a besoin d'espions et de saboteurs pour infiltrer la bureaucratie et les installations impériales. Il lui faut des mécaniciens et des techniciens, des éclaireurs et des médecins, des ingénieurs et des spécialistes de la logistique. En résumé, tout un chacun dispose de compétences que la Rébellion pourrait mettre à profit.

L'Empire se montre impitoyable envers les Rebelles. Les sympathisants sont emprisonnés et soumis à des interrogatoires ; parfois, leurs biens sont saisis. Les Rebelles capturés sont emprisonnés sur place, transférés sur des planètes carcérales ou exécutés pour haute trahison. Une fois capturés, rares sont ceux qui parviennent à s'extraire des griffes de l'Empire.

L'ambition des Rebelles de détruire l'Empire reflète leur désir absolu de liberté. Ils se battent contre l'oppression non seulement pour eux-mêmes, mais aussi pour les autres. Ils rejettent l'Empereur et sa politique de terreur oppressive. Ils risquent leur vie dans cette lutte, nourrissant l'espoir de bâtir un monde meilleur pour eux-mêmes, leurs familles, et la galaxie tout entière.



I

LE JEU

« Red 5, tout est paré. »

– Luke Skywalker

Le jeu de rôle **L'Ère de la Rébellion** se concentre sur la lutte sans pitié que se livrent l'Alliance Rebelle et l'Empire galactique. Dans une campagne de **L'Ère de la Rébellion**, pilotes de chasse, politiciens, soldats et espions combattent ensemble l'oppression de l'Empereur dans l'espoir de libérer la galaxie.

Lors de ces aventures, les personnages auront à relever de nombreux défis, qu'il s'agisse de réparer leur vaisseau endommagé, de pirater une console de sécurité ou d'échanger des tirs de blaster avec des stormtroopers de l'Empire. Pour survivre, les personnages doivent compter sur leurs capacités innées, leurs compétences et leurs talents spéciaux.

Ce chapitre offre un bon aperçu des bases du jeu. Tout d'abord, il détaille ce qu'est un jeu de rôle et tout ce dont les joueurs ont besoin pour s'amuser. Il décrit ensuite les divers éléments du système de jeu, sans oublier les dés spéciaux, et se poursuit avec toutes les règles additionnelles nécessaires au bon déroulement des parties. Le chapitre s'achève sur les grandes lignes de la création de personnage. En bref, il aborde les règles fondamentales du jeu, alors que les autres chapitres se penchent sur les règles liées à des situations spécifiques.

LES BASES : CE DONT LES JOUEURS ONT BESOIN

Pour commencer à jouer, on n'a pas besoin de beaucoup de matériel. En plus d'au moins un exemplaire de ce livre de règles, vous devrez vous munir de stylos, de crayons et de photocopies de la feuille de personnage de la page 461 pour y noter tout ce qui concerne vos aventuriers. Le groupe devra aussi se pourvoir de dés à 10 faces, de préférence deux par joueur.

Les joueurs et le maître du jeu (MJ) ont tout intérêt à employer les dés personnalisés conçus pour les jeux de rôle *Star Wars*. Ils sont décrits plus loin dans ce chapitre et il existe différents moyens de s'en procurer.

- Des sets de dés *Star Wars* sont disponibles dans les boutiques de jeu spécialisées et peuvent être commandés en ligne sur le site de Edge.
- La boîte **Aux Confins de l'Empire, Kit d'Initiation** s'accompagne d'un jeu de dés.
- Fantasy Flight Games propose une appli *Star Wars*™ Dice pour iOS et Android.

Néanmoins, si vous ne disposez pas de tels dés, la table de la page 18 explique comment convertir les résultats de dés standard à 6, 8 et 12 faces, disponibles dans la plupart des boutiques de jeu spécialisées.

JEU NARRATIF

Dans **L'Ère de la Rébellion**, les joueurs sont invités à jouer un rôle, et à se mettre dans la peau de leurs personnages pour décrire les événements et faire progresser le récit. Ils découvriront l'univers de *Star Wars*, ses aventures palpitantes et ses tragédies par l'intermédiaire de ces derniers. Bien que ce livre offre les règles nécessaires à la résolution de l'action, le jeu repose surtout sur l'imagination – et une dose de bon sens – du maître du jeu et des joueurs qui décrivent ce qui se passe.

En effet, dans **L'Ère de la Rébellion**, le combat, le positionnement des personnages et toutes les autres situations sont représentés de manière abstraite. Ce niveau d'abstraction permet de rester bien concentré sur les personnages et leurs actions, plutôt que sur des mesures, des chiffres et autres menus détails. Plutôt que de prendre une règle et de mesurer la distance entre les personnages sur un plan, mieux vaut qu'un joueur dise : « Je plonge sous la console informatique pour me mettre à l'abri tout en ouvrant le feu moi aussi. » Ce type de description dépeint parfaitement l'action. La résolution des actions a elle aussi des vertus narratives. **L'Ère de la Rébellion** s'appuie sur un système de dés unique qui permet de déterminer l'issue d'une tâche donnée. Toutefois, les dés ne se limitent pas à générer des échecs et des succès. Les combinaisons de symboles offrent du contexte à l'histoire et ajoutent de la profondeur à la scène. La diversité des résultats possibles produit des rencontres passionnantes et fascinantes. Ainsi, un personnage peut parfaitement rater son action, mais en tirer un certain avantage, comme un court répit. De même, un personnage peut réussir son action au prix de complications imprévues.

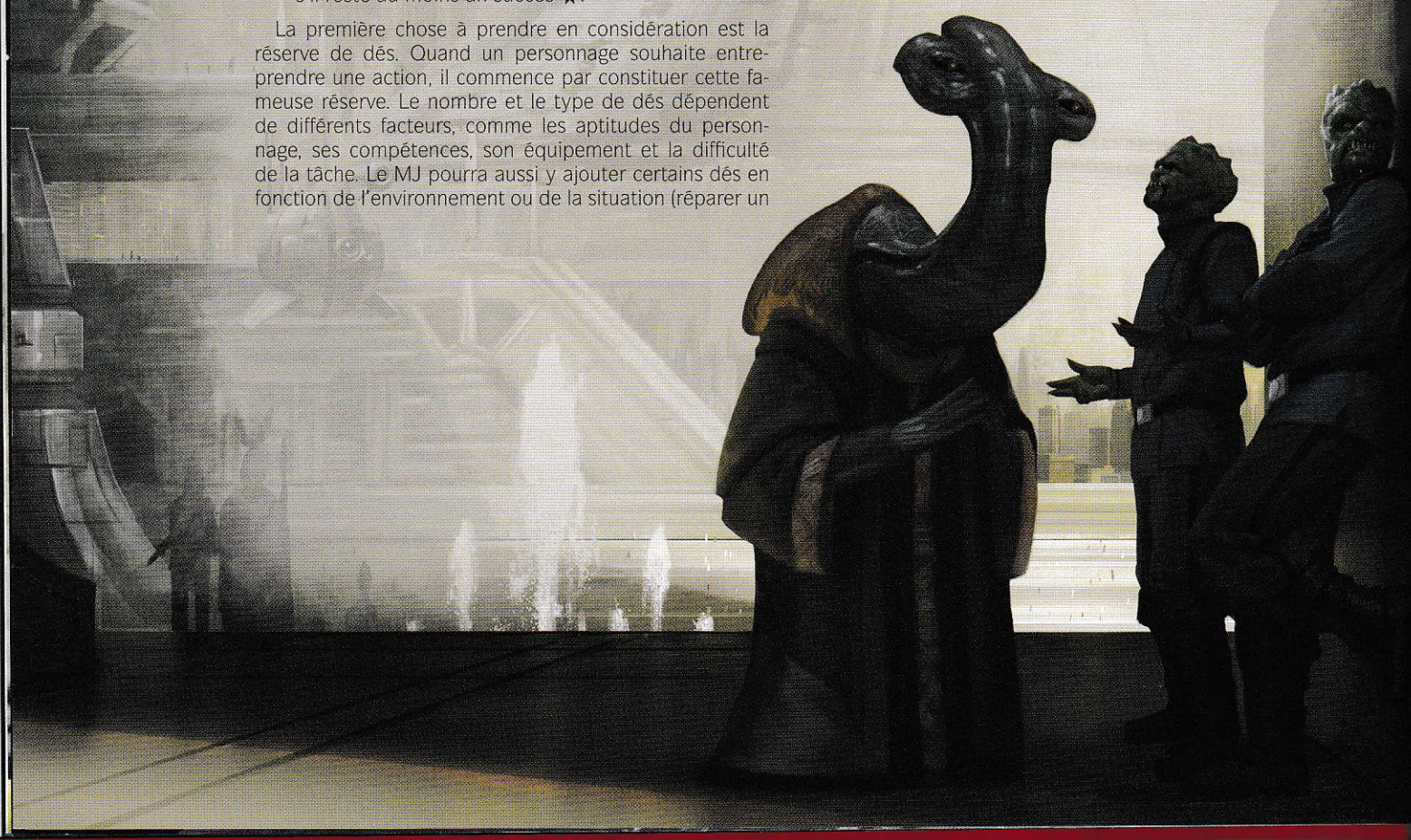
SYSTÈME DE JEU

Qu'il s'agisse de piloter un speeder des neiges entre les pattes d'un TB-TT ou de tirer au blaster sur une escouade de stormtroopers, les personnages effectuent souvent des actions qui nécessitent certains talents, ainsi qu'une bonne dose de chance. Pour déterminer s'ils les mènent à bien ou si elles engendrent des conséquences imprévues, on effectue des tests de compétence. Ce principe est fort simple et peut se résumer comme suit :

1. Lancez la réserve de dés constituée.
2. Une fois les dés triés, la tâche entreprise est réussie s'il reste au moins un succès ✲.

La première chose à prendre en considération est la réserve de dés. Quand un personnage souhaite entreprendre une action, il commence par constituer cette fameuse réserve. Le nombre et le type de dés dépendent de différents facteurs, comme les aptitudes du personnage, ses compétences, son équipement et la difficulté de la tâche. Le MJ pourra aussi y ajouter certains dés en fonction de l'environnement ou de la situation (réparer un vaisseau avec du temps et des outils, c'est une chose, mais le faire sous une pluie battante, sans outils et en se faisant tirer dessus, c'en est une autre). Une fois tous ces dés réunis, le joueur qui tente l'action en question lance tous les dés de sa réserve.

La seconde phase consiste à interpréter le résultat des dés. Pour cela, il suffit de regarder le symbole qui apparaît sur chacun. Certains marchent par paire, les uns annulant les autres. D'autres ne sont cependant pas annulés, et leurs effets sont appliqués, quelle que soit l'issue de l'action. Après avoir comparé les symboles opposés (les



succès et les échecs), le joueur peut enfin voir s'il a mené à bien sa tâche. Ensuite, il compare la seconde série de symboles (les avantages et les menaces) pour voir si l'action s'accompagne d'effets secondaires, qu'ils soient positifs ou négatifs. Enfin, tous les autres symboles sont résolus ; ils permettent de peaufiner l'issue de l'action.

Le **test de compétence** est le socle du système de jeu. Si ces deux aspects fondamentaux que sont la constitution de la réserve de dés d'une part, et le résultat de ces mêmes dés d'autre part, forment le grand principe du jeu, ils pourront néanmoins être modifiés ou influencés par d'autres règles ou effets.

LES DÉS

Cette section s'intéresse d'un peu plus près aux dés spéciaux et à leurs symboles. Quand les tirs de blaster commencent à fuser, tout peut arriver. Les symboles des dés permettent de poser le cadre narratif de l'action : le personnage a-t-il touché le stormtrooper qu'il visait, ou l'a-t-il forcé à se mettre à couvert, évitant ainsi d'être visé à son tour ? En saisissant bien leur fonctionnement, les joueurs appréhenderont mieux le système de jeu. Cette section explique également la création d'une réserve de dés, et quand ajouter des dés au gré des circonstances. N'oubliez pas que ces dés peuvent être achetés séparément, mais que les joueurs peuvent aussi se tourner vers l'appli *Star Wars Dice* pour effectuer des jets de dés virtuels.

Quand les personnages effectuent des tests de compétence, les dés permettent aux joueurs de déterminer rapidement échecs et succès, mais aussi l'ampleur et les implications narratives des tâches entreprises. Voilà pourquoi il existe sept types de dés dans ce jeu. Chacun a un rôle et une fonction spécifiques, et il n'y en a pas deux pareils puisque chacune de leurs faces peut être vierge ou afficher un symbole, voire plusieurs, comme autant d'effets positifs ou négatifs.

Une réserve type est généralement constituée de cinq à huit dés, et couvre la plupart des situations. Les actions difficiles, complexes ou épiques en nécessiteront plus, tandis que les gestes courants en demanderont moins. Pour ce qui est des tâches dont le succès est garanti, pas besoin de lancer de dés. La création d'une réserve de dés doit être réservée aux actions importantes ayant une influence sur le cours du récit.

Les dés peuvent être classés en trois catégories : ceux dont les symboles contribuent aux succès des actions, ceux qui annulent les symboles positifs et entravent le bon déroulement de l'action, et enfin, les dés de Force, dont l'utilisation diffère légèrement des autres.

Les dés de fortune, d'aptitude et de maîtrise sont de « bons » dés, contrairement aux dés d'infortune, de difficulté et de défi, qui sont de « mauvais » dés. Les dés de Force sont à part et n'interviennent généralement pas dans les tests de compétence.

BONS DÉS ET MAUVAIS DÉS

Chaque réserve est constituée d'un certain nombre de dés de différentes origines. En gros, on y trouve des « bons dés » et des « mauvais dés ».

Les bons dés sont ajoutés à la réserve pour contribuer à l'action ou provoquer des effets secondaires bénéfiques. Ils reflètent un talent appris ou inné, un entraînement spécifique, des ressources généreuses et autres avantages applicables à la tâche entreprise. À l'inverse, les mauvais dés y sont ajoutés pour gêner ou empêcher l'action, ou pour provoquer des effets secondaires indésirables. Ils représentent la difficulté inhérente à la tâche, les obstacles, voire les efforts d'un autre personnage s'opposant au premier.

TABLE 1-1 : BONS DÉS ET MAUVAIS DÉS

Les bons dés viennent de...	Les mauvais dés viennent de...
La compétence utilisée pour accomplir une tâche.	La difficulté de la tâche entreprise.
La caractéristique concernée.	Une caractéristique, compétence ou capacité spéciale d'un adversaire.
Un talent ou une capacité spéciale applicable.	Les forces adverses à l'œuvre.
L'équipement ou le matériel du personnage.	Une météo défavorable ou des effets liés à l'environnement.
L'utilisation de points de Destin du côté lumineux.	L'utilisation de points de Destin du côté obscur.
Les avantages tactiques ou circonstanciels.	Les désavantages tactiques ou circonstanciels.
Les autres avantages, déterminés par le MJ.	Les autres désavantages, déterminés par le MJ.

CONVERSION DES DÉS STANDARDS EN DÉS SPÉCIAUX

L'Ère de la Rébellion se joue avec une série de dés spéciaux dont le MJ et les joueurs devraient normalement être équipés en toutes circonstances. Toutefois, peut-être leur arrivera-t-il d'en être démunis. Inutile d'annuler votre partie pour autant. Les joueurs peuvent aussi employer des d6, d8 et d12 standard, en se servant de la table de conversion ci-dessous. Pour cela, il suffit de convertir les nombres obtenus aux dés en symboles.

TABLE 1-2 : CONVERSION DES DÉS STANDARDS

Type de dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Dé de fortune (d6)	Vierge	Vierge	✲	✲ ❍	❍ ❍	❍	-	-	-	-	-	-
Dé d'infortune (d6)	Vierge	Vierge	➤	➤	⚙	⚙	-	-	-	-	-	-
Dé d'aptitude (d8)	Vierge	✲	✲	✲ ✲	❍	❍	✲ ❍	❍ ❍	-	-	-	-
Dé de difficulté (d8)	Vierge	➤	➤ ➤	⚙	⚙	⚙	⚙ ⚙	➤ ⚙	-	-	-	-
Dé de maîtrise (d12)	Vierge	✲	✲	✲✲	✲✲	❍	✲❍	✲ ❍	✲ ❍	❍ ❍	❍ ❍	⏚
Dé de défi (d12)	Vierge	➤	➤	➤ ➤	➤ ➤	⚙	⚙	➤ ⚙	➤ ⚙	⚙ ⚙	⚙ ⚙	▽
Dé de Force (d12)	●	●	●	●	●	●	●●	○	○	○○	○○	○○

BONS DÉS

Il existe trois types de bons dés comportant des symboles qui augmentent les chances de succès d'une action ou provoquent des effets secondaires bénéfiques.

DÉS DE FORTUNE □



Les avantages spéciaux, ou « fortunes », sont représentés par les dés bleu clair à six faces, qui simulent des avantages dus à la chance, au hasard ou à des actions opportunes entreprises par les personnages. On peut les ajouter à la réserve de dés pour toutes sortes de raisons. Les personnages en profitent le plus souvent lorsqu'ils disposent d'un avantage sérieux, comme le matériel ou tout le temps nécessaire pour exécuter leur tâche. Les dés de fortune et les dés d'infortune sont fondamentalement opposés. Ces dés sont représentés par le symbole □ dans le texte.

DÉS D'APTITUDE ◆



Les prédispositions sont représentées par des dés verts à huit faces, qui forment la base de la plupart des réserves de dés des personnages. Ils illustrent l'aptitude ou le savoir-faire du personnage qui tente un test de compétence. Ces dés sont couverts de symboles positifs et donc bénéfiques. Ils sont opposés aux dés de difficulté. Les dés d'aptitude sont représentés par le symbole ◆ dans le texte.

DÉS DE MAÎTRISE ⬢



La maîtrise est représentée par des dés jaunes à douze faces, qui mêlent capacités innées et apprentissage. On y a recours le plus souvent quand un personnage tente un test de compétence en s'appuyant sur une compétence dans laquelle il est formé. On peut en ajouter à une réserve en utilisant un point de Destin sur un test de compétence important. Ces dés augmentent les chances de réussite et sont les seuls à arborer le formidable symbole de triomphe (cf. page 20). Le dé de maîtrise est la version améliorée du dé d'aptitude (pour plus de détails sur les améliorations, reportez-vous à la page 28). Les dés de maîtrise sont représentés par le symbole ⬢ dans le texte.

MAUVAIS DÉS

Il existe trois types de mauvais dés comportant des symboles qui réduisent les chances de succès ou entraînent des complications.

DÉS D'INFORTUNE ■



Certaines complications, ou « infortunes », sont représentées par des dés noirs à six faces, qui symbolisent des problèmes ou obstacles mineurs survenant lors de la résolution de la tâche. Ils illustrent de petits désagréments susceptibles de gêner les personnages, comme le manque de lumière, un relief accidenté, des ressources inadaptées, ou un rancor affamé là où l'on s'attendait à un spécimen décrépit. Ils ne sont cependant pas aussi néfastes que les dés de difficulté. On les ajoute à la réserve pour simuler les effets circonstanciels et environnementaux qui, à eux seuls, ne suffisent pas à augmenter la difficulté de base de la tâche. Les dés d'infortune et les dés de fortune sont fondamentalement opposés. Ces dés sont représentés par le symbole ■ dans le texte.

DÉS DE DIFFICULTÉ ◆



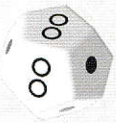
La difficulté est représentée par des dés violets à huit faces, qui illustrent la complexité ou le défi inhérent à une action entreprise par un personnage. Pour faire simple, plus la réserve de dés en réunit, plus les chances de succès sont compromises. Les dés de difficulté sont couverts de symboles négatifs et délétères qui annulent ceux des dés d'aptitude, de fortune et de maîtrise. Ils sont opposés aux dés d'aptitude. Les dés de difficulté sont représentés par le symbole ◆ dans le texte.

DÉS DE DÉFI



Le défi est représenté par des dés rouges à douze faces. Ils représentent une incroyable adversité et une vive opposition. Ils peuvent remplacer les dés de difficulté lors des épreuves les plus difficiles qu'imposent des adversaires d'élite (ou simplement préparés et bien entraînés). On peut en ajouter à une réserve en utilisant un point de Destin sur un test de compétence important. Ces dés handicapants sont couverts de menaces et d'échecs, mais on y trouve aussi le redoutable symbole de désastre (cf. page 21). Le dé de défi est la version améliorée du dé de difficulté (pour plus d'informations sur les améliorations, cf. page 28). Les dés de défi sont représentés par le symbole ⬢ dans le texte.

DÉS DE FORCE



La Force est symbolisée par des dés blancs à douze faces, qui représentent le pouvoir et l'influence de la Force. En règle générale, on ne s'en sert que dans les réserves de dés des personnages (et créatures) sensibles à la Force et dans des circonstances particulières, comme lorsque les joueurs génèrent leur réserve de Destin initiale, au début de la session de jeu (cf. **Points de Destin**, page 33).

Contrairement aux autres dés associés à la résolution des tâches, qui ont un impact direct sur l'échec ou la réussite d'une action, mais également sur son ampleur et ses complications, les dés de Force génèrent des ressources. Chaque face est couverte de points du côté obscur ou du côté lumineux. En revanche, vous n'y trouverez pas de faces vierges. Quand les joueurs lancent des dés de Force, ils génèrent toujours un certain nombre de ressources ; des ressources qui peuvent être du côté obscur, du côté lumineux, ou les deux.

Les dés de Force sont représentés par le symbole ⬡ dans le texte. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre VIII : La Force**.

DÉS À DIX FACES



En plus des dés personnalisés décrits ci-dessus, le jeu s'appuie sur l'utilisation de dés à dix faces, également appelés « d10 ». Sur beaucoup de d10, on trouve une face « 0 », qu'il convient de considérer comme un « 10 ». Le d10 permet donc de générer des résultats compris entre 1 et 10. Ces dés ne sont pas inclus dans les sets de dés *Star Wars* mais vous pouvez en acheter dans les boutiques spécialisées.

Dans ce jeu, les d10 permettent surtout d'effectuer des *jets de pourcentage*. Le principe est simple : on lance 2d10, l'un constituant les dizaines, et l'autre les unités. Un résultat de 0 est alors égal à 0. Un double 0 se traduit par un résultat de 100. Le dé de pourcentage est aussi appelé d100. C'est avant tout un générateur aléatoire, qui produit un nombre compris entre 1 et 100. Les jets de pourcentage permettent de déterminer des résultats sur les tables de référence, comme la gravité des blessures critiques, ou pour déclencher des devoirs (cf. page 41).

EXEMPLE

Le personnage de David inflige une blessure critique à un stormtrooper. David lance un dé de pourcentage pour déterminer la gravité de la blessure en question. Il choisit un d10 bleu pour les unités et un d10 vert pour les dizaines. Il obtient un 4 au dé vert et un 7 au dé bleu, soit un résultat de 47. Si le dé vert avait donné un 0, le résultat aurait été de 7 (zéro et sept).

SYMBOLES ET RÉSULTATS DES DÉS

Les dés utilisés dans **L'Ère de la Rébellion** sont couverts de symboles uniques synonymes de succès ou d'échecs, mais qui en plus permettent d'enrichir la résolution d'une tâche en lui ajoutant du contexte et des rebondissements. En saisissant et en interprétant bien le sens de ces symboles, les joueurs contribueront pleinement au déroulement du récit, en décrivant leurs aventures de façon vivante et détaillée. Cette section définit donc les différents symboles et leur impact sur le jeu.

Comme les dés, les symboles peuvent être classés en différentes catégories, trois pour être plus précis : bons résultats, mauvais résultats et ressources de la Force.

BONS RÉSULTATS

Un personnage est parvenu à pirater le réseau de la sécurité impériale pendant qu'il s'infiltrait dans un bloc pénitentiaire étroitement surveillé, mais quelle est l'étendue de sa réussite ? A-t-il accompli cette prouesse de justesse, ou avec tant de brio que tous les systèmes de protection du complexe ont été désactivés ? C'est en interprétant les symboles positifs des dés que l'on détermine ce genre de détail.

Trois types de symboles positifs peuvent apparaître sur les dés : les succès, les avantages et les triomphes.

SUCCÈS ✲

Les succès ✲ sont essentiels pour réussir un test de compétence. Un tel symbole est cependant annulé par un symbole d'échec ▼. S'il reste au moins un succès ✲ dans la réserve une fois les annulations réglées, le test de compétence est réussi. Mais les succès ✲ influent aussi sur l'ampleur de la réussite. Par exemple, au combat, chacun d'eux est ajouté aux dégâts infligés à la cible. Ainsi, quatre succès nets produiront 4 points de dégâts supplémentaires.

Les symboles de succès apparaissent sur les dés ◆, ■ et ⬣.

AVANTAGE

Le symbole d'avantage se traduit par des conséquences ou effets secondaires positifs ; peu importe, d'ailleurs, que l'action se soit soldée par un échec ou par

une réussite. Il peut s'agir, par exemple, de s'introduire dans un système informatique plus vite que prévu, de trouver un abri lors d'un échange de tirs, ou d'éliminer du stress subi lors d'une situation éprouvante.

Une action peut se terminer sur un échec et générer des avantages malgré tout. Il ressortira alors quelque chose de positif de l'échec. Mais des avantages peuvent aussi s'ajouter à une réussite, se traduisant alors par une issue plus qu'heureuse. Il est important de se rappeler que les avantages n'ont pas d'impact direct sur les succès et les échecs. Ils ne font qu'amplifier les effets secondaires potentiels. Un symbole d'avantage est annulé par un symbole de menace.

Il y a de nombreuses façons de tirer parti de ce symbole ; c'est ce qu'on appelle « prendre l'avantage ». Quand un test génère au moins un avantage net, le joueur peut s'en servir pour produire toutes sortes d'effets secondaires : infliger un coup critique, déclencher un attribut d'arme, se remettre du stress ou exécuter des manœuvres supplémentaires. Les différentes applications possibles des avantages sont détaillées à la page 218.

Les symboles d'avantage apparaissent sur les dés ◆, □ et ⬡.



TRIOMPHE

Un symbole de triomphe constitue un résultat formidable et confère un bénéfice de taille. Il a deux effets :

Pour commencer, un triomphe compte aussi comme un succès, tel qu'il a été détaillé ci-dessus. À ce titre, cet effet du symbole peut être annulé par un symbole d'échec généré lors du même test.

Par ailleurs, un triomphe peut être utilisé pour déclencher des effets particulièrement puissants : par exemple, infliger une blessure critique (sous réserve que l'attaque soit réussie) ou activer un attribut d'arme, des effets habituellement produits par plusieurs avantages . Mais les triomphes peuvent aussi déclencher des effets qui sont hors de portée des avantages, des effets déterminés par le MJ, par l'environnement, un élément d'équipement ou une capacité spéciale. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 218.

Notez bien que le joueur profite de ces deux points ; il n'a pas à choisir entre le succès et l'effet spécial. En tant que succès, cet aspect d'un triomphe peut être annulé par un symbole d'échec ▼, comme d'ordinaire. Néanmoins, le second aspect du ne peut pas être annulé. Les triomphes sont cumulatifs ; chacun compte comme un succès et peut être utilisé pour générer un effet spécial.

Les symboles de triomphe apparaissent uniquement sur les dés ⬡.

MAUVAIS RÉSULTATS

En tentant d'échapper à une escouade d'éclaireurs impériaux sur une speeder bike volée, un personnage échoue à se faufiler entre deux formations rocheuses. S'agit-il d'un échec spectaculaire qui se solde par un terrible crash ? Ou s'en tirera-t-il avec quelques éraflures sur le fuselage de son appareil ? Pour le savoir, il suffit d'interpréter les symboles négatifs des dés.

Trois types de symboles négatifs peuvent apparaître sur les dés : les échecs, les menaces et les désastres.

ÉCHEC

Les échecs ▼ sont essentiels eux aussi pour la résolution d'une action, et sont annulés par les succès ✲, à raison de un pour un. S'il reste au moins un succès ✲ dans la réserve une fois les annulations réglées, le test de compétence est réussi. Heureusement pour les personnages, de multiples échecs ▼ nets ne produisent aucun effet supplémentaire.

Les symboles d'échec apparaissent sur les dés ■, ◆ et ⬢.

MENACE

Le symbole de menace se traduit par les conséquences ou effets secondaires négatifs d'une action, indépendamment de la réussite ou de l'échec de celle-ci. Il peut s'agir, par exemple, de s'introduire dans un système informatique beaucoup plus lentement que prévu, d'offrir un abri inespéré à l'ennemi lors d'un échange de tirs, ou de subir davantage de stress lors d'une situation éprouvante.

Une action peut donc se terminer sur une réussite et générer malgré tout des menaces, gâchant ou amenuisant alors l'impact du succès. Mais des menaces peuvent aussi accompagner un échec et avoir des conséquences épouvantables. Il est important de se rappeler que les symboles de menace n'ont pas d'impact direct sur les succès et les échecs. Ils ne font qu'amplifier les effets secondaires potentiels. Une menace annule un symbole d'avantage.

En règle générale, c'est le MJ qui se charge de résoudre les menaces. Les effets possibles sont très variables. Quand un test de compétence génère au moins une menace nette, le MJ applique un ou plusieurs effets secondaires : tomber au sol, perdre l'avantage de son abri, prendre plus de temps que prévu, subir du stress malgré la banalité de l'action, ou permettre à l'ennemi d'exécuter une manœuvre supplémentaire. Les différentes applications possibles des menaces sont détaillées à la page 218.

Les symboles de menace apparaissent sur les dés ■, ◆ et ⬣.

DÉSASTRE

Un symbole de désastre constitue un résultat terrible et se traduit par une issue funeste. Il a deux effets :

Pour commencer, un désastre compte comme un échec ▼, tel qu'il a été détaillé ci-dessus. À ce titre, cet effet du symbole peut être annulé par un symbole de succès ✲ généré lors du même test.

Par ailleurs, un désastre peut être utilisé pour déclencher des effets négatifs particulièrement néfastes. Un tel symbole peut indiquer qu'une arme s'est enrayée, ou est tombée à court de munitions ou de cellules énergétiques. Mais les désastres peuvent aussi déclencher des effets bien pires que les menaces, des effets déterminés par le MJ, par l'environnement, un adversaire ou une capacité spéciale. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 218.

Notez bien que le joueur subit ces deux aspects ; il ne choisit pas entre l'échec et l'effet spécial. En tant qu'échec, cet aspect d'un désastre peut être annulé par un symbole de succès ✲, comme d'ordinaire. Néanmoins, le second aspect du ne peut pas être annulé. Les désastres sont cumulatifs ; chacun compte comme un échec et peut être utilisé pour générer un effet spécial.

Les symboles de désastre apparaissent uniquement sur les dés ⬣.

RESSOURCES DE LA FORCE

La dernière catégorie de symboles représente les ressources produites par les dés de Force. Il en existe deux types : les points de Force du côté lumineux ○ et les points de Force du côté obscur ●. Les personnages sensibles à la Force peuvent s'en servir pour déclencher des capacités spéciales, comme la télékinésie ou des facultés de réaction surnaturelles. Les puissants utilisateurs de la Force, comme les Jedi, recourent fréquemment à ce genre de dé et luttent en permanence pour maintenir l'équilibre de la Force.

Dans **L'Ère de la Rébellion**, ces personnages sont assez rares. Si certains PJ peuvent être sensibles à la Force et disposer d'un certain contrôle sur celle-ci, sachez que ces dés ne permettent pas seulement d'utiliser les pouvoirs de la Force. En effet, ils servent aussi à déterminer la réserve de points de Destin de départ, au début de chaque session (cf. page 34).

Contrairement aux bons dés et aux mauvais dés utilisés dans la résolution des tâches, les dés de Force génèrent des ressources utilisées pour alimenter les effets des pouvoirs, comme leur ampleur, leur portée et leur durée. Le dé de Force et le mécanisme qui le régit sont très différents du test de compétence et sont détaillés dans le **Chapitre VIII : La Force**.

LUMIÈRE, MOTEUR, ACTION !

Au cours de leurs aventures, les personnages seront amenés à entreprendre un large éventail de tâches. Des entreprises les plus ordinaires, comme la réparation d'un hyperdrive endommagé ou la négociation du prix d'un landspeeder, jusqu'aux prouesses spectaculaires comme l'escalade d'une falaise sous la menace de chasseurs de primes munis de réacteurs dorsaux, les personnages seront forcément mis à l'épreuve. Quand l'issue d'une action est incertaine, un PJ doit généralement effectuer un test de compétence pour s'assurer de la réussite de son entreprise. Ces tests s'appuient souvent sur différents attributs de personnage, comme une compétence, un talent particulier ou une capacité innée.

Le type de test nécessaire est déterminé par le MJ. Une fois le type de test et sa difficulté fixés, le joueur constitue sa réserve de dés en fonction des différents paramètres liés à son action. Celle-ci peut regrouper différents types de dés et change à chaque action, selon la situation et les personnages impliqués.

Ensuite, le joueur lance tous les dés de la réserve constituée, et l'on s'intéresse au résultat de chacun : certains s'annulent tandis que d'autres se cumulent. Une fois le tri effectué, le joueur et le MJ sont en mesure de constater si l'action entreprise est couronnée de succès ou non. Les dés leur dévoilent tout simplement l'issue du test, ainsi que de possibles effets supplémentaires, surprises ou complications.

LA RÉSERVE DE DÉS DE BASE

L'Ère de la Rébellion s'appuie sur un concept simple : la réserve de dés, qui regroupe différents types de dés propres au jeu (cf. **Les dés**, page 17). Si certaines actions particulièrement complexes nécessitent une réserve de dés importante, la réserve de dés de base, elle, est assez simple et découle de trois grands paramètres : les aptitudes du PJ, ses connaissances et la difficulté de la tâche entreprise.

S'intéressant de plus près à ces trois paramètres, la section qui suit décrit la constitution et la résolution d'une réserve de dés, mais aborde aussi les autres réserves de dés et tests auxquels les joueurs peuvent faire appel durant une partie.

CARACTÉRISTIQUES

Dans ce jeu, les aptitudes naturelles d'un personnage sont définies par six caractéristiques : la Vigueur, l'Agilité, l'Intelligence, la Ruse, la Volonté et la Présence.

La Vigueur et l'Agilité regroupent les caractéristiques physiques du personnage : sa force, sa souplesse, son habileté avec une arme et sa robustesse générale. L'Intelligence et la Ruse symbolisent ses connaissances, ses capacités d'analyse, son ingéniosité et ses facultés de raisonnement. La Volonté et la Présence représentent son caractère et son assurance, son charisme et sa force d'âme, ainsi que ses relations avec son prochain.

Ses caractéristiques de départ sont déterminées par son espèce (les Sullustéens sont généralement vifs, les Bothans astucieux, etc.), mais chaque joueur a la possibilité de les augmenter lors de la phase de création de personnage en y investissant une partie de son capital de points d'expérience de départ. Il convient de rappeler qu'après la création de personnage, l'augmentation des caractéristiques coûte cher, un luxe qu'on ne peut se permettre qu'à quelques reprises au cours d'une campagne. **Les joueurs doivent réfléchir attentivement à leurs caractéristiques et songer à y investir une part importante de leurs points d'expérience de départ** (pour plus de détails sur la création de personnage, reportez-vous à la page 39).

Bien qu'il soit parfaitement sensé de se concentrer sur les caractéristiques, qui contribuent à la bonne utilisation des compétences et des talents (comme un Ambassadeur ayant une solide Présence ou un Espion avec une bonne Agilité), le système de jeu offre une grande souplesse. Les joueurs peuvent se détourner des stéréotypes ou réfléchir à la carrière qu'ils entreprendront au fil de la campagne. Par exemple, un joueur pourra partir du principe que son Pilote est un colosse et augmentera sa Vigueur, en se disant qu'il pourrait devenir Commando. De même, un Slicer avec une Présence élevée pourrait être aussi bon orateur qu'habile avec un ordinateur entre les mains, pour devenir un jour Ambassadeur.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Les valeurs de caractéristique des PJ et des PNJ s'échelonnent le plus souvent de 1 à 6. Il existe des exceptions, pour les créatures uniques ou particulièrement puissantes. Par exemple, un rancor a une Vigueur nettement plus élevée que les PJ. Les PNJ comme Dark Vador, Yoda, Han Solo et autres personnages exceptionnels de l'univers de *Star Wars* ont aussi des pouvoirs qui dépassent ceux des PNJ habituels.

Un humanoïde normal a une caractéristique moyenne de 2, une valeur de 1 étant faible et inférieure à la moyenne. À l'inverse, une valeur égale à 3 ou 4 est nettement supérieure à la moyenne, tandis qu'un 5 ou un 6 représente un niveau exceptionnel. À la création du personnage, aucune caractéristique ne peut être supérieure à 5. Une fois le jeu commencé, les caractéristiques des PJ sont bridées à 6. Chaque espèce a des valeurs de caractéristique par défaut qui reflètent ses forces et ses faiblesses. Ce profil peut être amélioré à la création en investissant des points d'expérience.

Pour plus de détails sur les valeurs de caractéristique par défaut des différentes espèces, reportez-vous au **Chapitre II : Création de personnage**. Les six caractéristiques sont définies ci-dessous.

AGILITÉ

L'Agilité mesure l'adresse, la coordination et la précision. Les personnages dotés d'une Agilité élevée ont un bon sens de l'équilibre, sont souples et habiles de leurs mains. Cette caractéristique est utilisée dans le cadre d'un certain nombre de compétences physiques, comme Coordination. Elle est aussi essentielle pour les compétences de combat à distance comme Distance (armes légères) et Distance (armes lourdes).

VIGUEUR

La Vigueur regroupe la puissance physique, la force brute et la robustesse d'un personnage, mais aussi sa capacité à s'en servir quand il le faut. Les personnages dotés d'une Vigueur élevée sont en bonne forme physique et solidement constitués. Ils tombent rarement malades et ont une bonne résistance. La Vigueur est utilisée dans le cadre de compétences comme Athlétisme et Pugilat. On s'en sert aussi pour fixer le seuil de blessure de départ des personnages.

RUSE

La Ruse traduit l'ingéniosité, la fourberie, la perspicacité et la créativité. Les personnages dotés d'une Ruse élevée ont de la jugeote, saisissent rapidement leur environnement et ceux qui les entourent, et préparent plus vite leurs plans et tactiques. Cette caractéristique est associée à un certain nombre de compétences mentales, comme Tromperie, Perception et Survie.

INTELLIGENCE

L'Intelligence reprend les facultés de compréhension, l'éducation, l'acuité mentale, et les capacités de raisonnement et de rationalisation. Les personnages dotés d'une Intelligence élevée peuvent extrapoler, se souvenir de détails et tirer parti d'expériences passées, mais également réfléchir à des stratégies à long terme



et aux ramifications d'actions présentes. L'Intelligence sert à plusieurs compétences mentales, comme Astrogation, Informatique et toutes les formes de Connaissance (Culture et Xênologie, par exemple).

PRÉSENCE

La Présence regroupe le cran, le charisme, la confiance et la force de caractère. Les personnages dotés d'une Présence élevée sont des leaders tout désignés, attirent les regards quand ils entrent dans une pièce, mènent facilement une conversation avec n'importe qui et s'adaptent rapidement à toute situation en société. C'est la caractéristique clé de compétences sociales, comme Charme et Commandement.

VOLONTÉ

La Volonté reflète la discipline, le sang-froid, la force d'âme et l'assurance d'un personnage. Les personnages dotés d'une Volonté élevée résistent au stress et à la fatigue, gardent leur calme dans les situations les plus chaotiques et exercent leur influence sur les esprits les plus faibles. Cette caractéristique est associée à certaines compétences, comme Coercition et Vigilance. On s'en sert aussi pour fixer le seuil de stress de départ des personnages.

LES CARACTÉRISTIQUES ET LE JEU

Certaines carrières et professions s'appuient sur des caractéristiques plus que d'autres. Les caractéristiques influencent aussi les compétences, toutes sortes de capacités de personnage et d'autres éléments de leur profil. Par exemple, en plus de servir dans les tests de combat d'Athlétisme et de Corps à corps, la Vigueur sert à déterminer le seuil de blessure de départ et forme la base de la valeur d'encaissement.

Comme précisé plus haut, les caractéristiques sont l'un des trois paramètres déterminants pour constituer la réserve de dés d'un test (il faut y ajouter la formation de compétence et la difficulté de la tâche).

COMPÉTENCES ET FORMATIONS

Si les caractéristiques sont extrêmement importantes et posent les bases des capacités d'un personnage, les compétences sont des formations spécialisées qui jouent aussi un rôle de premier plan dans le profil d'un personnage. Une compétence reflète une formation ou une expérience appropriée pouvant aider un personnage lorsqu'il entreprend une tâche ou une action donnée. Bien qu'un personnage puisse tenter à peu près tout et n'importe quoi sans la formation ou compétence correspondante, il sera beaucoup plus efficace s'il connaît le sujet auquel il s'attaque.

Les compétences représentent un entraînement spécifique, une expérience concrète ou des connaissances pointues dans un domaine précis. Chaque compétence est associée à une caractéristique précise, la capacité par défaut à laquelle un personnage fait appel quand il entreprend une action avec cette compétence. Par exemple, la compétence Athlétisme est liée à la Vigueur, Tromperie à la Ruse, et Connaissance à l'Intelligence. Une compétence élevée peut compenser une caractéristique basse. Toutefois, les personnages avertis ont une solide formation et une bonne caractéristique associée.

Du choix de carrière d'un personnage découlent ses *compétences de carrière*. Les personnages débutent avec des « rangs » (leur niveau de formation) dans certaines compétences de carrière. Au fil de la campagne, un personnage peut apprendre et améliorer des compétences. Sachez toutefois que l'amélioration de compétences de carrière coûte moins cher que celle des compétences hors carrière.

Pour plus de détails sur les compétences et leur application, reportez-vous au **Chapitre III : Compétences**.

DIFFICULTÉ

Le troisième paramètre qui définit une réserve de dés (en plus de la caractéristique et de la compétence associée) est la difficulté de la tâche entreprise. La caractéristique

TABLE 1-3 : NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Niveau de difficulté	Dés	Exemple
Simple	–	Tâche routinière, qui pose rarement problème. En règle générale, pas de jet nécessaire, à moins que le MJ ne souhaite connaître l'ampleur de la réussite, ou que la présence de ■ indique la possibilité de complications.
Facile	◆	Crocheter une serrure primitive, soigner de simples égratignures et contusions, trouver de quoi se remplir le ventre sur une planète où la nourriture ne manque pas, ou toucher une cible située à portée courte.
Moyen	◆◆	Crocheter une serrure normale, recoudre une petite plaie, trouver de quoi manger et s'abriter sur une planète au climat tempéré, toucher une cible située à portée moyenne, ou tenter de frapper une cible quand on est au contact.
Difficile	◆◆◆	Crocheter une serrure complexe, réduire une fracture ou suturer une vilaine plaie, trouver de la nourriture et un abri sur une planète hostile, ou toucher une cible située à portée longue.
Intimidant	◆◆◆◆	Crocheter une serrure des plus sophistiquées, exécuter une opération chirurgicale ou greffer un implant, trouver de quoi manger et s'abriter sur une planète désertique, ou toucher une cible située à portée extrême.
Exceptionnel	◆◆◆◆◆	Crocheter une serrure dénuée de mécanisme apparent, cloner un nouveau corps, trouver de quoi manger et s'abriter sur une planète dénuée d'atmosphère respirable.

et le rang de compétence ajoutent de bons dés à la réserve. La difficulté, elle, en ajoute de mauvais, ce qui compromet la réussite de la tâche. En plus de la difficulté propre à l'action, on peut ajouter d'autres dés reflétant des complications liées à l'environnement ou à la situation.

Si la caractéristique et la compétence associée sont définies par le personnage qui entreprend la tâche, la difficulté est quant à elle fixée par le MJ. Il existe six grands niveaux de difficulté (cf. encadré **Tâches impossibles**, page 25, pour un septième niveau de difficulté optionnel). À la discrétion du MJ, certains tests peuvent s'accompagner d'une difficulté supérieure à Exceptionnel en raison de la situation et de divers modificateurs.

Le niveau de difficulté indique surtout le nombre de dés de difficulté violets à ajouter à la réserve de dés. Une action entreprise contre un niveau de difficulté donné est qualifiée de test standard.

FIXER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Le niveau de difficulté d'une tâche est indiqué par l'un des adjectifs suivants : **Simple, Facile, Moyen, Difficile, Intimidant** ou **Exceptionnel**. Celui-ci s'accompagne d'un nombre de dés de difficulté qu'on ajoute à la réserve de dés, et qui figure entre parenthèses. Par exemple, un joueur pourra avoir à effectuer un **test de Perception Facile (◆)** ou un **test de Mécanique Difficile (◆◆◆)**. Les exemples ci-dessous vous donneront une idée plus précise de différents niveaux de difficulté.

TÂCHES SIMPLES (–)

Une tâche Simple est élémentaire, voire routinière, et pose rarement problème. La réussite est donc presque assurée. Si l'échec est quasiment impossible, l'action ne nécessite même pas de test. Le MJ peut alors annoncer qu'elle est automatiquement couronnée de succès. Elle peut néanmoins être assujettie à un jet de dés si les circonstances rendent son issue incertaine. Ce n'est habituellement le cas que si un ou plusieurs ■ entrent en jeu, comme ceux qui découlent de blessures, ou sont liés à l'environnement ou à l'adversité.

Une tâche Simple n'ajoute aucun dé de difficulté à la réserve de dés d'un test de compétence.

TÂCHES FACILES (◆)

Une action Facile ne devrait guère poser de problème à la majorité des personnages, mais il est toujours possible que les choses ne se déroulent pas comme prévu, si bien qu'un échec est envisageable. Un personnage doté de la formation, des ressources et des outils adaptés à la situation a de grandes chances de réussir ce genre d'action. Souvent, l'ampleur et les effets secondaires potentiels sont plus incertains que la réussite elle-même.

Une tâche Facile ajoute un dé de difficulté (◆) à la réserve de dés d'un test de compétence.

TÂCHES MOYENNES (◆◆)

Une tâche Moyenne est une action routinière habituellement couronnée de succès, mais dont l'échec ne sera pas surprenant pour autant. Un personnage doté de la formation, des ressources et de la bonne approche a de réelles chances de réussir ce genre de tâche.

Une tâche Moyenne ajoute deux dés de difficulté (◆◆) à la réserve de dés d'un test de compétence.

TÂCHES DIFFICILES (◆◆◆)

Une tâche Difficile est nettement plus exigeante. Elle est faisable, mais un échec n'aura rien de surprenant. Un personnage doté de la formation, des ressources et des outils adaptés à la situation ne devra pas être surpris s'il échoue, surtout s'il ne bénéficie pas de points de Destin ou d'autres avantages.

Une tâche Difficile ajoute trois dés de difficulté (◆◆◆) à la réserve de dés d'un test de compétence.

TÂCHES INTIMIDANTES (◆◆◆◆)

Une tâche Intimidante exige beaucoup d'un personnage, qui doit alors se dépasser pour la mener à bien. Le succès est possible, mais nécessitera des efforts. Un personnage doté de la formation, des ressources et des

outils adaptés à la situation ne devra vraiment pas être surpris s'il échoue, et cherchera sans doute tous les avantages possibles.

Une tâche Intimidante ajoute quatre dés de difficulté (◆◆◆◆) à la réserve de dés d'un test de compétence.

TÂCHES EXCEPTIONNELLES (◆◆◆◆◆)

Les tâches Exceptionnelles sont presque impossibles, surtout quand on les aborde à la va-vite. Mais avec de la préparation, un personnage correctement formé et bien équipé a une chance de s'en sortir. La plupart des personnages ratent toujours ce genre de tâche. Même les vétérans ont peu de chances de s'en sortir. L'échec semble inévitable, à moins que le personnage ne dispose d'avantages, comme des points de Destin, ou de bonus découlant de talents, d'une aide ou d'un équipement spécifique.

Une tâche Exceptionnelle ajoute cinq dés de difficulté (◆◆◆◆◆) à la réserve de dés d'un test de compétence.

TÂCHES IMPOSSIBLES

Il y a des situations où les chances de réussite sont à peu près nulles. Dans ce genre de cas, le MJ annonce que le test échoue automatiquement, sans qu'il soit nécessaire de lancer les dés.

Mais le MJ peut aussi décider de laisser le PJ tenter sa chance malgré ses probabilités très faibles de réussite, qu'il s'agisse de lancer une grenade dans l'espoir de souffler un départ d'incendie, d'escalader une paroi parfaitement lisse et verticale, ou d'essayer de raisonner un rancor déchaîné. Cela doit cependant se limiter aux moments les plus critiques du récit, ou aux questions de vie ou de mort.

Pour empêcher les joueurs d'abuser de ces possibilités, tenter une tâche impossible demande automatiquement au joueur de dépenser un point de Destin. Le joueur n'y gagne aucun avantage : cela lui donne juste le droit d'effectuer le test. Par ailleurs, il ne peut pas dépenser d'autres points de Destin pour ce test. À des fins de simplicité, une tâche impossible s'accompagne d'un nombre de dés de difficulté égal à une tâche Exceptionnelle (◇◇◇◇◇).

CONSTITUER UNE RÉSERVE DE DÉS DE BASE

Maintenant que les trois principaux paramètres régissant la création de la réserve de dés du test de compétence ont été abordés, voyons plus concrètement comment celle-ci est constituée.

Quand un personnage souhaite entreprendre une action dont le succès n'est pas garanti, le joueur effectue un test de compétence, qui s'appuie sur la compétence adaptée à la situation : Athlétisme pour défoncer une porte, Connaissance pour se rappeler une information, ou Charme pour convaincre un garde de fermer les yeux. En plus, chaque compétence est associée à une caractéristique : la Vigueur pour Athlétisme, l'Intelligence pour Connaissance et la Présence pour Charme. Pour effectuer un test de compétence, il commence par constituer sa réserve de dés.

Une réserve de dés de base a deux origines : les dés qu'y ajoutent les joueurs (sous la forme de dés d'aptitude ◆ et de dés de maîtrise ⬡), et ceux qu'y ajoute le MJ (sous la forme de dés de difficulté ◆, de dés de défi ⬢, de dés de fortune □ et de dés d'infortune ■). D'autres paramètres peuvent modifier le nombre et le type de dés d'un test. À chaque fois, tous les aspects des dés du joueur et du MJ doivent être expliqués avant que le jet ne soit effectué. Le MJ fixe également la difficulté avant le jet de dés. Une fois la réserve de dés de base constituée, chaque camp a la possibilité d'améliorer des dés.

APPLIQUER LES CARACTÉRISTIQUES ET LES COMPÉTENCES

La compétence du personnage actif et la caractéristique associée à cette même compétence ont autant d'importance l'une que l'autre. Chaque fois qu'une tâche est entreprise, le MJ et le joueur déterminent la compétence la plus appropriée, fixant au passage la caractéristique utilisée elle aussi. Par exemple, si le personnage tente de se glisser dans un terminal de sécurité en coupant le système d'alarme, le test s'appuiera sur la compétence Informatique, associée à la caractéristique Intelligence. Le rang de ces deux attributs détermine le nombre de dés d'aptitude et/ou de maîtrise ajoutés à la réserve.

Une fois la caractéristique et la compétence déterminées, le joueur peut commencer à constituer sa réserve de dés. Il compare sa valeur de compétence et la valeur de la caractéristique qui lui est associée.

La plus élevée des deux détermine le nombre de dés d'aptitude que compte la réserve de dés du test. Ensuite, le joueur **améliore** certains de ces dés d'aptitude en les convertissant en dés de maîtrise. Le nombre de dés concernés par cette manœuvre est égal à la plus faible des deux valeurs. Si le personnage est inexpérimenté

(c'est-à-dire qu'il n'a pas le moindre rang dans la compétence), ce nombre est bien évidemment égal à 0. Il ne peut alors compter que sur sa caractéristique (cet effet s'applique également si le personnage a 0 dans une caractéristique, ce qui est cependant presque impossible).

EXEMPLE 1 : VENDRI

Vendri tente de passer outre un terminal de sécurité. On va donc s'appuyer sur la compétence Informatique et la caractéristique Intelligence. Vendri a 2 en Informatique et 3 en Intelligence. Son Intelligence étant la plus élevée des deux, il commence par se constituer une réserve de trois dés d'aptitude (◆◆◆). Sa compétence Informatique étant la plus faible, il convertit deux de ses trois dés d'aptitude en dés de maîtrise (⬡⬡). Pour entreprendre son action, Vendri débute donc avec une réserve de trois dés : ◆⬡⬡, soit un dé d'aptitude et deux dés de maîtrise.

EXEMPLE 2 : ARKHAN

Par la suite, Arkhan tente de passer lui aussi entre les mailles du même terminal de sécurité. Il a plus d'expérience en la matière et a 3 en Informatique, mais 2 seulement en Intelligence. Son Informatique étant la plus élevée des deux, il commence par se constituer une réserve de trois dés d'aptitude (◆◆◆). Sa caractéristique Intelligence est plus faible, il convertit ainsi deux dés en dés de maîtrise (⬡⬡). Pour entreprendre son action, Arkhan débute donc avec une réserve de trois dés : ◆⬡⬡, soit un dé d'aptitude et deux dés de maîtrise.

Comme vous l'avez compris, Vendri et Arkhan débutent avec une réserve de dés identique, alors que leurs valeurs en Informatique et en Intelligence ne sont pas les mêmes. Ce système permet de compenser une formation insuffisante grâce à de bonnes capacités innées, et vice-versa.

EXEMPLE 3 : ZAL

Enfin, Zal, l'As au sang chaud, tente de franchir le même terminal de sécurité. Elle a 2 en Intelligence, mais rien en Informatique. Son Intelligence est bien évidemment supérieure, alors elle commence par ajouter deux dés d'aptitude (◆◆) à sa réserve. Comme elle n'a aucun rang en Informatique, cette valeur est égale à 0 et aucun dé d'aptitude n'est converti en dé de maîtrise. Pour tenter cette action, Zal commence avec une réserve réduite : (◆◆), soit deux dés d'aptitude.

APPLIQUER LA DIFFICULTÉ DE LA TÂCHE

Après avoir déterminé la compétence et la caractéristique qui lui est associée, le MJ fixe la difficulté de la tâche entreprise en se reportant à la **table 1-3 : niveaux de difficulté** de la page 24. Cela lui permet de déterminer le nombre de dés de difficulté que le joueur doit ajouter à sa réserve. Par exemple, un test de compétence **Moyen (◆◆)** se traduira par l'ajout de deux dés de difficulté à la réserve.

Dans certains cas, le MJ **améliore** un ou plusieurs de ces dés de difficulté. Il les retire alors de la réserve pour les remplacer par autant de dés de défi ●. Les dés de défi sont généralement améliorés de la sorte face à des adversaires chevronnés, une situation particulièrement défavorable, ou lorsque des points de Destin sont utilisés pour corser la difficulté.

Après avoir fixé le niveau de difficulté de la tâche entreprise, le MJ ajoute les dés de difficulté correspondants à la réserve de dés de l'action. Si aucun autre paramètre n'influe sur l'issue de la tâche, la réserve de dés de base est fin prête. Il ne vous reste alors plus qu'à lancer les dés pour voir si l'action est couronnée de succès ou non, et si elle s'accompagne d'effets secondaires.

EXEMPLE : FIXER LA DIFFICULTÉ

Se penchant sur les exemples ci-dessus, le MJ consulte la table des niveaux de difficulté. Ce terminal est obsolète et la sécurité est quelque peu relâchée par ici, aussi opte-t-il pour une difficulté **Moyenne (◆◆)**. On ajoute donc deux dés de difficulté à la réserve des joueurs qui tentent de déjouer les protections du terminal informatique.

MODIFIER UNE RÉSERVE DE DÉS

Si rien d'autre n'a d'impact sur l'issue de la tâche entreprise, la réserve de dés de base suffit pour effectuer le test. Mais dans l'univers varié et imprévisible de *Star Wars*, il n'est pas rare que d'autres paramètres interviennent, issus de l'environnement, par exemple. Les bourrasques provoquées par une brèche dans la coque d'un vaisseau peuvent handicaper n'importe quelle action, tandis qu'un pirate de l'espace immobile dont la silhouette se découpe dans la lumière constitue une cible bien plus facile. D'ailleurs, quand une action est assez importante pour que l'on constitue une réserve de dés, il y a de bonnes chances pour que d'autres paramètres entrent en jeu.

Ces paramètres peuvent affecter ou modifier la réserve de dés de bien des façons. Le plus souvent, on ajoute des dés, on en améliore/dégrade, ou on en retire. Ces modifications peuvent être dues aux joueurs, au MJ, à l'environnement ou à la situation. De multiples facteurs peuvent donc modifier notre réserve de dés, qu'il s'agisse d'un relief accidenté, d'un éclairage insuffisant,

d'avantages tactiques, d'une contrainte de temps, d'un équipement de qualité, de talents, de capacités de carrière, de l'utilisation de points de Destin ou de blessures graves. La section qui suit décrit tout cela en détail.

Notez bien qu'un joueur doit modifier sa réserve de dés dans un ordre bien précis. Pour commencer, il constitue sa réserve de base. Après, on y ajoute des dés supplémentaires, puis on les améliore, ensuite on les dégrade, et enfin on en retire.

AJOUTER DES DÉS

On peut commencer par modifier la réserve de base en y ajoutant des dés qui reflètent l'environnement, mais également divers avantages et désavantages. Pour ce faire, on utilise principalement des dés de fortune et d'infortune. En règle générale, on ajoute à la réserve un dé de fortune □ pour chaque avantage susceptible d'aider le personnage à réussir, et un dé d'infortune ■ pour chaque désavantage ou obstacle.

Un simple dé de fortune □ suffit généralement à simuler les atouts conférés par de l'équipement utile, un laps de temps confortable, une position avantageuse ou l'effet de surprise. Si plusieurs avantages de ce genre sont applicables, le MJ pourra ajouter de multiples dés de fortune à la réserve de base.

De même, un dé d'infortune ■ suffit généralement à refléter l'impact d'un effet préjudiciable ou gênant, comme un éclairage insuffisant, un matériel délabré, un environnement rigoureux ou de simples distractions. Si plusieurs désavantages de ce genre sont applicables, le MJ pourra ajouter de multiples dés d'infortune à la réserve de base. Certes, **ces deux types de dés sont opposés, mais ils ne s'annulent pas**. Quand la situation justifie l'ajout de deux dés de fortune et d'un dé d'infortune, les trois dés (□ □ ■) sont bel et bien mis dans la réserve.

AUGMENTER, AMÉLIORER OU AJOUTER ?

Parfois, le MJ ne saura pas trop s'il doit augmenter le niveau de difficulté, ajouter des dés ou en améliorer. La difficulté est fondée sur la tâche elle-même, et non sur les circonstances qui lui sont liées. En règle générale, une fois fixée, la difficulté ne change pas, quel que soit le pourquoi du comment de la tâche entreprise.

Améliorer (et dégrader) des dés n'est habituellement nécessaire que si une règle ou une capacité l'exigent. Ce genre de situation découle de la capacité en question, rarement d'une décision du MJ.

Si les circonstances sont uniques, le MJ peut décider d'ajouter des dés de fortune ou d'infortune. Les dés ainsi ajoutés doivent refléter les éléments qui rendent cette tâche spéciale. En règle générale, si le MJ a le sentiment qu'un test de compétence s'accompagne de paramètres susceptibles d'en modifier l'issue, il doit sérieusement réfléchir à faire intervenir des dés de fortune ou d'infortune.

L'utilisation de dés de fortune et de dés d'infortune est une ressource courante dont tous les joueurs peuvent user pour souligner des éléments importants de l'histoire. Les joueurs sont invités à décrire leurs actions en détail, et à faire remarquer les avantages et les désavantages susceptibles d'influencer une action donnée.

Du matériel de qualité peut ajouter des dés de fortune □ à une réserve, de même que certains talents reflétant un entraînement particulier adapté à la situation. Des manœuvres – viser, par exemple – font de même. À l'inverse, certains effets peuvent s'accompagner de dés d'infortune ■ – une blessure critique, par exemple – ou se traduire par un malus (outils de mauvaise qualité utilisés dans le cadre d'une tâche délicate).



Si les joueurs peuvent eux-mêmes suggérer l'ajout de dés de fortune ou d'infortune, c'est le MJ qui a le dernier mot en la matière, d'autant qu'il a tout le matériel nécessaire pour prendre ce genre de décision. Ce qui ne l'empêchera pas de faire preuve de bon sens en s'appuyant sur la scène et la description de l'action entreprise. Reportez-vous à l'encadré **Bons dés et mauvais dés** de la page 17 pour quelques exemples de situations à même de se traduire par l'ajout de dés de fortune ou d'infortune.

AMÉLIORER ET DÉGRADER LES DÉS

En plus des dés ajoutés à la réserve, certains effets de jeu convertissent les dés faibles en dés plus puissants, et vice versa. On peut donc *améliorer* un dé ou le *dégrader*. Le plus souvent, les dés sont améliorés ou dégradés lorsqu'un participant investit un point de Destin dans un test de compétence. Certains talents et capacités spéciales ont aussi ce pouvoir.

AMÉLIORER LES DÉS

L'amélioration de dés est un trait propre aux dés d'aptitude et aux dés de difficulté. Ce sont les seuls types de dés qui peuvent être améliorés. Quand un dé d'aptitude ◆ est amélioré, il est converti en dé de maîtrise ⬢. Quand un dé de difficulté ◆ est amélioré, il est converti en dé de défi ⬢.

Quand un effet ou talent permet d'améliorer un ou plusieurs dés, le joueur doit commencer par déterminer leur nombre. Ensuite, il retire les dés d'aptitude ◆ ou de difficulté ◆ concernés et les remplace par autant de dés de maîtrise ⬢ ou de défi ⬢. Quand un effet ordonne à un personnage d'améliorer des dés, les règles précisent toujours si cela concerne les dés d'aptitude ◆ ou de difficulté ◆.

AMÉLIORER PLUS DE DÉS QU'IL N'Y EN A

Dans certaines situations, un joueur sera amené à améliorer plus de dés d'aptitude qu'il n'en a. Dans ce cas, il lui faut observer la procédure qui suit. Tout d'abord, il commence par déterminer le nombre de dés restant à améliorer. Ensuite, il utilise une amélioration pour ajouter un dé d'aptitude ◆ à sa réserve. S'il dispose encore d'au moins une amélioration inutilisée, il convertit ce dé d'aptitude ◆ en dé de maîtrise ⬢. Puis on répète l'opération jusqu'à ce que toutes les améliorations potentielles aient été appliquées.

AMÉLIORER ET DÉGRADER APTITUDE ET DIFFICULTÉ

Certaines règles permettent à un joueur d'améliorer ou de dégrader une réserve de dés, mais aussi d'augmenter la difficulté de la tâche. Par exemple, le talent Esquive permet d'augmenter la difficulté d'un test de combat d'une valeur précise. Quand on améliore ou dégrade une réserve, on convertit des dés d'aptitude ◆ en dés de maîtrise ⬢, ou des dés de maîtrise ⬢ en dés d'aptitude ◆. De même, quand on améliore ou dégrade la difficulté d'une réserve, on convertit des dés de difficulté ◇ en dés de défi ⬢, ou des dés de défi ⬢ en dés de difficulté ◇.

Si le joueur doit convertir des dés de difficulté en dés de défi, mais qu'il n'y a plus de dés de difficulté, la procédure est la même. Tout d'abord, il ajoute un dé de difficulté ◆ à sa réserve. S'il dispose encore d'au moins une amélioration inutilisée, il convertit ce dé de difficulté ◆ en dé de défi ⬢, etc.

DÉGRADER DES DÉS

Il s'agit également d'une opération spécifique, qui ne s'applique qu'aux dés de maîtrise et aux dés de défi. Quand un dé de maîtrise ⬢ est dégradé, il est converti en dé d'aptitude ◆. De même, quand un dé de défi ⬢ est dégradé, il est converti en dé de difficulté ◆.

Quand un effet ou talent dégrade un ou plusieurs dés, le joueur doit commencer par déterminer leur nombre. Ensuite, il retire les dés de maîtrise ⬢ ou de défi ⬢ concernés et les remplace par autant de dés d'aptitude ◆ ou de difficulté ◆. Quand un effet ordonne à un personnage de dégrader des dés, les règles précisent toujours si cela concerne les dés de maîtrise ⬢ ou de défi ⬢.

DÉGRADER PLUS DE DÉS QU'IL N'Y EN A

Dans certaines situations, un joueur sera amené à convertir plus de dés de maîtrise ⬢ en dés d'aptitude ◆, ou de dés de défi ⬢ en dés de difficulté ◆, qu'il n'en a. Si tous les dés potentiels sont déjà dégradés, les dégradations restantes sont ignorées.

AMÉLIORATIONS ET DÉGRADATIONS D'UNE MÊME RÉSERVE

Parfois, des capacités vous obligent à améliorer et à dégrader des dés de la même réserve. Dans ce genre de situation, appliquez les améliorations en premier lieu. Ensuite, occupez-vous des dégradations. C'est important, car la phase d'amélioration peut potentiellement ajouter des dés à la réserve globale.

RETIRER DES DÉS

Si certains effets ajoutent des dés de fortune □ ou des dés d'infortune ■ à la réserve, d'autres en retirent avant même que le jet ne soit effectué. Cela arrive le plus souvent lorsque les talents d'un personnage permettent de retirer des dés d'infortune ■, reflétant un niveau d'expertise qui donne la possibilité de se défaire de distractions et désavantages mineurs qui handicaperaient un personnage moins expérimenté. De la même façon, un adversaire accompli pourra parfaitement avoir un talent retirant des dés de fortune □ aux tests de compétence qui le visent.

Le talent ou capacité concernés précise les conditions dans lesquelles on peut retirer des dés, ainsi que leur nombre et leur type. Quand une capacité permet de retirer plus de dés d'un type qu'il n'y en a dans la réserve, on en enlève le maximum, mais la marge restante est ignorée.

On retire les dés une fois tous les autres dés ajoutés, améliorés et/ou dégradés.

AMÉLIORATION CONTRE AUGMENTATION

Améliorer les dés de difficulté ◇ n'est pas synonyme **d'augmenter** la difficulté d'un test de compétence. Augmenter ou réduire la difficulté consiste à déterminer combien de dés de difficulté ◇ comprendra la réserve initiale (cf. page 26 pour plus de détails). L'amélioration, qui se traduit par la conversion de dés de difficulté ◇ en dés de défi ⬢, est généralement déclenchée par une capacité spéciale ou l'utilisation d'un point de Destin par l'un des participants.

INTERPRÉTER LA RÉSERVE

Après avoir lancé les dés de la réserve, les joueurs interprètent les résultats pour déterminer l'issue de l'action. La première chose à faire consiste à vérifier si le test de compétence se solde par une réussite ou un échec. Ensuite, on voit s'il y a des effets secondaires positifs, négatifs ou les deux. Que l'on se trouve à la surface d'une planète sous les bombes ou dans la une salle d'interrogatoire impériale, presque tout peut arriver.

SUCCÈS ET ÉCHECS

Quand un test produit des succès ✲ et des échecs ▼, on compare le total de chacun. Chaque symbole ▼ d'échec annule un symbole ✲ de succès. Une fois les annulations effectuées, il restera dans la réserve un ou plusieurs succès ✲, un ou plusieurs échecs ▼, ou rien du tout. Les symboles restant après ces annulations sont appelés des symboles « nets ».

Souvenez-vous que les symboles ⊕ de triomphe comptent comme autant de symboles ✲ de succès, en plus de leurs effets spéciaux. De même, les symboles ⊽ de désastre comptent comme autant de symboles ▼ d'échec, en plus de leurs effets spéciaux.

Si tous les succès ✲ et échecs ▼ de la réserve sont annulés, ou s'il reste des échecs ▼ nets, le test de compétence échoue. S'il reste au moins un succès ✲, le test de compétence est réussi. **N'oubliez pas : pour qu'un test de compétence soit couronné de succès, il doit rester au moins un symbole ✲ de succès dans la réserve de dés.**

AVANTAGES ET MENACES

Il est probable qu'un test de compétence produise aussi des avantages ⚙, des menaces ⚙, ou les deux. Le joueur fait la somme des ⚙ et la compare à la somme des ⚙. Les symboles d'avantage ⚙ et les symboles de menace ⚙ s'annulent à raison d'un pour un. Une fois les annulations effectuées, il restera donc un ou plusieurs symboles d'avantage ⚙, ou un ou plusieurs symboles de menace ⚙, à moins bien sûr que tous n'aient été annulés.



S'il reste un ou plusieurs symboles d'avantage nets, un effet secondaire bénéfique survient. À l'inverse, s'il reste au moins un symbole de menace, un effet secondaire négatif ou une complication se produit. Si tous les avantages et menaces s'annulent, aucun effet supplémentaire n'est à prévoir. Un effet secondaire positif ou négatif peut survenir, quelle que soit l'issue de la tâche entreprise.

Avantages et menaces servent à déclencher toutes sortes d'effets secondaires. Le joueur qui effectue le test de compétence choisit généralement comment utiliser l'avantage, qu'il s'agisse de déclencher un attribut d'arme, d'effectuer une manœuvre additionnelle ou d'éliminer du stress. Chaque arme, talent et équipement fait un usage différent des avantages.

Les menaces sont généralement utilisées par le MJ, qui impose des complications d'autant plus salées que le nombre de menaces est important. Elles peuvent se traduire par différents types d'effets secondaires : la tâche demande plus de temps que prévu ; le personnage subit du stress, tombe ou est victime d'un effet lié à son environnement ; ou l'adversaire trouve une ouverture. Chaque talent, environnement et adversaire fait un usage différent des menaces.

Pour plus de détails sur ces symboles, reportez-vous aux pages 218 et 219.

TRIOMPHES ET DÉSASTRES

Il existe deux symboles qui produisent des effets beaucoup plus importants que les autres. Triomphes et désastres sont des cas spéciaux, dont le fonctionnement diffère légèrement de celui des autres symboles. Contrairement aux succès et aux échecs, ou encore aux avantages et aux menaces, ils ne s'annulent pas complètement et se traduisent par des effets secondaires particulièrement heureux ou malheureux.

Notez bien ceci : un test de compétence peut produire à la fois des triomphes et des désastres. Dans ce cas, **les deux résultats sont interprétés distinctement**. Comme pour les menaces, un test de compétence peut être couronné de succès et s'accompagner d'un désastre, de même qu'il peut échouer et s'accompagner d'un triomphe. Pour plus de détails sur ces symboles, reportez-vous aux pages 218 et 219.

TRIOMPHE

Un symbole de triomphe a deux effets. Tout d'abord, un tel symbole compte comme un succès. Ensuite, il s'accompagne d'un effet secondaire bénéfique lié à la tâche. Beaucoup d'armes et de talents disposent d'effets qui peuvent justement être déclenchés par des triomphes. Le scénario et le MJ peuvent aussi avoir leur mot à dire en la matière. Il est important de bien garder à l'esprit que si un symbole de triomphe ajoute un succès à la réserve, la présence d'un ou plusieurs ne garantit pas la réussite du test.

On peut voir le triomphe comme un super avantage. En effet, un seul peut déclencher un attribut d'arme ou provoquer une blessure critique, alors qu'il faut plusieurs avantages pour parvenir aux mêmes effets. De même, là où un avantage permet seulement d'éliminer du stress, un triomphe permet de soigner une blessure.

DÉSASTRE

Un symbole de désastre a lui aussi deux effets. Tout d'abord, il compte comme un échec. Ensuite, il s'accompagne d'un effet secondaire négatif lié à la tâche, comme une sérieuse complication. Les capacités d'adversaires, l'environnement et la suite de la rencontre peuvent en tirer parti. Autrement, c'est le MJ qui l'interprète en fonction de la situation. Il est important de bien garder à l'esprit que si un symbole de désastre ajoute un échec à la réserve, la présence d'un ou plusieurs ne signifie pas automatiquement que le test est raté.

On peut voir le désastre comme une super menace. En effet, un seul peut déclencher des effets nécessitant normalement l'utilisation de plusieurs menaces. Autrement, un désastre peut transformer du stress en blessures, ou encore se traduire par un élément d'équipement qui casse, une arme qui s'enraye ou tombe à court de munitions, ou, en cas d'échec, par une grenade qui explose dans la main de son lanceur.



DES POSSIBILITÉS INFINIES

Entre les échecs et les succès, la myriade d'effets secondaires possibles découlant des avantages, menaces, triomphes et désastres, rares sont les tests de compétence qui se ressemblent. Il existe donc des centaines d'issues possibles pour chaque tâche entreprise. Un personnage peut atteindre une réussite extraordinaire sans la moindre complication, ou encore s'en sortir tout juste avec quelques avantages, modérés néanmoins par un désastre. De même, dans son malheur, un personnage qui obtient un échec pourra bénéficier d'avantages, peut-être même d'un triomphe, ou se retrouver dans une situation proprement catastrophique en cumulant un échec, des menaces, et pourquoi pas un désastre.

Ce simple éventail d'issues possibles permet de décrire des scènes uniques et mémorables. Dans le feu de l'action, tout peut arriver : un tir unique visant un destroyer stellaire peut toucher un élément vital et provoquer sa destruction. Joueurs et MJ sont invités à saisir toutes ces occasions pour imaginer toutes les façons dont les symboles peuvent contribuer au déroulement du récit. Les détails qu'ils y ajouteront feront tout le sel de l'action.

AUTRES TYPES DE TESTS

Le test de compétence standard qui s'appuie sur la réserve de dés de base permet de résoudre la majorité des tâches entreprises en cours de partie. Certaines situations nécessitent cependant une approche légèrement différente. Les personnages sont-ils impliqués dans des négociations cruciales, rivalisant avec de multiples factions ? Ou s'efforcent-ils d'échapper aux griffes des agents impériaux qui les talonnent ? En plus du test standard, **L'Ère de la Rébellion** s'appuie sur des tests opposés, des tests concurrentiels et des tests assistés.

Le **test opposé** est souvent utilisé lorsque le succès ou l'échec de la tâche entreprise dépend fortement d'un adversaire. Le **test concurrentiel** s'adresse à plusieurs personnages qui tentent la même tâche, et permet de voir qui s'en sort le mieux. Enfin, le **test assisté** est une simple variante des autres tests, au cours duquel plusieurs personnages collaborent.

TESTS OPPOSÉS

Parfois, certaines tâches s'avèrent plus difficiles, tout simplement parce que quelqu'un tente activement de s'opposer au personnage. De même, l'issue d'une tâche peut être influencée par un tiers tentant de se jouer d'un personnage. Par exemple, un espion rebelle ment à un gouverneur impérial et lui affirme qu'il n'a rien à voir avec une fuite d'informations. Dans ce cas, le test de Tromperie du premier pourrait être opposé à la Vigilance du second.

Ce genre de test concerne les personnages dont l'action s'oppose directement à celle de quelqu'un d'autre, ou qui cherchent à passer inaperçus.

À l'instar des tests standard, les tests opposés ajoutent des dés de difficulté ◆ et parfois de défi ⬢ à la réserve du test de compétence. Mais plutôt que de leur assigner un niveau de difficulté, on compare les valeurs de caractéristique et de compétence des deux adversaires.

La réserve de dés du personnage actif est constituée de dés d'aptitude ◆, probablement convertis pour partie en dés de maîtrise ⬡ : ils dépendent de sa caractéristique et de sa compétence, comme d'ordinaire. L'adversaire introduit alors des dés de difficulté ◆ et des dés de défi ⬢ dont le nombre dépend, pareillement, de sa compétence et de sa caractéristique appropriées. Le nombre de dés de difficulté ◆ est égal à la plus haute valeur des deux, tandis que la seconde valeur indique le nombre de ces dés convertis en dés de défi ⬢ (cf. **Améliorer des dés**, page 28).

EXEMPLE : TESTS OPPOSÉS

Par exemple, Vendri l'espion duros tente de ne pas se faire remarquer par une patrouille de sécurité. Il a une Agilité de 4 et une Discrétion de 2, ce qui lui confère une réserve de base de quatre dés d'aptitude, dont deux sont convertis en dés de maîtrise (◆◆⬡⬡ au total). La patrouille en question a 2 en Ruse et 1 en Perception. Elle ajoute donc deux dés de difficulté au test, et l'un d'eux est converti en dé de défi (◆⬢ au total). Si aucun autre facteur n'entre en ligne de compte, la réserve de dés est donc la suivante : ◆◆⬡⬡◆⬢.

TESTS CONCURRENTIELS

Il arrive que de multiples personnes tentent de parvenir au même but au même moment, ou tout simplement de déterminer qui s'en sort le mieux. Quand plusieurs personnages entreprennent une même tâche et qu'il faut déterminer qui la réussit le premier ou le mieux, ou qu'il faut tout simplement en préciser l'issue, ils effectuent un test concurrentiel.

Prenons l'exemple de deux personnages qui se livrent à un concours de bras de fer amical au refuge des rebelles. Chacun d'eux a le même objectif : remporter le match en rabattant le bras de l'autre sur la table. On procède donc à un test concurrentiel pour voir qui gagne. On pensera aussi à plusieurs pilotes qui empruntent un itinéraire d'entraînement à travers les astéroïdes pour voir qui le boucle le plus vite, ou à deux politiciens tentant de rallier une foule indécise à leur cause.

Le MJ commence par fixer le niveau de difficulté de la tâche, après quoi chacun des personnages impliqués effectue un test de compétence. Il est important de bien noter le nombre de succès ✲ que chacun obtient alors, car c'est celui qui en a le plus qui remporte le test.

Si nul ne réussit le test, personne ne l'emporte et c'est le match nul. Si plusieurs personnages obtiennent le même nombre de ✲, il faut départager les participants.

Si les avantages et triomphes ⊕ s'appliquent tout à fait normalement dans ce genre de situation, ils confèrent un atout supplémentaire. En effet, si plusieurs personnages obtiennent le même nombre de succès ✲ nets, c'est celui qui a le plus de triomphes ⊕ qui l'emporte. S'il n'est toujours pas possible de les départager, alors le vainqueur est celui qui a obtenu le plus d'avantages .

S'ils sont encore à égalité, le test se solde par un match nul. Dans ce cas, il incombe au MJ de déclarer le vainqueur, de préciser les conséquences d'un échec collectif, de refaire effectuer un nouveau test concurrentiel ou de trouver un autre moyen.

EXEMPLE : TESTS CONCURRENTIELS

Par exemple, Cael le soldat humain et Arkhan le commandan bothan, entament un concours de boisson amical après une mission réussie. Le MJ part du principe que l'épreuve va se traduire par un **test de Résistance Difficile (◆◆◆)**. Cael a 3 en Vigueur et 2 en Résistance, tandis qu'Arkhan a 1 en Vigueur et 1 en Résistance. Cael obtient ✲ . Malgré sa Vigueur inférieure, Arkhan obtient ⊕ ⚙ ⚙ ⚙. En dépit de l'égalité (car le ⊕ compte à la fois comme un succès et comme un triomphe), Arkhan l'emporte. Cael doit résoudre ses deux , tandis qu'Arkhan a trois ⚙ sur le dos. Alors si le bothan gagne bien l'épreuve, il se réveillera le lendemain avec une bonne gueule de bois, tandis que Cael aura dormi à poings fermés.



TESTS ASSISTÉS

Certaines tâches sont tellement importantes ou compliquées qu'un peu d'aide ne peut pas faire de mal. Heureusement, les personnages peuvent – et devraient – s'entraider. Lorsque le déroulement de la partie est purement narratif, cela ne pose aucun problème. Le joueur doit simplement expliquer comment son personnage participe à la tâche. Si l'explication se tient, le MJ peut valider l'action. Il existe deux types d'assistance : qualifiée et non qualifiée.

ASSISTANCE QUALIFIÉE

L'aide que l'on apporte est plus efficace quand on dispose d'un point de vue bien informé ou d'une solide expérience. Quand un personnage doté d'une caractéristique ou d'une compétence plus élevée en aide un autre, la réserve de dés peut s'appuyer sur la caractéristique de l'un et la compétence de l'autre.

EXEMPLE : ASSISTANCE QUALIFIÉE

Tendaar l'ingénieur aide Zal à effectuer un test d'Astrogation pour calculer les coordonnées d'hyperespace. Zal a 2 en Intelligence et 3 en Astrogation, tandis que Tendaar a 4 en Intelligence et 0 en Astrogation. Le joueur de Zal décide d'utiliser le 4 en Intelligence de Tendaar et son 3 en Astrogation. La réserve de dés de base du test est la suivante : ◆⬡⬡⬡.

ASSISTANCE NON QUALIFIÉE

Si celui qui offre son aide n'a pas une caractéristique ou une compétence plus élevée, le MJ peut ajouter un ■ à la réserve de dés (l'aide offre tout de même un petit coup de pouce).

EXEMPLE : ASSISTANCE NON QUALIFIÉE

Par la suite, Tendaar a besoin de l'aide de Zal pour s'occuper des blessures d'un camarade. Tendaar a 4 en Intelligence et 2 en Médecine, alors que Zal a 2 en Intelligence et aucun rang en Médecine. Zal n'est pas d'un grand secours et ajoute juste un dé de fortune au test de compétence de Tendaar, ce qui se traduit par la réserve suivante : ◆◆⬡⬡■.

RESTRICTIONS

Le MJ peut énoncer certaines conditions pour que l'aide prenne effet. Pour aider à soigner une plaie, encore faut-il être au côté du malade. Pour aider à traduire un vieil holocron, il faut bien évidemment avoir accès à l'artéfact.

En règle générale, un seul personnage peut fournir son aide. Toutefois, dans certaines situations, le MJ pourra en autoriser davantage. Dans ce cas, un seul personnage peut mettre sa caractéristique ou sa compétence à disposition. Les autres ajoutent simplement un ▢ au test.

ASSISTANCE ET TIMING

Lors des combats et des rencontres structurées, lorsque l'initiative et l'ordre dans lequel les protagonistes agissent sont très importants, on peut offrir son aide avec la manœuvre « assister », qui permet à un personnage de bénéficier de l'aide d'un allié engagé à son prochain test de compétence. L'aide ne vaut que jusqu'à l'activation suivante du personnage qui bénéficie de l'assistance.

Pour plus de détails sur cette manœuvre, reportez-vous au **Chapitre VII : Combat et conflits.**

AUTRES ÉLÉMENTS CLÉS

Même dans les situations les plus épouvantables, les personnages joueurs sont capables de surmonter l'adversité et d'affronter tous les défis sans sourciller. Qu'ils soient capables d'ignorer des blessures qui auraient eu raison du commun des mortels, de manipuler la Force ou de faire appel à leur expérience pour manifester une compétence extraordinaire, les personnages joueurs sont à part. Cette section décrit un certain nombre des facteurs qui les distinguent, parmi lesquels les talents, les points de Destin, l'expérience et le développement, mais aussi des attributs dérivés comme les seuils de blessure et de stress.

TALENTS

Là où les compétences représentent tout ce que les personnages ont pu apprendre au cours de leur vie, les talents ressemblent davantage à des capacités spéciales. Ils regroupent divers tours, techniques et trucs que les personnages ont découverts au fil de leur carrière, et sont parfois le reflet de leur détermination. Chaque talent est une capacité spéciale distincte offrant un réel avantage au personnage dans certaines situations. Maintenir un vieux cargo décrépit en état de marche avec un mélange de détermination et de fil de fer, galvaniser des alliés avant un brutal assaut des forces de l'Empire ou savoir où frapper un rancor enragé pour l'abattre : voilà quelques exemples de ce que les talents permettent de faire.

Si les caractéristiques et les compétences ont un caractère universel – chaque personnage a accès à six caractéristiques, et tout le monde a accès à toutes les compétences – les talents sont beaucoup plus personnels. Chaque carrière est définie par une série de talents uniques regroupés sous la forme d'une arborescence. Les diverses arborescences incarnent les spécialités de chaque carrière et permettent de bien distinguer les personnages empruntant des carrières spécifiques.

Les talents sont répartis en plusieurs catégories et sont actifs ou passifs. En règle générale, le joueur doit déclarer l'utilisation d'un talent actif pour que son personnage puisse s'en servir. Certains talents actifs s'accompagnent d'un coût ou d'une condition : investir un point de Destin, subir du stress, ou l'utiliser dans le cadre d'une action d'attaque. Les autres talents sont passifs, ce qui signifie qu'ils sont utilisables en permanence et n'ont pas besoin d'être activés. Les talents passifs confèrent constamment leurs avantages ou se déclenchent automatiquement dans certaines circonstances.

Certains talents relèvent d'une série de talents affiliés. Il peut s'agir de versions améliorées, ou de talents choisis à plusieurs reprises et dont les effets se cumulent. Dans le premier cas, la version améliorée écrase et remplace la précédente. Dans le second, le talent s'accompagne d'un rang par sélection, ce qui accroît ses effets.

La majorité des talents sont spécifiques à la profession d'un personnage. Les arborescences représentent l'expérience qu'un personnage accumule au fil de ses aventures. Les arborescences sont divisées en cinq niveaux, les derniers offrant des capacités étonnantes. Certains talents apparaissent au sein de plusieurs spécialités, mais à différents niveaux ou coûts. Il existe aussi des arborescences spéciales, comme celle d'Aspirant de la Force, qui ne sont pas liées à une profession ou une carrière spécifique, mais fonctionnent de la même façon.

Pour plus de détails sur les talents et leur utilisation en jeu, reportez-vous au **Chapitre IV : Talents**.

POINTS DE DESTIN

Les PJ sont d'une tout autre étoffe que la plupart des PNJ qui peuplent la galaxie. Non seulement ils ont accès à des compétences et des talents spéciaux qui les aident à triompher de l'adversité, mais ils sont étroitement liés au destin. Le destin est cette étincelle de génie qui différencie les héros des gens du commun, leur offrant une place à part entière dans les événements qui agitent la galaxie, pour faire d'eux des personnages joueurs. Au fil de leurs aventures, les PJ seront témoins des interventions du destin, pour le meilleur comme pour le pire. Le destin peut se manifester de façon positive et offrir un avantage temporaire ou donner un coup de fouet aux capacités d'un PJ. Mais il peut aussi être de très mauvais augure, et leur compliquer sérieusement la vie.

Ce concept, et la faculté qu'ont les joueurs d'user de cette ressource et de l'influencer, sont représentés par les points de Destin, étroitement liés à la Force, qui elle-même

sature la galaxie d'énergie obscure et lumineuse. C'est d'ailleurs ainsi, entre autres, que la Force imprègne et guide les personnages.

Les points de Destin constituent une ressource pouvant être investie par les joueurs ou le MJ à diverses fins. Par exemple, on peut s'en servir pour améliorer des dés d'aptitude ou de difficulté, mais aussi pour déclencher certains talents et autres capacités spéciales.

LA RÉSERVE DE DESTIN

À l'instar de la Force, le destin possède un côté lumineux et un côté obscur. Les points de Destin du côté lumineux jouent en faveur des personnages, tandis que ceux du côté obscur leur mettent des bâtons dans les roues et sont utilisés par le MJ pour compliquer et compromettre leurs actions. Mais le côté obscur et le côté lumineux sont à l'image des deux faces d'une pièce : ils luttent pour trouver l'équilibre, subissant les forces de leur homologue tout en exploitant ses faiblesses. Lorsque la réserve de Destin lumineux diminue, celle du côté obscur grossit, et vice versa.

PRÉPARER LA RÉSERVE DE DESTIN

Pour constituer la réserve de Destin, chaque joueur incarnant un PJ lance un dé de Force ⬡ au début de chaque partie (le MJ n'en lance donc pas). L'ensemble des résultats des dés de Force constitue la réserve de Destin initiale de cette séance de jeu. Par exemple, si un joueur obtient un symbole du côté lumineux (◯), il ajoute un point de Destin du côté lumineux à la réserve de cette partie. De même, si un joueur obtient deux symboles du côté obscur (● ●), il ajoute deux points de Destin du côté obscur à la réserve.

Dès lors, la taille de la réserve de Destin ne changera pas de la partie. Au début de la séance de jeu suivante, les joueurs constitueront une nouvelle réserve dont les points de Destin (et leur nombre) ne seront pas forcément les mêmes. Si la taille de la réserve de Destin est fixe pour toute la partie, le nombre de points de Destin obscurs et lumineux disponibles peut changer fréquemment au gré des actions des joueurs et du MJ qui y feront appel.

GARDER TRACE DES POINTS DE DESTIN

Avec les jetons disponibles dans les set de dés spéciaux du jeu de rôle *Star Wars*, il est facile de garder trace des points de Destin (mais vous pouvez aussi vous servir d'autres types de jetons, de pions, etc.). Les jetons double-face sont particulièrement bien adaptés. Dans l'idéal, une face colorée représente les points de Destin du côté lumineux, et l'autre les points de Destin du côté obscur.

DE L'UTILISATION DES POINTS DE DESTIN

Les joueurs et le MJ peuvent faire appel au destin en utilisant les points de Destin de la réserve. Il y a plusieurs façons de les dépenser, mais les personnages joueurs ne peuvent dépenser que les points de Destin du côté lumineux, tandis que le MJ ne peut dépenser que ceux du côté obscur.

Quand un joueur dépense un point de Destin du côté lumineux, ce dernier est transformé en point de Destin du côté obscur une fois l'action en cours résolue. De même, quand le MJ dépense un point de Destin du côté obscur, ce dernier est transformé en point de Destin du côté lumineux. La conversion se déroule après la résolution de l'action durant laquelle le point de Destin a été utilisé, ce qui empêche les joueurs ou le MJ de dépenser un point tout juste converti. Si le destin est un allié puissant, il a ses limites. Un joueur ne peut dépenser qu'un point de Destin du côté lumineux par action, aussi est-il conseillé de bien réfléchir avant de faire appel au destin. La même restriction s'applique au MJ.

La section qui suit explique en détail l'utilisation des points de Destin. Sauf indication contraire, ces options sont ouvertes aux joueurs et au MJ.

UNE MAIN SECOURABLE

Tous les personnages peuvent faire appel au destin pour bénéficier d'un coup de pouce au test de compétence qu'ils sont sur le point d'effectuer. Un joueur peut dépenser un point de Destin du côté lumineux pour améliorer sa réserve de dés de départ une fois (et donc convertir un dé d'aptitude ◆ en dé de maîtrise ⬢). De la même façon, le MJ peut dépenser un point de Destin du côté obscur pour améliorer la réserve de dés d'un de ses PNJ une fois. Pour plus de détails sur l'amélioration des dés, reportez-vous à la page 28.

FAIRE MONTER LES ENCHÈRES

Le destin peut également servir pour se mettre à l'abri. Les personnages peuvent y faire appel pour compliquer le test de compétence d'un adversaire. Un joueur peut ainsi dépenser un point de Destin du côté lumineux pour améliorer la difficulté d'un test de compétence de PNJ une fois (et donc convertir un dé de difficulté ◆ en dé de défi ⬢). De son côté, le MJ peut dépenser un point de Destin du côté obscur pour améliorer un dé de difficulté de la réserve d'un PJ. Pour plus de détails sur l'amélioration des dés, reportez-vous à la page 28.

CAPACITÉS SPÉCIALES ET TALENTS

De puissants talents permettent aux personnages qui dépensent des points de Destin de produire différents effets. Par exemple, un Ambassadeur doté de Présence saisissante peut dépenser un point de Destin du côté lumineux pour éliminer du stress à hauteur de sa Présence. Il en existe d'autres utilisations ; pour plus de détails, reportez-vous à la description de chaque talent.

CHANCE ET DEUX EX MACHINA

Le destin peut aussi être utilisé par les joueurs pour ajouter des « faits » et du contexte à la narration. Le MJ le fait déjà en menant le récit, mais cette utilisation des points de Destin permet aux joueurs d'intervenir directement.

Imaginez les personnages qui se posent sur une planète qu'ils croyaient dotée d'une atmosphère respirable, pour y découvrir qu'une fuite au complexe minier a rendu l'air délétère. Un des joueurs propose de dépenser un point de Destin, avant d'ajouter : « *T'as eu le nez creux de prendre ces respirateurs la dernière fois qu'on est passés en cale sèche, Arkhan.* » Bien qu'aucun joueur n'ait

jusqu'alors pensé à se munir de respirateurs, c'est une bonne idée, qui va dans le sens du jeu. Si le MJ est d'accord, le point de Destin est dépensé et les propos du joueur sont avérés : il y a bien des respirateurs à bord.

De même, un joueur peut dépenser un point de Destin de cette manière pour trouver un ultime stimpack en ratissant une infirmerie, ou proposer un élément de relief derrière lequel son personnage pourra plonger pour s'abriter.

L'utilisation narrative des points de Destin est un excellent moyen d'impliquer les joueurs et de faire progresser le récit. Notez tout de même que c'est au MJ de décider ce qui est acceptable et ce qui ne l'est pas. Les joueurs ne doivent pas abuser de cette utilisation des points de Destin. Plus leurs propositions seront invraisemblables ou grotesques, plus le MJ limitera leur utilisation des points de Destin. Pour finir, cette forme d'utilisation des points de Destin donne aux joueurs le sentiment de participer activement au jeu *et* au récit, ce qui constitue en soi la récompense de leur créativité et de leur interprétation. Si l'utilisation du point de Destin remplit cet objectif, le MJ doit sérieusement songer à l'autoriser.

FLUX DES POINTS DE DESTIN

Les joueurs et le MJ sont invités à faire régulièrement appel au destin, pour créer une sorte de va-et-vient permanent au fil de la partie. Bien que les joueurs puissent théoriquement « bloquer » tous les points de Destin pour empêcher le MJ d'en utiliser contre eux, cela va à l'encontre de l'esprit du système de jeu et de l'univers. Les joueurs qui mobilisent les points de Destin risquent d'avoir affaire à un MJ qui recourra à d'autres méthodes pour leur mettre la pression et les obliger à reconsidérer leur position. Le MJ pourra d'ailleurs leur rappeler qu'ils disposent de points de Destin s'ils sont confrontés à un adversaire très coriace.

Les personnages joueurs sont étroitement liés au sort de la galaxie, et le destin jouera tantôt en leur faveur, tantôt en leur défaveur, au fil de leurs aventures. Utilisés avec sagesse, les points de Destin créent de la tension et rendent de simples tests beaucoup plus importants en ajoutant un élément de drame à l'action, ou en fournissant le petit coup de pouce dont les joueurs ont besoin en cas de coup dur.

LES LIMITES DE LA CHANCE

Le destin est puissant, mais il ne faut pas en abuser. Le destin doit aussi être utilisé avec sagesse ; chaque joueur ne peut investir qu'un point de Destin dans un test. Si un joueur décide d'investir un point de Destin pour convertir un dé d'aptitude ◆ en dé de maîtrise ⬢, par exemple, il ne peut pas en utiliser un autre pour déclencher un de ses talents. Le MJ peut lui aussi utiliser un point de Destin par test de compétence. Il est donc possible que le joueur et le MJ utilisent du Destin sur un même test de compétence, sans réussir à faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre.

Le joueur actif (le joueur ou le MJ qui constitue la réserve de dés pour une action) est toujours le premier à pouvoir utiliser un point de Destin. Une fois sa décision prise, l'autre partie impliquée dans le test (le joueur visé, ou le MJ dans le cas d'un PNJ) peut faire de même s'il le souhaite. Par exemple, si le MJ annonce qu'il va utiliser un point de Destin pour convertir un dé d'aptitude en dé de maîtrise dans le cadre d'une attaque contre un PJ, le joueur de ce PJ a la possibilité d'utiliser un point de Destin à son tour, pour convertir un dé de difficulté ◆ de la réserve d'attaque du PNJ en dé de défi ⬢ ou pour déclencher un talent.

EXPÉRIENCE ET DÉVELOPPEMENT

Après avoir survécu à tout ce que leur inflige l'Empire, les personnages joueurs sont susceptibles d'apprendre de leurs succès et de leurs erreurs, afin de s'améliorer en préparation de défis encore plus redoutables. L'expérience est le principal moyen pour les joueurs de façonner leurs personnages à leur idée. Chacun commence avec une réserve de points d'expérience de départ pouvant être dépensée à la création de personnage pour apprendre des compétences, améliorer des caractéristiques ou acquérir des talents. Lors d'une campagne, les joueurs reçoivent à chaque partie des points d'expérience, qu'ils peuvent aussi dépenser pour faire évoluer leurs compétences, talents et attributs.

POINTS D'EXPÉRIENCE DE DÉPART

Les personnages commencent avec une somme de points d'expérience (XP) qui dépend de leur espèce. Les points d'expérience dépensés à la création de personnage sont de même nature que ceux qui sont gagnés plus tard. Si un joueur décide de ne pas tous les dépenser à la création de personnage, il les conserve et peut s'en servir par la suite. Pour plus de détails sur la dépense de ces points d'expérience reportez-vous au **Chapitre II : Création de personnage**, page 102.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Augmenter d'un point une caractéristique coûte le rang ainsi obtenu multiplié par dix. À la création de personnage, aucune caractéristique ne peut dépasser 5. Au cours du jeu, aucune ne pourra dépasser 6. Les caractéristiques ne peuvent être achetées avec des points d'expérience qu'à la création de personnage. Une fois le jeu commencé, on ne peut les augmenter qu'avec des talents précis de haut niveau. Pour plus de détails sur l'augmentation des caractéristiques, reportez-vous à la page 102.

APPRENTISSAGE DES COMPÉTENCES

Chaque compétence s'accompagne de 5 rangs. Un personnage peut déjà en avoir acquis plusieurs gratuitement grâce à sa carrière et à sa spécialité. Les personnages peuvent en obtenir de nouvelles ou en développer à la création de personnage. Quels que soient l'espèce et les bonus de carrière, aucune compétence ne peut dépasser le rang 2 à la création de personnage.

Le coût des compétences de carrière et des compétences hors carrière n'est pas le même. Augmenter d'un rang une compétence de carrière coûte cinq fois le rang obtenu. Dans le cas d'une compétence hors carrière il faut ajouter 5 points d'expérience à ce total. Les personnages peuvent acheter des rangs de compétence à la création de personnage et plus tard.

ACQUISITION DE TALENTS

Chaque personnage choisit ses talents parmi ses arborescences de talents, qui découlent généralement de ses choix de spécialités. Un personnage ne peut acheter que les talents auxquels il a droit : ceux de la première ligne (chacun coûte 5 points d'expérience), puis ceux qui sont directement reliés aux talents qu'il possède déjà. Le coût d'un talent est variable et dépend de la ligne sur laquelle il se trouve. Un même talent n'aura pas forcément le même coût pour des personnages ayant choisi des spécialités différentes. Les personnages peuvent acheter des talents à la création de personnage et plus tard.

ACQUISITION DE NOUVELLES SPÉCIALITÉS

Chaque personnage commence avec une spécialité découlant de sa carrière. Toutefois, les personnages peuvent en acheter d'autres, qui leur donneront accès à toutes sortes de compétences et de talents. Il n'y a pas de limites au nombre de spécialités que peut avoir un personnage.

L'acquisition d'une spécialité permet au personnage de dépenser des points d'expérience dans l'arborescence de la nouvelle spécialité, en plus de celles auxquelles il a déjà accès. En outre, presque toutes les spécialités s'accompagnent d'au moins une compétence de carrière. Ces compétences comptent désormais comme des compétences de carrière pour le personnage. Les personnages peuvent acheter des spécialités de n'importe quelle carrière. Acheter une spécialité de carrière coûte 10 fois le nombre total de spécialités dont on disposera une fois qu'on l'aura acquise. Pour acheter une spécialité hors carrière, il faut y ajouter 10 points d'expérience.

ATTRIBUTS DÉRIVÉS

Certains attributs sont déterminés par les choix effectués à la création de personnage ou au fil de la campagne. Certains de ces attributs peuvent changer fréquemment au cours du jeu, ou être modifiés par les talents, l'équipement et autres capacités spéciales.

SEUIL DE BLESSURE

Le seuil de blessure représente la quantité de dégâts physiques qu'un personnage peut encaisser avant de sombrer dans l'inconscience. Les blessures sérieuses peuvent même entraîner des blessures critiques. On peut les soigner avec la compétence Médecine, mais cela peut prendre du temps (les droïdes dépendent de la compétence Mécanique).

Le seuil de blessure de départ d'un personnage dépend de son espèce et de sa Vigueur. Une fois la valeur initiale déterminée, l'augmentation de la Vigueur n'entraîne pas une augmentation du seuil de blessure. Pour cela, il faut se tourner vers un talent, comme Endurci.

SEUIL DE STRESS

Le seuil de stress représente la pression qu'un personnage peut supporter avant d'être étourdi, hébété ou tout simplement neutralisé. Le stress représente les « dégâts » mentaux ou psychologiques. On l'endure mieux que les blessures et on s'en sert même pour déclencher certaines capacités. Heureusement, les personnages éliminent le stress plus vite que les blessures.

Le seuil de stress de départ d'un personnage dépend de son espèce et de sa Volonté. Une fois la valeur initiale déterminée, l'augmentation de la Volonté n'entraîne pas une augmentation du seuil de stress. Pour cela, il faut se tourner vers un talent, comme Robustesse.

DÉFENSE

La défense détermine combien il est difficile de toucher un personnage en combat. Les personnages ont une défense à distance et une défense au corps à corps. La valeur par défaut est de 0 dans les deux cas. Quand la valeur de défense d'un personnage apparaît simplement sous le terme « Défense », sans qu'il soit fait de différence entre la distance et le corps à corps, c'est que la même valeur s'applique dans les deux cas.

En règle générale, on gagne de la défense en enfilant une armure ou en adoptant une position défensive (en s'abritant, par exemple). Certains talents augmentent aussi la valeur de défense des personnages.

VALEUR D'ENCAISSEMENT

La valeur d'encaissement permet à un personnage de réduire les dégâts qu'il subit. Elle est soustraite des dégâts infligés au personnage. Ensuite, les dégâts restants sont convertis en blessures, appliquées au seuil de blessure de la victime.

La valeur d'encaissement par défaut d'un personnage est égale à sa Vigueur. Une fois la valeur initiale déterminée, l'augmentation de la Vigueur entraîne **bel et bien** une augmentation de la valeur d'encaissement. Les bonus découlent habituellement du port d'une armure, mais certains talents augmentent aussi la valeur d'encaissement.





II

CRÉATION DE PERSONNAGE

« Luke est tout sauf un fermier, Owen.
Il ressemble trop à son père, ce gamin. »

— Tante Beru

La Guerre Civile Galactique est l'une des époques les plus palpitantes de l'histoire de la *Guerre des Étoiles* et il se trouve que les personnages de **L'Ère de la Rébellion** y sont directement mêlés. C'est le pic de la lutte entre l'Empire et ceux qui s'emploient à le renverser. Les personnages conçus pour cette ère sont voués à devenir des héros de la Rébellion, à condition de surmonter les défis qui les attendent.

Les opposants à l'Empire sont issus de tous les milieux. Il revient aux joueurs de se pencher sérieusement sur le vécu de leurs personnages, qui permettra d'orienter la plupart des choix intervenant dans le processus de création. Certains groupes chercheront à coordonner ces histoires pour que tout le monde vienne du même endroit, lien évident pour souder une équipe. D'autres seront attirés par davantage de diversité, par l'idée d'une bande plus hétéroclite que l'urgence d'un conflit désespéré pousse à la collaboration. Il peut être bon d'aborder ces questions avant toute chose.

GENÈSE

La création de personnage se déroule en quelques étapes simples et permet aux joueurs de se lancer rapidement. Pour créer un héros, le joueur a besoin d'un exemplaire de ce livre de règles, d'une feuille de personnage et d'un crayon, mais également d'une réserve de dés (cf. page 17), la sienne ou celle du groupe.

La création de personnage s'appuie sur un système d'achat de points, ce qui signifie que chaque joueur dispose d'un certain nombre de points d'expérience à investir dans différents aspects de son avatar. Ce budget est modeste, mais les joueurs peuvent augmenter leur valeur de Devoir de départ pour obtenir davantage de points d'expérience ou des fonds plus importants. Tout cela est décrit plus loin dans ce chapitre.

L'espèce et la carrière du personnage déterminent ses caractéristiques et compétences de départ. Une fois ces choix effectués, les joueurs investissent des points d'expérience pour améliorer les caractéristiques, prendre les compétences essentielles, acheter de l'équipement, obtenir des talents et, pourquoi pas, débloquer d'autres arborescences de talents pour leurs personnages.

CONCEPT DE PERSONNAGE

Avant de commencer à écrire quoi que ce soit, les joueurs sont censés se pencher sur le type de personnage qu'ils souhaitent interpréter. Les pilotes impétueux, les soldats aguerris, les anciens sénateurs aux idéaux toujours vivaces, les virtuoses de l'informatique et autres font tous d'excellents Rebelles qui n'attendent que de pouvoir faire tomber l'Empire. Tous les profils issus de l'univers de *Star Wars* sont envisageables si le PJ a décidé de se dresser contre l'Empereur Palpatine et son régime militaire.

C'est le moment pour le maître du jeu d'évoquer l'ambiance de la campagne qui attend les joueurs. Ces derniers peuvent également profiter de cette discussion pour exprimer leurs envies et leurs attentes, et s'informer pour mieux cerner le contexte. Personne n'a intérêt à créer un PJ dont la carrière et les talents ne sont pas adaptés à la campagne en cours. On imagine ainsi qu'un diplomate, qui excelle pour communiquer avec les autochtones et tisser des alliances, aura un rôle plus que limité dans une histoire rythmée par les batailles contre des stormtroopers sur une planète déserte. Il pourra s'en accommoder pour une partie ou deux, mais la frustration sera inévitable si cette tendance très militaire se confirme.

Pour la plupart des campagnes, une association de concepts bien distincts est préférable, avec des personnages joueurs capables d'assumer les divers rôles requis par une variété de missions. La plupart des joueurs aiment que leur héros se caractérise par une certaine singularité. Cela ne doit toutefois pas empêcher deux personnages de partager une même carrière, car leurs compétences, leurs talents et leur équipement peuvent diverger totalement. Il convient aussi de se souvenir que la plupart des campagnes de **L'Ère de la Rébellion** comprennent des affrontements armés plus ou moins importants, si bien qu'il est souvent avisé d'adjoindre au groupe quelques personnages sachant se débrouiller sur un champ de bataille.

Pour certains maîtres du jeu, il n'y a rien de mieux que d'improviser un groupe bigarré sans cohérence particulière et de le jeter dans l'aventure. Dans ce cas, les personnages ne débutent pas comme une équipe rattachée à l'Alliance pour la Restauration de la République et n'ont peut-être même pas l'intention de devenir des Rebelles, du moins pas avant que les choses tournent au vinaigre et que les sbires du seigneur Vador soient à leurs trousses !

ÉTAPES DE CRÉATION

La création d'un personnage passe par dix étapes résumées ci-après, avant d'être détaillées un peu plus loin dans ce même chapitre.

ÉTAPE 1 : DÉTERMINER L'HISTORIQUE

L'historique du personnage, ou son vécu, relate son passé et permet souvent d'expliquer comment il se retrouve impliqué dans les aventures à venir. Un joueur choisit d'interpréter un pilote de chasse laconique : qui est-il ? A-t-il travaillé pour l'Empire ? A-t-il été témoin ou acteur d'horreurs qui le hantent encore ? Cela explique-t-il son côté taciturne et distant ? Ou travaillait-il pour une compagnie de transport de marchandises jusqu'à ce qu'elle soit forcée de mettre la clef sous la porte par la charte commerciale impériale ? S'est-il ainsi tourné vers la Rébellion par esprit de revanche ?

Toutes les histoires sont possibles, tant qu'elles donnent un point de départ d'où le joueur va pouvoir forger son personnage. Ce vécu a aussi le mérite d'aider le maître du jeu à mieux impliquer les héros dans son histoire.

Vous trouverez plus de détails sur les historiques à la page 43.



ÉTAPE 2 : DÉTERMINER LE DEVOIR

Autant que son historique, le Devoir du PJ envers la Rébellion définit son rôle dans la campagne. On peut certes avancer que les personnages joueurs ont tous le devoir de lutter contre l'Empire et de restaurer la République (même si ce second point ne fera pas l'unanimité), chaque héros a sa propre conception de la chose. Certains chercheront à contribuer aux avancées technologiques et militaires de l'Alliance, tandis que d'autres se concentreront sur la sape des ressources impériales ou le recrutement d'alliés. Quelle que soit la forme prise par ce Devoir, elle est cruciale dans les relations de l'individu et du groupe avec l'Alliance et joue un rôle-clé dans le processus de création.

Vous trouverez plus de détails sur le Devoir à la page 46.

ÉTAPE 3 : CHOISIR UNE ESPÈCE

L'immense diversité des êtres doués de conscience peuplant la galaxie constitue l'un des principaux atouts de l'Alliance contre l'Empire dominé par les humains. Nombreuses sont les espèces qui ont souffert des abus de Moffs et gouverneurs xénophobes, ce qui n'a fait que gonfler les rangs et les ressources de l'Alliance.

Le choix d'une espèce fixe de nombreux éléments de base du personnage, notamment ses valeurs de départ dans les caractéristiques que sont la Vigueur, l'Agilité, l'Intelligence, la Ruse, la Volonté et la Présence, son seuil de blessure et de stress, ses capacités spéciales innées et la réserve de points d'expérience dans laquelle le joueur va pouvoir puiser lors des étapes suivantes de la création.

Les diverses espèces proposées pour les PJ de **L'Ère de la Rébellion** sont détaillées à partir de la page 51.

ÉTAPES 4 ET 5 : CHOISIR UNE CARRIÈRE ET DES SPÉCIALITÉS

Les étapes 4 et 5 vont de pair, mais représentent deux choix bien distincts qui vont façonner le personnage : sa carrière et ses spécialités.

CARRIÈRE

Le choix d'une carrière définit la nature principale de la formation, de l'éducation et de l'expérience professionnelle du personnage. Le but n'est pas de le limiter, mais plutôt d'orienter ses choix en matière de compétences et de talents, ainsi que de suggérer le rôle dans lequel il pourra exceller au sein du groupe. Il faut voir la carrière comme un modèle, une structure de départ autour de laquelle le PJ va se bâtir.

La carrière sert notamment à définir les huit compétences que le personnage va considérer comme compétences de carrière. Chacune d'entre elles va apparaître sur la feuille de personnage de manière à rappeler que le PJ pourra plus facilement progresser dans ces domaines lorsqu'il acquerra de l'expérience. Une fois la carrière choisie, le joueur désigne quatre de ces huit compétences, pour lesquelles il reçoit un rang gratuit (on ne peut pas choisir deux fois la même compétence).

Les six carrières sont détaillées à partir de la page 64.

SPÉCIALITÉS

Si la carrière constitue la structure de base de l'édifice, les spécialités peuvent être perçues comme les matériaux qui permettent de l'étoffer et de lui donner son caractère unique. Chaque carrière est associée à trois spécialités dotées chacune d'un aspect propre et, surtout, d'une arborescence de talents correspondant à ce que le PJ peut accomplir pour lui-même et parfois pour son équipe.

Une fois la spécialité sélectionnée, le joueur doit noter les quatre compétences de carrière supplémentaires qu'elle lui octroie. Celles qui ne figurent pas déjà dans sa liste y sont alors ajoutées. Le joueur choisit deux de ces compétences supplémentaires, pour lesquelles il reçoit gratuitement un rang. Si des compétences octroyées par la spécialité figurent déjà dans sa liste de compétences de carrière, le joueur peut investir un nouveau rang et disposer ainsi de deux rangs dans une même compétence.

Si les circonstances amènent un joueur à choisir plus d'une spécialité lors de la création de son personnage (que ce soit par la dépense de points d'expérience ou par un autre moyen), les rangs de compétence gratuits ne peuvent venir que d'une seule de ces spécialités.

Les spécialités sont détaillées dans la description de leurs carrières associées, des pages 64 à 101. Vous trouverez la liste complète des talents aux pages 141-144.

ÉTAPE 6 : INVESTIR LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Le choix de l'espèce a défini la réserve initiale d'expérience. Cette « monnaie » permet d'améliorer le PJ en augmentant ses caractéristiques ou ses rangs de compétence, en recevant des talents, en prenant une nouvelle spécialité ou en accroissant la valeur de Devoir. Ces options se traduisent toutes par des ajustements divers qui font que deux personnages joueurs partageant une même espèce, une même carrière et une même spécialité ont toutes les chances de rester très différents l'un de l'autre.

Au fur et à mesure que les personnages lutteront contre l'Empire dans le cadre de la campagne, ils accumuleront les points d'expérience qui serviront à parfaire leurs compétences et leurs talents. Le MJ accorde ces points selon les conseils promulgués dans le **Chapitre IX : Le Maître du Jeu**. Les joueurs sont invités à s'informer sur la dépense des points d'expérience, que ce soit à cette étape de la création ou au fil de la campagne, en consultant la section concernée (page 102).

ÉTAPE 7 : DÉTERMINER LES ATTRIBUTS DÉRIVÉS

Voici une étape dont l'ordre doit forcément être respecté, certaines données ne pouvant être déterminées et notées qu'après la dépense de la réserve initiale de points d'expérience. On compte quatre attributs dérivés : le seuil de blessure, le seuil de stress, la défense et la valeur d'encaissement.

Vous trouverez plus de détails sur ces valeurs et leur calcul à la page 104.



ÉTAPE 8 : DÉTERMINER LES MOTIVATIONS

Si le Devoir du personnage joueur permet d'établir ce qu'il doit accomplir pour le compte de l'Alliance, c'est la Motivation qui définit pourquoi il est déterminé en ce sens. Lutte-t-il contre l'Empire parce que la politique de l'Ordre Nouveau va à l'encontre de sa morale ? Ou cherche-t-il à faire payer aux sbires de l'Empereur les torts qu'ils ont perpétrés contre les siens ?

Les Motivations sont censées découler de l'historique concocté par le joueur. En théorie, on peut certes déterminer au hasard la Motivation d'un personnage en se référant aux tables adéquates, mais les joueurs sont invités à se pencher plus sérieusement sur ce qui peut lier leur historique, leur Devoir et leur Motivation. Il est en effet souvent plus gratifiant d'opter pour des Motivations qui s'harmonisent avec l'histoire déjà ébauchée.

On compte trois catégories de Motivation : Croyance, Relations et Quête. Chacune de ces Motivations s'accompagne d'une liste de manifestations. Si le maître du jeu en convient, il est en outre possible pour un joueur d'élaborer sa propre Motivation.

La Motivation présente un intérêt certain pour le PJ : s'il est joué en accord avec celle-ci, il recevra des points d'expérience supplémentaires à la fin de la partie. Le joueur a donc tout intérêt à choisir une Motivation qu'il aura plaisir à interpréter au fil des parties.

Vous trouverez plus de détails sur les Motivations et les tables correspondantes à partir de la page 104.

ÉTAPE 9 : CHOISIR L'ÉQUIPEMENT ET L'APPARENCE

Maintenant que tout le reste est défini, notamment l'espèce, la carrière, la spécialité et les attributs dérivés, le joueur va pouvoir se plonger dans la partie plus descriptive de son personnage, à savoir les détails qui l'identifient : la taille, le poids, la couleur des yeux, celle des cheveux (ou des cornes ou des tentacules), le teint de la peau ou le monde d'origine. Il va de soi que tous ces éléments doivent concorder avec l'historique et les autres options de création du PJ.

Pour ce qui est de l'équipement, le personnage joueur débute sa carrière avec l'équivalent de 500 crédits d'armes, d'armure et autres pièces de matériel. Quand il commencera à participer à des missions assignées par la Rébellion, il pourra se voir confier du matériel spécifique (qu'il lui faudra parfois rendre une fois l'objectif atteint).

Les joueurs pourront faire leurs emplettes au **Chapitre V : Matériel et Équipement.**

ÉTAPE 10 : RECEVOIR DES RESSOURCES DE LA RÉBELLION

L'Alliance pour la Restauration de la République est à court de moyens dans sa lutte contre l'Empire, mais elle n'est pas démunie d'atouts dans certaines circonstances. Les groupes qui la représentent, comme celui des personnages joueurs, ont souvent accès à des ressources susceptibles de les aider à affronter plus efficacement l'Empire.

Au début de la campagne, le maître du jeu peut ainsi octroyer un vaisseau aux PJ, voire quelques chasseurs dont ils pourront disposer. Mais il peut préférer leur fournir d'autres ressources (tout en remplaçant l'attribution d'un navire personnel par d'autres conditions avantageuses de transport). Il peut s'agir de crédits supplémentaires pour obtenir du matériel en plus, voire d'une base d'opérations.

Vous trouverez plus de détails sur les ressources de la Rébellion à partir de la page 111.

ÉTAPE 1 : DÉTERMINER L'HISTORIQUE

Les membres de la Rébellion proviennent de toute la galaxie et de tous les milieux imaginables. Cette diversité impose une dose de complexité et de désorganisation à l'Alliance, mais lui confère également une force indéniable. Chaque joueur dispose ainsi d'options illimitées pour la conception de l'histoire de son personnage.

Comprendre les origines d'un PJ facilite grandement tous les autres choix qui jalonnent sa création. C'est aussi une précieuse source d'inspiration pour l'interpréter, pour improviser ses réactions aux diverses situations, notamment quand tout espoir semble perdu.

Lors de la conception d'un historique, les joueurs trouvent souvent plus évident de se pencher sur la famille du PJ. Est-elle fortunée ou noble, multiplie-t-elle les relations ? Était-elle à la tête d'une compagnie de transport de marchandise plutôt prospère ? Figurait-elle même parmi l'élite de Coruscant ?

Ou alors, cette famille contrôlait une entreprise bien plus modeste disposant d'un ou deux vaisseaux voguant vers des contrées lointaines. À moins qu'il ne s'agisse de fermiers misérables vivant sur une colonie isolée, ou d'indigents sous le joug d'un cartel ou de quelque gouvernement corrompu. La famille du PJ pourrait ainsi figurer parmi les démunis accablés par l'ombre perpétuelle d'une cité des Mondes du Noyau, des malheureux qui ne doivent leur survie qu'à l'aumône.

Le PJ peut tout à fait être issu d'une famille des plus ordinaires, comme la grande majorité des habitants de la galaxie civilisée. Ses parents seraient alors des salariés moyens, vaguement concernés par les questions galactiques quand elles ont une incidence sur leurs impôts et le prix des aliments, mais qui pour le reste s'en tiennent aux tracas de leur quotidien.

RELATIONS AVEC L'EMPIRE

Quel que soit le statut économique ou politique de sa famille, le personnage joueur se définira sans doute largement par ses rapports avec l'Empire avant le début de la campagne. Il est crucial d'examiner cet aspect pour mieux connaître la place du PJ au sein de la Rébellion.

LE PRIVILÉGIÉ

L'ascension au pouvoir du sénateur Palpatine n'avait rien d'un accident. Il a tout orchestré en capitalisant sur les attentes des peuples civilisés en matière d'ordre public, de paix et de sécurité. Les événements ayant mené au mouvement Séparatiste et à la Guerre des Clones ont largement contribué à attiser les envies de retour à l'ordre de la population. Quant à l'image de la République, elle a été ternie par la déchéance apparente des Jedi (sur laquelle l'Empire a lourdement insisté) et par leur impuissance face au chaos ambiant.

Cette transition n'aurait jamais pu se produire sans le consentement de milliards d'êtres. L'ordre assuré par un gouvernement central fort était synonyme de retour à la normale, de reprise des affaires, de transports sans entrave et surtout de la fin des menaces de violence et de destruction. Pour la majorité des habitants des Mondes du Noyau, ce genre de situation est souhaitable quels que soient l'identité des autorités et les moyens qu'elles emploient pour se faire respecter. Même s'il n'est plus avisé de se plaindre ouvertement des conditions politiques ou sociales , le commun des mortels s'en accommode à condition de manger à sa faim, d'être abreuvé de programmes divertissants par holovid et de vivre dans une paix relative.

Nombreux sont les membres de la Rébellion issus de tels environnements. S'ils l'ont rejointe, ce n'est pas pour échapper à une vie marquée par la misère ou la tragédie, mais bien parce qu'ils ont saisi la nature insidieuse des entités au pouvoir. Ils perçoivent mieux que d'autres ce dont on les prive subrepticement jour après jour alors que personne ne semble s'en soucier ou même s'en rendre compte. Ces PJ sont des idéalistes cherchant à réveiller l'esprit de leurs concitoyens avant qu'il ne soit trop tard et que tout disparaisse au profit de la toute-puissance corruptrice de Palpatine. Ou alors, il s'agit de mécontents rejetés par leur famille et leurs voisins pour avoir osé évoquer publiquement les injustices subies par d'autres au nom d'une paix et d'une sécurité égoïstes.

De tels PJ n'ont peut-être jamais eu l'intention de s'impliquer si directement dans la lutte contre l'Ordre Nouveau. Ils auront alors été précipités contre les forces impériales par quelque enchaînement d'événements malheureux, avant de se retrouver parmi les seuls êtres capables de les aider : les Rebelles.

L'OPPORTUNISTE

Avec le conflit vient le changement, qui à son tour multiplie les occasions favorables. La galaxie regorge d'individus insatisfaits, surtout depuis que Palpatine règne. La guerre que l'Alliance mène actuellement contre l'Empire est une chance extraordinaire de bouleverser l'ordre établi et de susciter des changements profitables. Il peut s'agir de restaurer la République d'autrefois ou de fonder une structure inédite : tout dépend du point de vue de la personne concernée.

Beaucoup de ceux qui espèrent un tel changement sont animés par un altruisme sincère. Ils perçoivent l'Empire comme un mal dangereux qui n'apporte que souffrances et ils comptent bien mettre un terme à ses agissements. La Rébellion, avec son organisation et ses ressources, apparaît donc comme le meilleur vecteur pour atteindre cet objectif. Il revient au joueur de décider si son personnage a rejoint le mouvement parce qu'il a pris conscience des atrocités commises par l'Empire et de sa politique délétère, ou parce que les siens ont été directement touchés par les débordements du régime.

Mais certains ont des ambitions moins idéalistes, parfois même égoïstes. Une règlementation impériale peut limiter leurs profits dans leur domaine de prédilection ou nuire à leurs affaires. Il y a aussi ceux qui ont eu trop souvent affaire aux autorités et voient soudain la Rébellion comme le meilleur moyen d'échapper à la justice expéditive de l'Empire. Pour certains PJ, s'en prendre aux forces de Palpatine sera simplement l'occasion de grappiller quelques crédits ou autres biens précieux.

On peut aussi imaginer un ingénieur ou un technicien dont les projets ont été méprisés par les représentants impériaux. L'Alliance se présente alors comme l'occasion de faire valoir son travail. Un politicien pourrait avoir été évincé par l'arrivée du nouveau régime ; la Rébellion lui offre ainsi la chance de retrouver une motivation et un semblant d'autorité. Pour un pilote jugé inapte au service et rejeté par l'Académie Impériale, voler au service de l'Alliance aux commandes d'un chasseur apparaît comme une perspective grisante.

LE VENGEUR

L'Alliance pour la Restauration de la République a été fondée pour rattraper la gigantesque erreur qui a consisté à laisser Palpatine prendre le pouvoir, mais la véritable main d'œuvre de la Rébellion, ce sont avant tout ceux qui cherchent à renverser l'Empire à cause des atrocités qu'il a perpétrées d'un bout à l'autre de la galaxie. Des millions d'individus (voire des milliards) ont déjà péri ou souffert atrocement sous cette autorité impitoyable. Une énorme proportion des troupes de l'Alliance est ainsi issue de familles, planètes et systèmes accablés par l'Empereur.

La philosophie « pro-humaine » de l'Empire reste probablement l'un des meilleurs arguments de l'Alliance. Des espèces qui ont été respectées et admirées durant des millénaires pour leur contribution à la civilisation galactique sont désormais marginalisées. Leurs membres sont dans le meilleur des cas perçus comme des citoyens de seconde zone, et bien souvent traités comme des esclaves. Les gouvernements qui représentent ces espèces sont de plus en plus nombreux à basculer du côté de l'Alliance. Ces êtres apportent à la lutte contre la politique anthropocentriste de l'Empereur leurs talents, leurs compétences, leurs ressources et leur désir profond de vivre en paix avec tous les êtres conscients de la galaxie.

La machine de guerre de l'Empire est vorace. Ceux qui la nourrissent n'ont aucun intérêt à se priver de l'esclavage de masse qui facilite l'accumulation de ressources et la construction des innombrables engins qu'exige ce monstre. Des planètes et civilisations entières ont connu le même sort que Kashyyyk et sa population indigène, les Wookies. L'Empire réduit tout le monde en esclavage et le labeur commence. Les quelques individus qui échappent à la capture ou qui sont secourus par d'autres se joignent souvent aux Rebelles pour répliquer, certains espérant pouvoir un jour libérer les leurs. On comprend que l'Alliance s'empresse de prêter main-forte à ce type de personne chaque fois qu'elle en a l'occasion.

La mort et la destruction figurent parmi les outils de choix des forces impériales pour faire respecter l'ordre et la volonté de l'Empereur. Tout signe d'opposition entraîne généralement une arrestation, suivie d'une déportation dans une prison lointaine ou un camp de travail, voire d'une exécution pure et simple. À plus grande échelle, l'Empereur fait appel à des assauts de masse ou des bombardements orbitaux. Palpatine aime inspirer la peur : pour s'assurer que les dizaines de planètes d'un même secteur se soumettent, il lui suffit d'en détruire une. Cette stratégie s'avère souvent très efficace, mais les systèmes qui survivent à ses représailles finissent presque toujours parmi les alliés de la Rébellion, au sein de laquelle ils espèrent venger tous ceux qu'ils ont perdus.

REJOINDRE LA RÉBELLION

Il y autant de raisons de rejoindre la Rébellion que de membres de l'organisation. Quand le joueur se penche sur l'histoire de son PJ, il convient également de se demander comment ce dernier s'est rapproché de l'Alliance. Le personnage a-t-il recherché activement les Rebelles ou ces derniers l'ont-ils recruté eux-mêmes ? À moins qu'ils ne se soient croisés que par pure coïncidence ?

LA NOUVELLE RECRUE

L'Alliance, guidée par de sages gestionnaires tels que Mon Mothma, a commencé à recruter dès ses débuts. Ceux qui manifestaient un certain talent en matière d'espionnage, de rhétorique ou de repérage ont contribué à élaborer des réseaux ayant pour objectif de dénicher des individus ayant la volonté de s'opposer à l'Empire. À mesure que le conflit s'aggravait, ces organes ont également commencé à étoffer plus militairement les rangs de l'Alliance pour mieux servir ses desseins.

Un personnage joueur peut avoir été repéré par un membre de ces réseaux qui a détecté son potentiel et reconnu en lui l'âme de ceux qui sont prêts à en découdre avec le régime imposé par l'Empereur Palpatine. La rencontre ne s'est pas forcément faite avec un spécialiste du recrutement. Il est en effet fréquent que des membres de l'Alliance croisent des recrues potentielles et prennent le risque de les contacter si les compétences qu'elles peuvent apporter à la cause en valent la peine.

La nature très compartimentée de la plupart des opérations de l'Alliance limite de toute façon les risques de trahison. Ces recrues sont mises à l'épreuve avant de se retrouver en contact avec des informations ou des projets sensibles. Leur compréhension du réseau auquel elles sont liées reste minimale jusqu'à ce qu'elles aient gagné la confiance de leurs supérieurs.

L'INSURGÉ VOLONTAIRE

Une fois qu'ils ont pris la décision de s'opposer à la terreur et aux atrocités imposées par l'Empire, nombreux sont ceux qui cherchent à entrer en contact avec la Rébellion. Pourtant, bien que l'Alliance ait grandement besoin d'effectifs, il n'est pas facile de trouver des

représentants qui pourraient vous enrôler. Les forces et les moyens largement supérieurs de l'Empire ont de quoi dissuader quiconque de soutenir ouvertement l'Alliance, comme l'ont découvert de nombreuses planètes et individus à la suite de la Déclaration formelle de Rébellion. Les Renseignements impériaux et autres agences affiliées (sans parler d'innombrables chasseurs de primes) traquent sans cesse tous ceux qui pourraient être liés à la Rébellion, pour laquelle le secret est donc vital.

Trouver le moyen de se joindre à la lutte de l'Alliance contre l'Empire peut donc constituer une quête à part entière. Il pourrait même s'agir du début d'une campagne de **L'Ère de la Rébellion**. Les prétendants vont devoir multiplier les recherches, les enquêtes et les filatures pour accumuler des indices tout en évitant de susciter l'attention des agents impériaux. Mais ils doivent aussi se montrer compétents et dignes de confiance aux yeux de ceux qui pourraient les rapprocher de l'Alliance. Cette entreprise sera dès le départ très délicate, un véritable jeu du chat et de la souris. Les personnages seront peut-être même observés et évalués par l'Alliance à leur insu, alors que leurs prospections ne leur ont pas encore montré la moindre ouverture.

Parmi ceux qui cherchent à rejoindre la Rébellion, beaucoup font dans le spectaculaire. Ils s'en prennent directement aux forces ou aux biens de l'Empire. Ces actes sont souvent imprudents et stupides, mais ils s'avèrent aussi parfois plein d'audace et d'ingéniosité. Si les Rebelles en puissance parviennent à s'en sortir et se montrent efficaces, ils pourraient bien éveiller l'attention d'agents de l'Alliance prêts à leur faire des propositions.

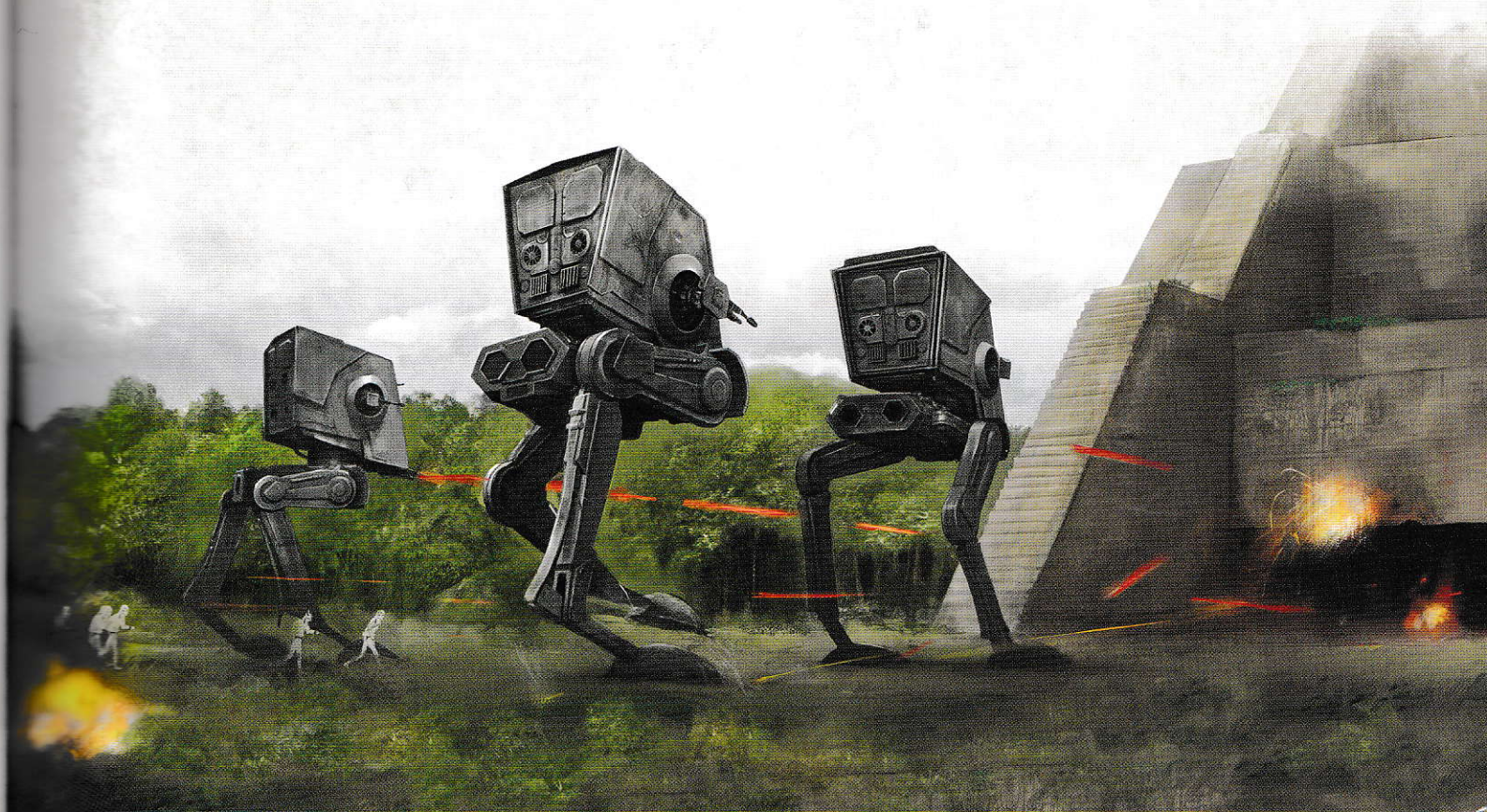
LE REBELLE PAR ACCIDENT

La grande majorité des êtres conscients de la galaxie n'ont aucune envie de se joindre à l'Alliance ou de servir dans la Rébellion. Ils ne sont pas forcément de fervents partisans de l'Empire, mais pour eux, ce n'est pas une raison pour tout abandonner et partir affronter des hordes de stormtroopers armés d'un seul blaster, ou encore zigzaguer à bord d'un vaisseau délabré au cœur de nuées de chasseurs TIE. Ces gens-là préfèrent souvent se mêler de leurs affaires et mener leur propre existence, en espérant rester à l'écart des batailles et autres tourments.

La galaxie semble avoir des projets pour certains de ses citoyens, souvent bien malgré eux. Il arrive qu'une erreur d'identification fasse inculper de parfaits innocents. La réception de marchandises associées à l'Alliance peut forcer un ou plusieurs PJ à fuir les agents impériaux ou des mercenaires. Il suffit qu'un ami, voire une vague connaissance, soit impliqué auprès de la Rébellion pour que vous vous retrouviez tout aussi suspect. Et puis, on sait que personne n'est à l'abri de passer au mauvais endroit au mauvais moment, et de devoir se transformer en héros par la force des choses.

Une situation imprévue peut en outre devenir une révélation pour quelqu'un qui n'avait jusque-là jamais envisagé la moindre implication. Il est certes facile de faire fi des récits d'injustice et d'atrocités quand ils ne touchent absolument pas votre quotidien, mais la réaction s'avère souvent bien différente quand on est directement témoin des horreurs de la politique impériale. Difficile de rester amorphe quand quelqu'un est exécuté sous vos yeux pour s'être exprimé, quand une famille est réduite en esclavage parce que c'est le lot de son espèce ou qu'une population entière est exterminée pour la seule raison que cela arrange les affaires impériales.

L'apathie se mue alors souvent en colère, en rage qui engendre des actes généralement violents et irrévocables. Une fois qu'on s'est engagé sur la voie de l'opposition directe, on s'est déjà joint à l'esprit de la Rébellion, même si l'adhésion n'est pas encore entérinée.



ÉTAPE 2 : DÉTERMINER LE DEVOIR

La relation entretenue par les personnages joueurs avec l'Alliance est cruciale. Non seulement elle définit les conflits dans lesquels ils vont être impliqués et les défis qu'ils vont devoir relever, mais elle établit également le soutien dont ils vont bénéficier et ce qu'on attend d'eux. Chaque joueur est censé détailler la nature de cette relation pour tisser la trame sur laquelle l'ensemble des PJ et le MJ vont pouvoir composer l'histoire.

L'Ère de la Rébellion traduit cette relation par l'intermédiaire du concept de Devoir. Le Devoir correspond aux objectifs des personnages joueurs et à ce qui les motive, ce qui définit pour chacun le rôle qu'il s'efforce d'assumer au sein de la Rébellion. Le Devoir indique clairement ce que le PJ est chargé d'accomplir ou ce qu'il a fermement décidé de mener à bien, non dans le cadre d'une quelconque mission, mais tout au long de sa carrière dans l'Alliance Rebelle.

Le Devoir est certes un élément décisif pour l'interprétation du personnage, mais il s'accompagne également d'effets en termes de jeu. La valeur totale de Devoir du groupe peut ainsi déterminer la confiance et l'influence dont il jouit au sein de l'Alliance, et lui octroyer du matériel, des améliorations et un certain soutien.

QU'EST-CE QUE LE DEVOIR ?

En tant qu'élément de la Rébellion, chaque personnage joueur s'implique dans un « Devoir » particulier. Il ne s'agit pas que des obligations sur lesquelles il se concentre durant une mission donnée, par exemple : le Devoir exprime ce qui motive le personnage dans chaque tâche qu'il accomplit pour l'Alliance. Cela peut traduire les raisons qui l'ont poussé à rejoindre l'organisation ou simplement décrire la branche dans laquelle il excelle. Quelle que soit la justification de ce Devoir, c'est devenu l'instrument de mesure de l'efficacité de sa contribution à la lutte contre l'Empire.

Les joueurs peuvent choisir le Devoir qui convient le mieux à leur idée de personnage en consultant la **Table 2-3 : Devoir.** Ceux qui préfèrent laisser le hasard décider peuvent se reporter à la colonne du dé de pourcentage. Si le MJ y consent, un joueur peut également composer un Devoir personnalisé qui lui paraît mieux illustrer la nature de sa relation avec l'Alliance.

Un Devoir est composé de deux éléments :

- **Un titre et une description** : il s'agit de la part narrative du Devoir, qui permet au joueur et au MJ de savoir comment il se manifeste dans l'interprétation et l'histoire.
- **Une valeur numérique** : elle mesure le degré d'aboutissement du personnage joueur vis-à-vis de ses objectifs. La valeur de départ est comprise entre 5 et 20, mais augmente au fil du temps.

DEVOIR DE DÉPART

Une nouvelle recrue de l'Alliance débute généralement avec une valeur de Devoir modeste, qui dénote simplement les actes accomplis jusqu'ici ou les dispositions que manifeste le personnage et qui l'ont fait remarquer par la Rébellion. La valeur de départ dépend directement du nombre de joueurs au début de la campagne, comme l'indique la **Table 2-1 : Devoir de Départ**.

Une fois cette valeur définie, le joueur peut en troquer tout ou partie contre de l'expérience ou des crédits supplémentaires (pour acheter du matériel). Ce faisant, le personnage puise toutefois dans la bienveillance de la Rébellion, si bien que les choses seront pour lui plus corsées lorsque le MJ recourra à un test de Devoir.

DEVOIR DE DÉPART DES PERSONNAGES

Les valeurs de départ indiquées par la **Table 2-1 : Devoir de Départ** sont conçues pour que les groupes débutent avec une valeur totale comprise entre 30 et 50 (avant déduction). Si les joueurs dépensent une grande partie de leur Devoir pour obtenir de l'expérience ou des crédits à la création de leur personnage, la valeur totale du groupe en sera forcément bien amoindrie.

À sa création, chaque personnage joueur a la possibilité de réduire sa valeur de Devoir de départ pour bénéficier d'autres avantages dans le jeu, comme le montre la **Table 2-2 : Déductions du Devoir**. Il faut observer deux règles : un même joueur ne peut recourir à l'une de ces options plus d'une fois et aucun personnage joueur ne peut dépenser plus de points de Devoir que sa valeur de départ.

TABLE 2-1 : DEVOIR DE DÉPART

Nombre de PJ dans le groupe	Devoir de départ recommandé par défaut par joueur
2	20
3	15
4	10
5	10
6+	5

TABLE 2-2 : DÉDUCTIONS DU DEVOIR

Bonus supplémentaire de départ	Coût
+5 XP	-5 Devoir
+10 XP	-10 Devoir
+ 1 000 crédits	-5 Devoir
+ 2 500 crédits	-10 Devoir

TABLE 2-3 : DEVOIR

d100	Type de Devoir
01-08	**Victoire militaire** : le personnage joueur est déterminé à prouver que l'Alliance est capable de tenir tête aux forces impériales dans un conflit armé terrestre. Il cherche à se retrouver face aux meilleures troupes de l'Empire afin d'accumuler les victoires pour le compte de l'Alliance et de montrer à toute la galaxie qu'elle pourra remporter la guerre. Cela passe par des assauts audacieux, une tactique irréprochable et une puissance de feu optimale.
09-16	**Contre-espionnage** : le PJ sait que la survie de l'Alliance dépend de son aptitude à se soustraire au regard de l'Empire afin d'éviter d'être annihilée par la supériorité militaire de son ennemi. C'est dans cette perspective qu'il traque et élimine les menaces et agents impériaux, qu'il fournit des renseignements erronés aux réseaux de l'Empire et qu'il s'emploie à camoufler les agissements de l'Alliance.
17-24	**Renseignements** : le PJ sait que toute victoire découle de la connaissance des moyens militaires et autres atouts de l'Empire. Il a pour mission de rassembler toutes les données qui pourraient s'avérer utiles dans la localisation de cibles vulnérables que les forces de la Rébellion pourraient attaquer. Il cherche à se renseigner non seulement sur les plans des factions militaires, mais aussi sur les avancées technologiques, la politique économique et autres aspects de la puissance impériale.
25-32	**Sécurité interne** : la menace la plus pernicieuse pour l'Alliance est issue de ses propres rangs. Tout Rebelle, qu'il soit soldat, agent ou simple allié, est théoriquement un ennemi potentiel attendant le moment opportun pour miner une opération entière et entraîner de graves pertes, de biens et de personnes. Conscient que la vigilance à l'égard de ces menaces reste le moyen le plus authentique de se dévouer à la cause de l'Alliance, le PJ guette le moindre signe de perfidie.
33-40	**Secours** : plus que les machines, les crédits ou les renseignements, l'atout le plus précieux de l'Alliance réside dans ses membres, ce que le personnage a bien compris. Il se consacre donc à veiller sur leur sécurité, leur bien-être et leurs conditions de travail. Il ne faut jamais abandonner qui que ce soit. Les missions les plus réussies ne sont pas forcément celles où tous les objectifs ont été remplis : il s'agit plutôt de celles qui n'occasionnent pas de pertes.
41-48	**Soutien politique** : tous les blasters, chasseurs et détonateurs thermiques de la galaxie ne sont d'aucune utilité sans une volonté politique de défier et de renverser Palpatine et son Ordre Nouveau. Le personnage joueur ne le sait que trop bien. Il est résolu à s'assurer que l'Alliance ne manque pas de factions, de systèmes et de secteurs amis dans son combat contre l'Empire.
49-56	**Recrutement** : l'affrontement contre l'Empire est en définitive une guerre d'usure, type de conflit que la Rébellion ne peut espérer remporter. Il n'en reste pas moins que des effectifs importants sont nécessaires. L'armée a besoin de soldats et de pilotes, certes, mais aussi de techniciens, d'ingénieurs, de mécaniciens, de scientifiques, de médecins, de slicers, et d'innombrables autres domaines d'expertise. Ce personnage joueur est conscient des risques inhérents au recrutement, mais aussi de sa nécessité. Il est constamment à l'affût d'alliés potentiels, d'individus talentueux et dignes de confiance.
57-64	**Obtention de ressources** : on n'a jamais assez de moyens pour épauler ceux qui affrontent le mastodonte impérial, ce que le PJ comprend mieux que quiconque. Il se consacre à la recherche de nouvelles sources de matières premières, de nourriture, de vêtements, d'armes, d'armures et d'équipement en tout genre. Une caisse égarée de médipacks peut sauver de nombreuses vies, tandis qu'une poignée de comlinks peut éviter l'échec cuisant d'une mission. Le PJ est prêt à négocier, quémander, emprunter et voler n'importe quoi, si c'est pour servir la cause.
65-72	**Sabotage** : la force militaire la plus puissante de l'histoire de la galaxie est également la plus exposée au vol et à la destruction de biens. Le personnage s'attèle à saper ou à saboter les opérations impériales par tous les moyens, qu'il s'agisse d'un arsenal, de troupes en mouvement, d'un transport de marchandises, d'un système bancaire ou autre élément-clé. Par ce biais, l'Empire sera plus lent et moins efficace dans ses manœuvres. Les actes de lèse-majesté les plus spectaculaires ont également tendance à affaiblir le soutien de la population à l'Empire, ou du moins le PJ le croit-il (l'Alliance proscrit quant à elle formellement tout acte terroriste).
73-80	**Supériorité spatiale** : à l'image du PJ aiguillonné par les victoires terrestres et les affrontements entre soldats, ce personnage joueur est stimulé par les conflits navals. À ses yeux, la guerre se gagnera parmi les étoiles et l'Alliance compense ses effectifs réduits par la qualité et la ténacité de ses pilotes. Chaque bataille spatiale est une occasion de montrer au reste de la galaxie que l'Alliance peut non seulement remporter la guerre, mais que tel est son destin.
81-88	**Technologie** : il n'est pas d'époque plus prolifique et productive sur le plan technologique qu'une guerre, et celle qui anime actuellement la galaxie ne fait pas exception à la règle. Le personnage joueur considère que le meilleur atout de l'Alliance réside dans ses scientifiques, ses ingénieurs et ses techniciens. Non seulement ceux-ci savent optimiser les performances d'éléments existants, mais ils peuvent concevoir de nouveaux vaisseaux, armes et traitements médicaux : du matériel d'avant-garde, on ne peut plus précieux pour résister à la surpuissance impériale. Aux yeux du PJ, le vol des meilleures avancées de l'Empire n'est qu'un moyen d'équilibrer le combat.
89-96	**Renfort** : pris séparément, les agents de l'Alliance ne font pas le poids face à l'implacable Empire Galactique. Ce n'est que par la collaboration qu'ils peuvent espérer la victoire dans cette guerre civile. Ce PJ se consacre au soutien des autres Rebelles dans l'exercice de leur Devoir. Il ne jouit pas forcément de la reconnaissance et des gratifications reçues par ceux qu'il assiste, mais il a bien plus d'occasions d'accomplir son Devoir envers la Rébellion.
97-00	Tirez deux fois sur la table. Le Devoir de départ est divisé à parts égales en deux domaines (une réussite dans l'un ou l'autre justifie une augmentation de la valeur de Devoir).

LE DEVOIR DANS LE JEU

Le Devoir d'un personnage joueur affecte non seulement l'histoire et l'interprétation, mais également le cours de chaque séance de jeu et certains aspects mécaniques.

Avant chaque séance, le MJ lance le dé de pourcentage et en compare le résultat avec l'actuel table de Devoir du groupe (voir l'encadré **Devoir du groupe)**. Si le résultat est supérieur à la valeur cumulée des Devoirs, on considère que l'ensemble du groupe n'a pas accompli de quoi influer favorablement sur sa situation ou ses perspectives.

En revanche, si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de Devoir totale, la percée ressentie pousse les personnages à poursuivre leurs efforts, à affronter avec une vigueur renouvelée les épreuves qui les attendent dans leur mission et leur permet même de mieux encaisser les coups. De ce fait, tous les personnages voient leur seuil de blessure augmenter de 1 jusqu'à la fin de la séance.

Par ailleurs, le MJ peut déterminer quel Devoir est « déclenché » en examinant le résultat de son jet par rapport à la table. Par exemple, si le MJ a obtenu un 21, le personnage ayant la valeur de Devoir de 14-24 sera concerné. Ce PJ augmente son seuil de blessure de 2 (au lieu de 1) pour toute la partie.

Enfin, si un Devoir est déclenché et que le jet a produit un double (un 11 ou un 44, par exemple), les effets sont doublés eux aussi. Tous les personnages augmentent leur seuil de blessure de 2 pour le reste de la partie, tandis que le PJ dont le Devoir est déclenché l'accroît de 4.

Ces effets purement mécaniques simulent la galvanisation des personnages pour avoir tenu leurs engagements envers la Rébellion. C'est souvent le simple sentiment du devoir accompli qui suffit à redoubler leur courage.

Outre ces effets, notamment si le MJ obtient des doubles, le Devoir déclenché peut également entraîner des perspectives qui vont se manifester dans la séance en cours. Selon la nature de ce Devoir, les PJ pourraient bien avoir une nouvelle occasion de servir l'Alliance en découvrant par exemple un groupe de prisonniers qui ne figurait pas dans les tablettes, en trouvant des plans stratégiques impériaux secrets, ou encore en croisant par hasard un nouvel allié.

Mais si ces effets mécaniques sont voués à se présenter, c'est au MJ de décider comment un jet favorable doit influer sur l'histoire. Il ne doit pas se croire tenu de bouleverser sa narration pour intégrer un Devoir déclenché. Il faut en effet se souvenir que les effets d'un Devoir déclenché se cantonnent parfois à l'état d'esprit du personnage.

Prenons l'exemple du Devoir de Supériorité spatiale d'un PJ, déclenché alors que l'on est en plein cœur d'une aventure dans laquelle l'ajout d'un combat spatial compliquerait inutilement la tâche du MJ. Ce dernier peut alors se contenter d'expliquer au joueur que son personnage augmente son seuil de blessure pour la simple et bonne raison qu'il est exalté par ses récentes victoires.

DEVOIR DU GROUPE

Le maître du jeu doit noter le choix de Devoir de chaque personnage joueur sur une table représentant les valeurs de Devoir du groupe. Vous trouverez une fiche prévue à cet effet à la fin du présent ouvrage. Vous pouvez tout aussi aisément noter ces informations sur une table dont le tracé vous prendra quelques secondes, constituée de trois colonnes : Valeur de Devoir, Type de Devoir et Personnage.

Il n'existe toutefois pas de table de Devoir de groupe toute prête. Chacune est propre à un groupe et évolue constamment au gré des valeurs de Devoir augmentées (ou réinitialisées) des PJ. La table établit des intervalles de pourcentage. Pour commencer, on calcule la somme des valeurs de Devoir de tous les PJ, ce qui nous donne l'intervalle cumulé du groupe. Puis, au sein de cet intervalle, chaque personnage se voit attribuer un intervalle plus réduit équivalant à sa valeur de Devoir. Ainsi, le MJ peut lancer le dé de pourcentage et associer le résultat à un PJ donné, en cas de jet favorable.

Dans l'exemple ci-après, Karvon Roh (pilote de chasseur humain), Innu Mond (chef d'escadron Sullustéen), Veyak Ven'ya (saboteur Bothan) et Ziin Mandos (urgentiste Gran) composent une équipe de spécialistes enchaînant les missions pour l'Alliance.

Karvon Roh a le Devoir de Sécurité interne (il craint notamment qu'un pilote isolé et mal intentionné puisse provoquer la destruction de sa propre flotte), tandis que le Devoir d'Innu est Supériorité spatiale (il sait que les vaisseaux SoroSubb peuvent remporter la guerre, à condition d'en obtenir ou d'en créer davantage), Veyak a le Devoir de Sabotage (comme par hasard...) et Ziin celui de Secours (elle sauvera tout ce qui pourra l'être). Leurs valeurs de Devoir respectives sont les suivantes : Karvon 9, Innu 11, Veyak 8 et Ziin 13.

Muni de ces données, le MJ peut composer la table suivante :

Valeur de Devoir	Type de Devoir	Personnage
1-13	Secours	Ziin
14-24	Supériorité spatiale	Innu
25-33	Sécurité interne	Karvon
34-41	Sabotage	Veyak

La table est agencée de manière à ce que la valeur de Devoir la plus élevée (13 pour Ziin) figure au début, tandis que la plus faible (8 pour Veyak) apparaît en fin de liste. On ajoute ainsi chaque valeur à la somme des précédentes en respectant cet ordre décroissant, ce qui crée les divers intervalles que consultera le MJ en lançant le dé de pourcentage. La table lui permet en outre de savoir rapidement qui mène en matière de valeur de Devoir.



LE DEVOIR EN TANT QUE SEUIL

Le Devoir peut être employé comme seuil pour évaluer la renommée et le statut du groupe au sein de l'Alliance au fil de ses prouesses.

D'une manière générale, quand les personnages de **L'Ère de la Rébellion** augmentent leur valeur de Devoir, leur notoriété dans la Rébellion grandit. Par leurs actions, ils ont gagné la confiance et le respect de leurs alliés. Selon ce principe, le MJ peut parfaitement recourir aux valeurs de Devoir cumulées ou individuelles des PJ pour mesurer la réputation des uns et des autres. Il peut ainsi estimer que la valeur totale du groupe doit dépasser un certain seuil (ou au contraire ne pas l'excéder) pour pouvoir tenter une tâche donnée.

Exemple : un membre important de l'Alliance n'a pas l'intention de s'associer avec un groupe dont la valeur de Devoir est inférieure à 60, tandis qu'un gouverneur qui n'est pas lié à la Rébellion voudra au contraire éviter de frayer avec une bande dont le Devoir total dépasse 50. Dans un cas comme dans l'autre, la réaction des PNJ dépend de la manière dont ils perçoivent la notoriété du groupe.

La réputation du groupe peut également dépendre de son rang de Contribution, concept expliqué dans la section suivante. Vous trouverez plus de renseignements sur les seuils de Devoir et le rang de Contribution à la page 325 du **Chapitre IX : Le Maître du Jeu**. Pour l'heure, il suffit aux joueurs de savoir que s'ils disposent d'une valeur de Devoir élevée, et d'un rang de Contribution important, les autres Rebelles se montreront plus accommodants à leur égard. Leurs transactions avec des agents et alliés de l'Empire, à l'inverse, seront d'autant plus délicates.

CONTRIBUTION À L'ALLIANCE

Au fil des missions accomplies par les personnages joueurs pour l'Alliance, la valeur totale de Devoir du groupe grandira progressivement. Une fois qu'elle dépasse la barre des 100 points, on considère qu'un jalon de la campagne est atteint. Ensemble ou individuellement, ils ont largement contribué à l'action de la Rébellion.

Quand une contribution de cette envergure est constatée, il en résulte trois choses : le rang de Contribution du groupe augmente de 1, l'Alliance le récompense pour son œuvre et les valeurs de Devoir respectives des PJ sont toutes remises à 0.



RANG DE CONTRIBUTION

Dans **L'Ère de la Rébellion**, chaque contribution substantielle du groupe à l'Alliance se traduit par une augmentation du rang de Contribution. Cette valeur est de 0 au début de la campagne et tous les PJ du groupe la partagent. Quand la valeur cumulée des Devoir dépasse 100, le rang de Contribution augmente de 1.

La valeur cumulée de Devoir du groupe peut représenter la reconnaissance dont il jouit grâce à ses dernières actions (voir **Le Devoir en tant que seuil**). Le rang de Contribution illustre quant à lui la considération que l'on témoigne au groupe pour toute son œuvre au profit de l'Alliance. Son rang de Contribution croissant, le groupe se voit confier des missions plus importantes, il est respecté par davantage de membres de l'Alliance et traqué par des agents impériaux plus redoutables. Si le MJ le souhaite, cela peut également s'accompagner d'un changement de statut au sein de l'Alliance (de simple soldat à gradé) ou simplement par une évolution favorable de l'attitude des autres Rebelles.

En outre, le rang de Contribution influe sur le niveau de récompense que les PJ peuvent espérer de l'Alliance pour leurs actions ultérieures.

RÉCOMPENSES DE L'ALLIANCE

Quand des membres de l'Alliance Rebelle se montrent dignes de confiance et compétents, l'organisation fait son possible pour qu'ils disposent de moyens plus importants par la suite. Quand le Devoir cumulé du groupe dépasse 100, l'Alliance lui octroie une récompense choisie par les PJ. Les joueurs peuvent opter pour du matériel, un véhicule dont le groupe devient propriétaire ou un autre atout stratégique.

MATÉRIEL

Si le groupe choisit de l'équipement, chaque PJ peut sélectionner une pièce (arme, armure, outil, etc.) que l'Alliance lui attribue gracieusement. Cet équipement ne peut en aucun cas afficher une rareté supérieure à 3 plus le rang de Contribution actuel du groupe. À la discrétion du MJ, le matériel ainsi disponible peut être illégal.

VÉHICULE

Si le groupe opte pour un véhicule dont tous les PJ sont propriétaires, il peut s'agir d'un engin terrestre ou d'un vaisseau spatial qui ne doit en aucun cas afficher une rareté supérieure à 3 plus le rang de Contribution actuel du groupe. Le prix et la taille du véhicule que l'Alliance est prête à céder sont laissés à l'appréciation du MJ, qui peut également décider qu'un engin illégal est envisageable.

ATOUT STRATÉGIQUE

Si le groupe n'a besoin d'aucun matériel ou véhicule susceptible de lui être fourni par l'Alliance, les PJ peuvent demander qu'on leur octroie un Atout stratégique. Il peut s'agir d'un repaire sécurisé dans un système donné, de l'accès provisoire à un puissant vaisseau allié, de l'assistance d'une cellule d'agents de l'Alliance lors de missions ou d'un autre concept imaginé par les PJ. Aux joueurs de s'entendre avec le MJ sur une récompense cohérente sur le plan narratif, que l'Alliance est en mesure de fournir et qui paraît adaptée au rang de Contribution actuel du groupe.

RÉINITIALISATION DE LA VALEUR DE DEVOIR

Une fois que les PJ ont augmenté leur rang de Contribution et choisi leur récompense, leurs valeurs de Devoir respectives sont remises à 0. Cela ne les renvoie pas à la case départ pour autant. Ils ont simplement atteint un nouveau statut au sein de la Rébellion (rang de Contribution). Les membres de l'Alliance avec lesquels on ne peut traiter qu'à partir d'un certain seuil de Devoir font désormais confiance aux PJ... dont les noms commencent également à se murmurer entre agents hauts placés de l'Empire.

ÉTAPE 3 : CHOISIR UNE ESPÈCE

Les joueurs ne sont pas limités : les milliards de planètes de la galaxie leur offrent une infinité d'espèces pour leurs personnages. Cette diversité est, sur bien des plans, épineuse pour l'Empire et constitue à l'inverse une force extraordinaire pour l'Alliance. La Rébellion est constituée d'êtres issus d'à peu près toutes les planètes accueillant des formes de vie intelligentes, toutes déterminées à mettre un terme au règne maléfique de l'Empereur Palpatine.

Vous trouverez ci-après huit espèces différentes, toutes emblématiques de l'univers de *Star Wars*. Elles ont tous les ingrédients pour créer de fantastiques personnages, mais rien ne doit empêcher les joueurs et les maîtres du jeu d'envisager d'autres possibilités. Il suffit de s'inspirer de celles proposées pour en concevoir d'autres, à votre convenance.

CHOIX D'UNE ESPÈCE

Chaque joueur doit choisir l'espèce de son personnage, avant même sa carrière. Cependant, ces deux choix vont de pair et ont une grande influence sur l'histoire du personnage.

Chaque espèce dispose de caractéristiques et de capacités spécifiques qui influent sur l'étape suivante de la création de personnage : le choix de la carrière. L'espèce fixe les valeurs initiales des caractéristiques, comme Vigueur et Ruse, ainsi que les points d'expérience (XP) de départ. Les joueurs se servent de leur allocation de XP pour modifier leurs caractéristiques ou acquérir de nouveaux talents et compétences adaptés à l'histoire et à la carrière de leur personnage.

Souvenez-vous que les XP de départ permettent de retoucher les caractéristiques, alors ne vous sentez pas obligé de choisir une espèce pour ses caractéristiques. Par ailleurs, un personnage ne se définit pas que par ses caractéristiques. Une bonne interprétation donne plus d'allure à un personnage qu'une série de chiffres.

LES BOTHANS

Maîtres en matière de manipulation et de collecte de données, les Bothans sont connus pour faire d'excellents espions et diplomates. Il est probablement exagéré de les considérer globalement comme indignes de confiance, mais mieux vaut ne pas oublier que la plupart d'entre eux sont élevés selon l'idée que leurs propres intérêts priment sur tout.



Physiologie : les Bothans sont des humanoïdes bipèdes mesurant en moyenne entre 1,50 et 1,60 m. Pour un humain, ils affichent une étrange combinaison de traits félins, chevalins et canins. Grâce à leurs grandes oreilles multidirectionnelles, à leur odorat sensible et à leur vue bien plus précise que la plupart des humanoïdes, les Bothans sont incroyablement efficaces lorsqu'il s'agit de déceler les innombrables informations que leur instinct les pousse à accumuler. Leur taille modeste leur permet en outre de se faufiler en des lieux inaccessibles aux créatures plus grandes. Les Bothans disposent également d'une forme de communication unique passant par l'ondulation de leur fourrure selon des motifs que leurs congénères savent interpréter. Ils peuvent se chausser, mais sont dotés de sabots et non de pieds. Mâles et femelles arborent une barbe qui leur pend au menton.

Société : bien que la planète Bothawui soit officiellement neutre dans le conflit opposant l'Empire à l'Alliance (de nombreux Bothans pratiquant d'ailleurs le double jeu pour leur intérêt personnel), les échelons supérieurs de l'Alliance savent que le réseau d'espionnage de l'espèce, qui couvre toute la galaxie, œuvre activement pour la Rébellion. Quoi qu'il en soit, les dirigeants de Bothawui prennent soin de donner le change d'un côté comme de l'autre, ce qui semble fonctionner puisque des espions de l'Alliance comme de l'Empire recourent aux citoyens de la planète pour des opérations clandestines et la gardent ainsi à l'écart des feux du conflit.

Malgré leur réputation d'individus aussi cupides et retors que les Hutts, les Bothans restent pour la plupart honorables. Leur morale est toutefois dictée par un code qu'ils nomment la « Voie » et qui leur enseigne que la quête de pouvoir et d'influence est juste et nécessaire. Pour eux, l'argent n'est qu'un moyen, pas une fin. Ce qui compte, c'est de pouvoir influer sur des éléments pouvant servir leurs desseins. Les Bothans sont parfaitement en mesure de défendre une cause, y compris une cause noble. Simplement, ils préfèrent user de manigances pour obtenir la victoire plutôt que de recourir à la violence.

Monde d'origine : Bothawui est un monde de la Bordure médiane, au climat tempéré et à la topographie variée. Cosmopolite et très développé, Bothawui regorge de ressources naturelles, avec une agriculture et une industrie prospères. C'est également le centre d'une région spatiale dominée par l'espèce.

Langue : la forme orale de leur langue est le bothois, tandis que la forme écrite est le botha. Ils disposent d'une troisième forme de communication appelée wrendui, qui passe exclusivement par l'ondulation de leur fourrure. Dans leur forme la plus rudimentaire, ces variations ne servent qu'à transmettre des émotions, mais il existe de nombreuses déclinaisons du wrendui (ils passent de l'une à l'autre par de simples signaux) vouées à exprimer des concepts bien plus complexes. Certains membres du réseau d'espionnage bothan qui ne font pas partie de l'espèce sont capables d'interpréter certaines de ces formes, mais seul un Bothan est susceptible de toutes les connaître.

Au sein de l'Alliance : les Bothans sont naturellement attirés par les rôles qui mettent à profit leurs dons en matière de savoir, de manipulation et d'information, et ils sont encouragés à les endosser. Diplomate et Espion apparaissent comme des carrières idéales pour beaucoup d'entre eux, les Devoirs Renseignements, Contre-espionnage et Soutien politique se mariant particulièrement à leur nature. La plupart des dirigeants de l'Alliance savent que les Bothans sont susceptibles de partager tout ce qu'ils collectent avec leur réseau d'espionnage, mais c'est le prix à payer pour avoir accès à des ressources aussi précieuses.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 11 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Bothans commencent le jeu avec 1 rang en Système D. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage. Ils commencent également avec 1 rang dans le talent Persuasion.

UTILISATION DES LANGUES

Les langues ont été toujours été un élément d'ambiance de premier plan dans *Star Wars*. Les grognements des Wookies, les pépiements des droïdes astromech et les grondements gutturaux des barons du crime hutts rappellent à chacun que l'univers de Star Wars est un endroit gigantesque aux innombrables espèces et cultures. C'est pour cela que presque toutes les espèces de **L'Ère de la Rébellion** ont leur propre langue et que certaines, très variées, comme les humains, peuvent en avoir beaucoup.

Malgré tout, ces langues ne doivent pas créer une barrière entre les gens. L'univers de *Star Wars* propose de nombreux outils pour interpréter les langues, comme les droïdes de protocole capables d'employer six millions de formes de communication. Par ailleurs, beaucoup d'individus s'expriment en basic.

La section réservée à chaque espèce précise la langue qui lui est propre. Néanmoins, tous les PJ comprennent le basic (comme tous les habitants de la galaxie), même s'ils ne le parlent pas forcément. Les PJ ne sont pas obligés de noter les différentes langues qu'ils parlent. Chaque PJ du groupe parle couramment les langues des autres membres.

Par ailleurs, le MJ s'efforcera par tous les moyens de rendre les individus rencontrés par les PJ compréhensibles. Par exemple, un des PJ pourrait parler la langue de l'individu, et vice versa. Ils peuvent aussi avoir un droïde de protocole sous la main, à moins que tout le monde ne parle le basic. La seule exception à la règle, c'est si l'incompréhension fait justement partie de l'histoire. Dans les autres cas, les langues ne devraient pas gêner le récit.

LES DROÏDES

Pour l'Empire, les droïdes ne sont que des outils autonomes, utiles mais facilement remplaçables. L'Alliance a appris quant à elle à tirer profit de leur contribution et de leur implication. Ceux-ci remplissent bien des rôles, notamment en dehors des combats. L'astrogation, l'ingénierie, la médecine et même le pilotage (quand on manque de spécialistes en chair et en os) sont autant de tâches que les droïdes assument fidèlement dans le cadre de la lutte contre l'Empire.

JOUER UN DROÏDE

La créativité n'est pas simplement tolérée quand un joueur décide de créer un PJ droïde, elle est vivement encouragée. Les droïdes de **L'Ère de la Rébellion** constituent une espèce comme les autres, si ce n'est qu'elle offre au joueur davantage de variables à manipuler. Leurs capacités spéciales évoquent d'emblée leur nature non-organique et l'équipement choisi, comme les armes et les armures, peut directement être intégré au corps du droïde.

La personnalité du droïde est une affaire un peu plus délicate. Le fait qu'il soit un PJ signifie qu'il est doué de conscience (à moins que le joueur ne veuille interpréter un personnage complètement dépendant des êtres biologiques qui l'entourent).

Les fonctions et la conception propres d'un droïde participent toujours à son identité. Il dispose peut-être de capacités bien supérieures à sa programmation initiale, mais conserve des routines associées à sa vocation de départ. Les droïdes énergétiques peuvent se révéler d'excellents ingénieurs, mais ils restent toujours attentifs au flux des énergies dans les zones qui leur échoient. Un droïde de protocole peut apprendre à manier des armes pour participer aux combats, mais il favorisera toujours les issues pacifistes.

Description physique : les types de droïdes disponibles dans l'univers de *Star Wars* sont presque aussi nombreux que les autres espèces, même si on compte certains modèles de base très répandus. Les joueurs peuvent aussi bien opter pour un représentant bipède à l'aspect presque humain que pour un modèle utilitaire beaucoup plus ramassé, un robot inspiré d'un animal ou tout ce qui peut leur passer par la tête.

DIVERS MODÈLES INDIVIDUELS

Un PJ droïde sera presque toujours unique quant à sa forme, mais on compte quelques modèles standards qui peuvent servir de base de départ.

- **Droïde médical 2-1B (Genetech/Industrial Automaton)** : le droïde médical 2-1B est un penseur flexible et très intelligent, ce qu'on est en droit d'attendre de la part d'un droïde amené à résoudre des questions de vie ou de mort. Son châssis plutôt laid dissimule une matrice de circuits comportementaux étonnamment complexes et souple, ce qui en fait un excellent officier médical à bord de nombreux vaisseaux capitaux de la flotte de l'Alliance.

CLASSIFICATIONS DES DROÏDES

Les constructeurs classent les droïdes en cinq grandes catégories en fonction de leurs principales fonctions.

Classe 1 (1er degré) : spécialisés en sciences physiques, en mathématiques et en médecine, ces droïdes sont souvent de grands intellectuels, mais manquent de « bon sens ».

Classe 2 (2e degré) : les droïdes de classe 2 travaillent dans les domaines techniques et mécaniques, comme les réparations et l'astrogation. Ils sont généralement appréciés en raison de leur intelligence correcte, de leur apparence rassurante et de leur personnalité décalée.

Classe 3 (3e degré) : ces droïdes ont souvent une apparence humanoïde, car ils sont censés travailler au contact des êtres vivants. Ils sont programmés pour les secteurs du service et du social, comme l'interprétariat, l'enseignement, le protocole et l'assistance diplomatique.

Classe 4 (4e degré) : les droïdes de classe 4 sont armés et conçus pour les missions de sécurité, d'opérations et de formation militaires, les combats de gladiateurs et même les assassinats.

Classe 5 (5e degré) : ces droïdes sont de simples unités de travail chargées de toutes sortes de tâches domestiques, du nettoyage à la manutention. Beaucoup n'ont pas assez de cognition pour être considérés comme des êtres conscients.

- **Droïdes de protocole 3PO (Cybot Galactica)** : la série de droïdes protocolaires 3PO compte parmi les automates les plus proches des humains jamais créés. Ils sont parfaits dans les rôles d'ambassadeurs, de conseillers politiques, de traducteurs et d'assistants personnels. Toutefois, leur Verbobrain SyntheTech AA1 les pousse parfois à développer des névroses et autres « tics ». Malgré cela, de nombreux droïdes protocolaires épaulent les agents de l'Alliance, notamment lors des opérations de recrutement et d'alliance politique.
- **Droïde assassin IG (Holowan Mechanicals)** : se terminant par le terrible modèle IG-88, la série IG compte parmi les pires assassins de la galaxie. Ces droïdes affrontent rarement les adversaires qu'ils ne sont pas en mesure d'éliminer, mais leur insubordination aux ordres qui ne demandent pas l'élimination d'une cible les rend mal adaptés à nombre d'opérations de l'Alliance. La plupart des IG servent plutôt l'Empire.
- **Droïde de maintien de l'ordre LE-VO (Groupe Droïde Rseikharhl)** : les LE-VO ont connu un tel succès en débarrassant le secteur Rseikharhl de ses criminels que la galaxie les a adoptés pour leur confier des missions de police et de sécurité privée. Leur programmation les oblige à suivre les codes impériaux à la lettre et à n'user de la force qu'en cas d'absolue nécessité. Bien qu'ils soient rarement

équipés d'armes mortelles, ils maîtrisent parfaitement l'emploi des armes étourdissantes. Les LE-VO ne sont utiles à l'Alliance que lorsque leur loyauté envers l'Empire peut être déprogrammée.

- **Droïde de protocole LOM (Industrial Automaton)** : en produisant la série LOM, Industrial Automaton a voulu secouer un marché dominé par Cybot Galactica. IA a tenté de produire un droïde de protocole semblable aux unités 3PO, mais qui arbore une tête insectoïde destinée à conquérir le marché de la communication avec les nombreux insectes intelligents. Néanmoins, une programmation pour le moins ratée fit d'une unité un voleur de bijoux, et la série fut arrêtée. Certains des droïdes LOM encore en fonction développent communément des personnalités intéressantes et inattendues, notamment ceux qui ont décidé que lutter contre l'Empire auprès des Rebelles était gratifiant.
- **Droïdes astromech série R (Industrial Automaton)** : les droïdes de série R, qui ont connu un grand succès commercial, incluent l'encombrant R1, le célèbre R2 et vont jusqu'au R6 qui sera commercialisé sous peu. Hormis le R1 (qui mesure plus de 2 mètres et travaille à bord des vaisseaux capitaux), tous les astromechs de série R mesurent à peu près 1 mètre et sont conçus pour prendre place à bord des chasseurs afin d'y assurer les calculs d'astrogation et les sauts dans l'hyperespace. Un large assortiment d'outils, et une surprenante tendance à l'inventivité et à l'indépendance quand leur mémoire n'est pas régulièrement effacée, en font aussi de bons droïdes de réparation et parfois d'excellents compagnons.

Société : dans la plus grande partie de la galaxie (si l'on excepte les folles rumeurs de « planètes des machines »), la plupart des droïdes ne sont que des tâcherons au sein de sociétés qui dépendent largement d'eux et qui n'attendent qu'obéissance de leur part. L'Alliance leur témoigne quant à elle un certain respect. S'il existe encore beaucoup de membres de l'organisation qui adhèrent aux concepts de programmation utilitaire et d'effacement de mémoire (surtout quand les droïdes sont de source impériale ou douteuse), certains dirigeants et chefs militaires ont commencé à laisser des droïdes de confiance développer une forme d'indépendance et de motivation. Cette stratégie s'est avérée payante à plus d'une occasion et va très probablement faire école.

C'est ainsi que de nombreux droïdes ont transcendé leurs fonctions et programmation d'origine, et découvert que servir l'Alliance pouvait les combler. Ceux qui proviennent de filières militaires externes restent l'objet d'une grande méfiance, qu'il est souvent impossible d'ignorer. Les techniciens ont pris l'habitude de vérifier entièrement la mémoire et les routines de programmation des droïdes pour s'assurer qu'il ne subsiste aucune commande cachée susceptible de trahir la Rébellion.

Au sein de l'Alliance : la plupart des droïdes sont plus adaptés aux fonctions non combattantes. Ils servent dans le domaine du soutien pour permettre aux forces de l'Alliance de lutter plus efficacement. Beaucoup de droïdes techniciens œuvrent à bord de vaisseaux capitaux, souvent chargés de tâches normalement assurées par des dizaines d'individus, si bien que le manque de personnel n'est pas si dommageable pour la marine de l'Alliance. Et alors que le nombre de chasseurs X-Wing augmente, les droïdes astromech se font omniprésents.

Chaque droïde peut servir comme il le souhaite, mais la plupart optent pour des carrières et spécialités en accord avec leur conception de départ. De même, le Devoir choisi est censé correspondre à sa fonction.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 175 XP
- **Capacité spéciale** : les droïdes ne mangent pas, ne dorment pas, ne respirent pas et ne sont pas affectés par les toxines et les poisons. La limite d'implant des droïdes est égale à 6, et non à leur Vigueur. Par ailleurs, une fois sa carrière choisie, un droïde gagne 1 rang dans six de ses huit compétences de carrière (au lieu des quatre habituelles). Une fois sa première spécialité choisie, il gagne 1 rang dans trois de ses quatre compétences de spécialité (au lieu des deux habituelles).
- **Inorganique** : les droïdes n'étant pas des créatures organiques, ils ne tirent aucun avantage des cuves à bacta, stimpacks et tests de Médecine. Ils récupèrent naturellement en se reposant, grâce à leurs systèmes d'autoréparation. Autrement, on peut s'occuper d'eux avec des tests de Mécanique, en utilisant les mêmes difficultés et résultats que les tests de Médecine pour les êtres organiques. Les trousses de réparation d'urgence peuvent être utilisées sur eux comme les stimpacks sur les êtres organiques. Pour plus de détails sur la réparation et les soins des droïdes, reportez-vous à la page 233. Grâce à leur châssis métallique résistant, ils commencent le jeu avec un niveau dans le talent Endurance.
- **Être mécanique** : les droïdes ne peuvent pas être sensibles à la Force, ni avoir une valeur de Force. Ils ne peuvent pas employer de pouvoirs de la Force, et ne peuvent pas être affectés par les pouvoirs de la Force qui influencent l'esprit.

DROÏDES ET ÉQUIPEMENT

Un PJ droïde peut déterminer que toute pièce d'équipement normalement portée par un être organique fait partie intégrante de sa structure. Le MJ reste seul juge de ce qui est autorisé en la matière, mais la plupart de ce type de matériel devrait pouvoir s'intégrer, que ce soit à la conception originale du droïde ou sous forme d'amélioration incorporée à l'achat de l'équipement.

LES DUROS

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

Physiologie : d'origine reptilienne, les Duros sont des humanoïdes bipèdes dotés de grands yeux rouges, d'une peau lisse bleu vert, de longs doigts, d'un gros crâne sans pilosité et de petites fentes apparaissant sous les yeux qui font office d'organes olfactifs (ils n'ont pas de nez). Leurs petits éclosent d'œufs pondus par les femelles. Et bien que pour un temps sous forme larvaire, ils sont élevés au sein d'une véritable unité familiale. Les Duros ne sont pas particulièrement puissants sur le plan physique, mais ils ont l'esprit acéré. Les mâles comme les femelles sont dépourvus de pilosité, mais les deux sexes se distinguent facilement pour le reste.

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

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

Les Duros sont généralement réservés. Ils se contentent d'observer. On peut en revanche facilement les pousser à s'exprimer sur leurs familles et leur peuple. Dotés d'une mémoire exceptionnelle en la matière, ils entretiennent une tradition de culture orale dont ils peuvent être fiers. À la lumière des affres de la surindustrialisation et des nombreuses attaques dévastatrices subies par leur planète, on comprend pourquoi ils s'accrochent à ce point à leur âge d'or.

Les Duros ont mal supporté l'avènement de l'Empire. Leur patrie, depuis longtemps dévastée, est devenue un territoire occupé, géré par la bureaucratie impériale. Au début, ces mesures furent prétendument imposées pour porter secours à la population et entretenir l'apport de minerai et de vaisseaux de qualité vers les Mondes du Noyau. Mais les dirigeants Duros ont vite montré leurs penchants pour l'Alliance, ce qui a poussé l'Empire à militariser sa présence et à réduire les autochtones en esclavage. De nombreux Duros ont préféré se disperser parmi les astres plutôt que de rester sous le joug de la machine de guerre de l'Empereur. L'Alliance apprécie énormément leurs dons et leur savoir.

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

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

Au sein de l'Alliance : il est pratiquement impossible de rencontrer un Duros qui ne sache piloter un vaisseau, ce qui les rend particulièrement précieux pour la marine de l'Alliance. Beaucoup se tournent d'ailleurs vers la spécialité de Pilote de la carrière d'As. Nombreux sont également ceux qui excellent comme mécaniciens ou techniciens et se penchent sur la carrière d'Ingénieur. Bien qu'ils se montrent souvent discrets et méditatifs, les Duros ont la réputation d'être téméraires, qualité idéale dans la lutte contre l'Empire.

CAPACITÉS SPÉCIALES

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
1	2	3	2	2	2

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

LES GRAN

Ces êtres à la vue perçante sont foncièrement pacifiques, adorent la nature et recherchent spontanément le contact social, ce qui en fait des cibles faciles pour la politique violente et sans vergogne de l'Empire. C'est ainsi que même les plus pacifistes ont fini par rechercher du réconfort au service de la Rébellion.

Physiologie : issus de mammifères herbivores, les Gran sont des humanoïdes bipèdes dont l'aspect se caractérise par trois yeux pédonculés. Leur visage dominé par un grand museau rappelle une tête de chèvre. Leurs mains et leurs pieds sont plutôt larges, certains souffrant d'une mutation génétique qui se manifeste par des extrémités hypertrophiées (la gêne est toutefois plus sociale que physique).

La vision des Gran couvre un spectre bien plus large que celui de la plupart des humanoïdes, comprenant notamment la perception des rayonnements infrarouges. Les Gran partagent une forme d'empathie particulière avec leurs congénères : ils sont capables, en interprétant la température corporelle et les variations de teinte, de déceler les émotions des leurs. Les Gran qui passent beaucoup de temps avec d'autres espèces finissent également par savoir lire leurs humeurs selon le même principe.

Les Gran sont dotés de deux estomacs qui leur permettent d'emmagasiner et de digérer la nourriture sur des périodes prolongées. Leur repas s'étale sur toute la journée quand ils en ont le loisir. Si tel est le cas, ils peuvent ensuite se passer de nourriture pendant trois à cinq jours, selon la valeur nutritionnelle de ce qui a été ingéré.

Société : la paix et l'unité ont toujours constitué les pierres angulaires de la civilisation gran, dont les premiers jours se caractérisaient déjà par un esprit grégaire. Les Gran sont organisés en communautés très soudées, au sein desquelles chacun est très proche de sa famille étendue et de ses amis, et tâche de vivre en harmonie avec son environnement bucolique et agricole. Les doyens jouissent d'une grande autorité et leur assemblée gouverne la planète et sa population.

La plupart des Gran grandissent avec la certitude qu'ils serviront leur communauté dans un domaine qui leur sera attribué selon les compétences et les talents qu'ils auront manifestés. Cette approche peut paraître odieuse à d'autres espèces, mais elle est toute naturelle pour la société très communautaire des Gran. La grande majorité d'entre eux y adhèrent d'ailleurs avec joie.

Le besoin de contact social éprouvé par cette espèce peut s'avérer fatal dans certaines circonstances et le pire châtiment chez les Gran n'est autre que l'exil. Quand on en croise parmi les étoiles, ils sont souvent vêtus de noir, endeuillés par la perte de leur famille et de leurs proches, d'autant qu'ils s'efforcent d'oublier les couleurs vives de leur patrie. Ces Gran cèdent facilement à la tentation et aux manigances de ceux qui savent les duper : un Gran exilé peut s'avérer redoutable et même cruel.

Monde d'origine : les Gran sont issus de la planète Kinyen, superbe monde agricole très productif de la région d'Expansion. La destruction de l'une de leurs cités les a malheureusement réduits à capituler devant l'Empire. Ils disposent également de colonies sur Hok et Malastare, aux cultures pourtant très diverses : Malastare est notamment connu pour être un lieu corrompu et dangereux.

Langue : la langue parlée et écrite par les Gran n'est autre que le gran. Les membres des autres espèces ont bien du mal à converser efficacement avec eux, car leur



température et leurs teintes corporelles ne sont pas toujours compatibles. Les Gran plus cosmopolites surmontent généralement cette difficulté.

Au sein de l'Alliance : la plupart des Gran qui servent l'Alliance se tournent vers des rôles qui ne passent pas par la violence. Quelques-uns parviennent néanmoins à sacrifier les principes fondateurs de leur monde natal pour pouvoir justement le libérer du joug impitoyable de l'occupation impériale. En raison de leur vision exceptionnelle et de leurs aptitudes empathiques, les Gran optent souvent pour les Devoirs de Recrutement, Renseignements, Secours ou Soutien politique. Les carrières de Diplomate et d'Espion leur tendent les bras, de même que la spécialité Urgentiste de la carrière de Soldat.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 9 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Gran commencent le jeu avec 1 rang en Charme ou en Négociation. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans la compétence choisie à la création du personnage.
- **Vision supérieure :** quand ils effectuent un test de combat à distance ou de Perception, les Gran retirent jusqu'à ■■ imposés par l'environnement ou le camouflage (mais pas par la défense de la cible).

LES HUMAINS

Omniprésents dans toute la galaxie, les humains bénéficient d'une position dominante. Pour l'Empire, ils sont les souverains légitimes de toute civilisation. L'Alliance voit les choses autrement, même si les dirigeants de cette organisation égalitaire sont souvent eux-mêmes humains. C'est l'espèce la moins homogène et la plus active de l'espace connu. Où qu'ils aillent, l'action est garantie.

Physiologie : d'une taille moyenne de 1,80 m (les femmes sont légèrement plus petites), les humains sont des mammifères bipèdes dont le métabolisme est capable de s'adapter à divers environnements oxygénés. Leur peau plutôt glabre peut afficher une grande palette de couleurs allant du très sombre au très clair. La plupart se trouvent toutefois entre le beige rosé et le brun, même si certaines variations frappent par leur singularité, notamment chez certaines espèces considérées comme quasi-humaines. Omnivores, les humains profitent également d'une grande variété de sources alimentaires.

Société : au grand dam de l'Empire, les humains sont bien trop variés et dispersés dans la galaxie pour former une société unique. Toutes les formes de régime politique imaginables se retrouvent parmi les territoires humains. Les disparités économiques et sociologiques sont également très vastes. Les humains ont participé à diverses avancées technologiques dans l'espace connu, mais il existe aussi des cultures humaines parfaitement primitives. En général, cette espèce recherche l'indépendance et l'autodétermination, mais on sait que des milliards de ses représentants se laissent allégrement assujettir par des tyrans qui leur promettent prospérité et sécurité.

Monde d'origine : les érudits débattent encore sur l'identité du Monde du Noyau que l'on doit considérer comme berceau de l'humanité, même si beaucoup estiment qu'il s'agit de Coruscant. D'autres sont convaincus que les humains ne sont même pas originaires du Noyau et qu'ils seraient en fait issus de bien plus loin, arrivés sur des vaisseaux à caissons cryogéniques ou générationnels, bien avant l'avènement de l'hyperdrive. Quoi qu'il en soit, ils dominent désormais le Noyau et on les retrouve dans toute la galaxie, à la tête de mondes qu'ils considèrent comme leur patrie.

Langue : le basic est une création humaine, espèce dont l'omniprésence a participé au développement galactique de la langue, devenue premier vecteur de communication entre les cultures. De nombreuses sociétés humaines ont leurs variantes et dialectes propres, certaines civilisations employant des idiomes sans la moindre relation avec le basic.

Au sein de l'Alliance : la diversité intrinsèque des humains se retrouve dans leurs fonctions, carrières, spécialités et Devoirs au sein de l'Alliance. La seule constante en ce qui les concerne, c'est leur disparité : ils peuvent suivre à peu près n'importe quelle voie, être mus par n'importe quelle ambition. Dans la Rébellion, ils sont simplement unis par leur désir de contrarier l'Empire aux côtés de toutes les autres espèces prêtes à résister.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 110 XP
- **Capacité spéciale** : les humains commencent le jeu avec 1 rang dans deux compétences hors carrière de leur choix. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans ces compétences à la création de personnage.

LES ITHORIENS

En basic, les Ithoriens sont surnommés Têtes de marteau (un sobriquet qui ne leur plaît guère), en référence à la forme si particulière de leur crâne pour des bipèdes. On les considère souvent comme les gardiens de la galaxie, hommage à leur amour des environnements naturels et à leur désir de réparer les dommages que les êtres conscients infligent à leurs mondes.

Physiologie : les Ithoriens mesurent entre 1m80 et 2m30 et leurs membres sont prolongés par de longs doigts. Leur cou est surmonté d'une tête inclinée vers l'avant, qui se termine par une protubérance en T aux extrémités de laquelle apparaissent leurs yeux globuleux. À l'endroit où le cou débute, deux bouches sont

présentes : une de chaque côté. Avec leurs quatre gorges et leurs deux orifices buccaux, ils peuvent parler et chanter en stéréo. Ils sont pourvus de puissantes capacités sonores qu'ils peuvent employer de manière dévastatrice avec de l'entraînement.

Mâles et femelles se distinguent avant tout par les bosses apparaissant sur la partie postérieure de leur tête : une pour le mâle, deux pour la femelle. Leurs petits, ou « pupes », sont engendrés par milliers par un même mâle. À ce stade, les Ithoriens n'ont pas de membres et se déplacent par l'intermédiaire de tubes locomoteurs, ce qui n'est plus le cas après leur métamorphose en jeunes adultes.

Société : la société ithorienne est basée sur la relation spirituelle avec « Mère Jungle », terme qui désigne l'esprit de leur planète aux forêts vierges et luxuriantes : Ithor. Toute leur civilisation se consacre à ne profaner la planète en aucun cas. Dès qu'ils ont eu accès à la technologie des moteurs à répulsion, les Ithoriens ont bâti de gigantesques communautés flottantes (les vaisseaux-troupeaux) leur permettant de survoler toute la planète en nuisant le moins possible à sa beauté immaculée.

Cette mentalité se retrouve chez tous les Ithoriens de la galaxie qui ont adapté le concept de vaisseau-troupeau au voyage interstellaire. Leurs troupeaux (comme ils appellent leurs communautés et familles étendues) sont chacun dirigés par un prêtre sensible à la Force. Ils constituent ainsi une menace pour Palpatine et son Empire. Si Ithor est restée relativement intacte, c'est uniquement parce que l'Empire le veut bien : le régime peut extorquer la technologie agricole et d'autres secrets aux Ithoriens s'il s'abstient de détruire la surface de la planète.

Les Ithoriens sont généralement plus pacifistes encore que les Gran. Ils détectent les membres les plus agressifs de leur espèce pour les exiler d'Ithor (ce qui explique pourquoi le premier contact avec un Ithorien se fait souvent avec un individu beaucoup moins affable que la plupart de ses congénères). Les Ithoriens préfèrent renoncer aux armes et compter sur leurs défenses sonores. Ceux qui évoluent parmi les étoiles sont souvent artistes, négociants ou environnementalistes. Dans ce dernier rôle, beaucoup ont contribué à réparer les dégâts subis par d'autres planètes frappées par quelque guerre.

Monde d'origine : Ithor est considérée comme l'un des mondes les plus beaux et débordant de vie de la galaxie. La planète se caractérise par ses océans d'un bleu cristallin et ses forêts d'émeraude. Toute trace de civilisation est systématiquement effacée de la surface par les Ithoriens, qui résident dans leurs vaisseaux-troupeaux aux dimensions urbaines. Ceux qui se rendent sur la surface sont censés y terminer leurs jours, en réponse à l'appel de Mère Jungle.

Langue : présenté comme l'une des langues les plus complexes et belles de la galaxie, l'ithorois est un mélange stéréophonique de sons enchanteurs. Pour ceux qui ne sont pas membres de l'espèce, la maîtrise de cet idiome est un talent exceptionnel tellement il est malaisé de produire ces sonorités avec un métabolisme différent.

Au sein de l'Alliance : comme c'est le cas avec les Gran, il est presque impossible de trouver des Ithoriens dans les rangs militaires de la Rébellion. L'espèce est bienveillante envers l'Alliance, mais elle se consacre davantage à la préservation de la vie et la restauration de l'environnement, le combat n'étant pas son domaine. Malgré cela, une poignée d'Ithoriens sont prêts à affronter ceux qui cherchent à dévaster leur monde et tant d'autres planètes. Ils estiment que c'est là le meilleur moyen de servir Mère Jungle. La spécialité d'Urgentiste de la carrière de Soldat paraît idéale pour un Ithorien, de même que la carrière de Diplomate. Certains Ithoriens trouvent leur vocation dans la spécialité Scientifique de la carrière d'Ingénieur. Le lien naturel que l'espèce entretient avec la Force rend également attrayante la spécialité Aspirant de la Force. Sans surprise, c'est le Devoir Secours qui s'impose pour beaucoup d'Ithoriens, mais Obtention de ressources a également ses partisans.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 9 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 12 + Volonté
- **Expérience de départ** : 90 XP
- **Capacité spéciale** : les Ithoriens commencent le jeu avec 1 rang en Survie. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Mugissement ithorien :** grâce à leurs deux bouches et leurs quatre gorges, les Ithoriens disposent d'une arme naturelle sur laquelle ils peuvent compter pour se défendre (Résistance ; dégâts 6 ; critique 4 ; portée courte ; Dégâts étourdissants, Cadence lente 2, Choc 1, Souffle 3). Chaque fois que l'Ithorien recourt à cette capacité, il subit 3 points de stress.

LES MON CALAMARI

Artisans, rêveurs et alliés dévoués chaque fois qu'ils embrassent une cause, les Mon Calamari (ou parfois Mon Cal) figurent parmi les espèces les plus respectées de la galaxie, car ils ont longtemps servi l'Ancienne République. Leur planète a malheureusement été assujettie par l'Empire et les Mon Cal ne sont désormais que des esclaves de la machine de guerre impériale. Ceux qui ont échappé à ce sort sont résolus à libérer leur planète et l'ensemble de la galaxie.

Physiologie : amphibiens, les Mon Calamari vivent surtout au-dessus de la surface océanique de leur monde d'origine, sur de petites îles et de vastes cités flottantes. Leur taille varie entre 1m30 et 1m80. Bipèdes, ils présentent néanmoins un aspect très pisciforme, avec leur peau tachetée comme les saumons, leurs grands yeux aux mouvements indépendants, leurs mains et leurs pieds palmés, et leur crâne en pain de sucre. Les autres espèces remarqueront leur odeur marine plutôt agréable.

Les mains des Mon Calamari éveillent la curiosité, avec leurs membranes et leurs doigts crochus. La paume présente également trois orifices, probablement les vestiges de ventouses. Leurs pieds ont une structure similaire. Les Mon Calamari sont parfaitement capables de vivre sous

l'eau, maîtrisant la respiration aquatique et supportant les changements de pression jusqu'à trente mètres de profondeur, sans nécessiter d'équipement. Respirer sous l'eau n'est toutefois par le mode le plus agréable pour eux, car ils se sont adaptés à la vie à la surface depuis très longtemps. Quand il en a la possibilité, le Mon Calamari préfère recourir à un symbiote artificiel appelé branchie organique, qu'il propose également à ses compagnons d'autres espèces lorsqu'il s'agit d'évoluer en milieu aquatique. Cet équipement vivant n'est qu'une trouvaille technologique parmi tant d'autres, mises au point par cette espèce pionnière.

Société : les Mon Calamari sont l'une des espèces les plus sophistiquées de la galaxie, contrairement à ce que la propagande impériale tente de colporter. Leur régime politique est une république représentative, très légaliste et égalitaire. La grande majorité d'entre eux sont altruistes et généreux. Travailleurs, ils sont déterminés à défendre ce qu'ils perçoivent comme juste et s'efforcent de concilier beauté et industrie. Il est difficile de ne pas considérer comme exemplaires les accomplissements de leur société.

Si l'espèce présente ce qui pourrait s'apparenter à un défaut, c'est la propension de ses membres à se complaire dans les rêves et le romantisme. Les Mon Calamari ont tendance à se passionner pour les causes considérées comme perdues d'avance et à préférer les outsiders. Ils prisent la paix et la productivité, et n'ont aucune affection pour la guerre, mais leur sens inné de la justice et de la vertu les a souvent mis en première ligne de conflits qui ne les concernaient pas directement. Heureusement pour eux, leur détermination, associée à leurs talents tactiques et stratégiques, leur permet de briller dans la plupart des situations martiales.

Outre leur amour de l'art et de la culture, les Mon Calamari disposent de nombreux scientifiques et ingénieurs de pointe. La qualité de leur construction navale rivalise avec ce qui se fait de mieux dans le secteur Corellien, même si leurs exigences esthétiques ne manquent pas d'interloquer les autres architectes.

L'autorité tyrannique de leurs maîtres impériaux fait ressurgir le désir de liberté des Mon Calamari, qui fomentent une résistance avec les Quarrens, autre espèce réduite en esclavage de la planète Dac. Ils ne tarderont pas à lancer une opération commune visant à reprendre leur patrie.

Monde d'origine : Dac (que l'on appelle également Mon Cala, surtout entre étrangers) est avant tout un monde aquatique dominé par un gigantesque océan. On compte bien quelques îlots et récifs sur lesquels les Mon Calamari ont bâti des structures, mais la plupart de leurs villes flottent à la surface. L'espèce partage la planète avec les Quarrens, contre qui elle a souvent guerroyé, ainsi qu'avec d'autres races douées de conscience comme les Moappa et les Whaladons (toutes évoluant essentiellement en milieu sous-marin). Les fameux chantiers navals Mon Calamari gravitent en orbite autour du monde.

Langue : les Mon Cal et les Quarrens parlent le mon calamarien, idiome de leur monde, mais après avoir longuement côtoyé la République Galactique, la planète Dac a largement adopté le basic. La prononciation du basic par les Mon Calamari s'accompagne de gargouillis, mais reste intelligible pour la plupart des auditeurs.

Au sein de l'Alliance : les Mon Cal qui sont parvenus à fuir l'esclavage et à rejoindre l'Alliance figurent parmi les guerriers les plus résolus de la Rébellion. Ils font d'excellents pilotes et techniciens, leurs dons les amenant spontanément vers la carrière d'As, de Stratège ou d'Ingénieur. Ceux qui recherchent la gloire tendent plutôt vers la carrière de Soldat. Les Devoirs Victoire militaire, Supériorité spatiale et Secours demeurent les plus attractifs pour un Mon Cal, mais Technologie peut plaire à certains.

CAPACITÉS SPÉCIALES

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	3	1	2	2

- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Mon Calamari commencent le jeu avec 1 rang en Connaissance (Éducation). Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Amphibien** : un Mon Calamari peut respirer sous l'eau sans malus, et ne souffre d'aucun malus de déplacement lorsqu'il évolue dans l'eau.

LES SULLUSTÉENS

Espèce vivant en milieu souterrain, les Sullustéens sont pourtant attirés par les étoiles et ceux que l'on croise dans l'espace assurent souvent la fonction de pilotes ou d'astrogateurs. Affables, curieux de nature et sans complexe, ils apprécient peu l'Empire et encore moins le fait que la corporatocratie qui leur tient lieu de gouvernement depuis les bureaux de SoroSuub ait vendu toute leur planète à la machine de guerre impériale.

Physiologie : malgré leurs caractéristiques extérieures bien singulières, les Sullustéens sont en fait très proches des humains sur le plan génétique. Leur peau présente une teinte rosée et une pilosité très réduite. Leur taille varie généralement entre 1m et 1m80. Leurs yeux sont grands et sombres, leurs oreilles larges et arrondies, et les fanons de peau qui leur tiennent lieu de joues sont appelées « abajoues ».

Comme ils occupent une planète dont la surface est parfaitement inhospitalière, les Sullustéens sont devenus une espèce cavernicole prospérant sous la croûte instable de Sullust. Cette adaptation leur confère une ouïe exceptionnelle, notamment la capacité de déterminer précisément la distance et la direction par divers indices sonores. La structure de leurs yeux leur permet de voir jusqu'à vingt mètres dans l'obscurité totale. Malheureusement, pour la plupart, cela se traduit par des lésions de la cornée dès qu'ils s'exposent de manière prolongée à la lumière naturelle.

Autre résultat de leur adaptation, les Sullustéens savent toujours dans quelle direction ils avancent, quelles que soient les conditions (y compris sans le moindre indice physique). Cette aptitude leur permet de se repérer facilement dans le dédale de tunnels et de galeries qui compose leur habitat. Pour des raisons qui restent encore mystérieuses, cet instinct directionnel s'applique également au voyage spatial, y compris à la navigation hyperspatiale.

Société : la culture sullustéenne tourne autour des clans, au sein desquels une unique femelle est entourée de plusieurs mâles, le groupe entier se chargeant de l'éducation des enfants. Les femelles atteignent leur maturité avant de quitter cette cellule pour aller fonder leur propre groupe (on parle de « clan-terrier »). La religion sullustéenne est polythéiste. La mort y est révérée en tant que « sommeil éternel ». Certaines galeries, très vastes et sophistiquées, constituent de magnifiques sites sacrés.

Bien que la plupart des Sullustéens restent près de leur foyer, ceux qui répondent à l'appel de l'aventure et des nouvelles expériences peuvent facilement monnayer leur sens de l'orientation inné pour décrocher des emplois de spationautes d'un bout à l'autre de la galaxie. Ces voyageurs ont accumulé un grand savoir, notamment technologique et industriel, qu'ils ont pu ensuite partager avec les leurs. Les perspectives minières extrêmement lucratives de Sullust et de ses lunes ont provoqué l'essor de l'économie sullustéenne, dominée par la très diversifiée corporation SoroSuub. Celle-ci emploie la moitié de la population, ce qui lui a permis d'orchestrer sa mainmise sur le pouvoir local. Cette autorité s'exerçait dans un premier temps dans l'ombre, mais l'avènement de l'Empire en a fait une réalité légale.

Les Sullustéens sont d'un naturel cordial et communicatif. Ils apprécient l'humour, moyen qui permet selon eux de mieux anticiper les réactions d'autrui. Leur curiosité exacerbée les fait souvent passer pour imprudents. Ils éprouvent un profond désir de goûter tout ce que peut offrir la galaxie.

Monde d'origine : la surface instable et inhospitalière de Sullust cache une culture complexe et stupéfiante dans ses entrailles. Le ciel y est souvent noir de nuages de cendres volcaniques, ce qui n'empêche pas les Sullustéens de savoir exactement où s'établir pour éviter les dangers locaux.

Langue : de nombreux spationautes, surtout parmi les contrebandiers, pratiquent le très fluide sullustois, ce qui témoigne de l'omniprésence des Sullustéens sur les hypervoies de la galaxie.

Au sein de l'Alliance : la Résistance sullustéenne, qui s'opposait au contrôle de Sullust par SoroSuub, se présente désormais davantage comme un adversaire direct de l'Empire. Rien de surprenant, donc, à voir de plus en plus de Sullustéens rejoindre l'Alliance et mettre leurs dons et leur bravoure au service de la lutte contre Palpatine. La carrière d'As paraît idéale pour bien des Sullustéens, même si leur dextérité naturelle en fait aussi d'excellents Soldats et que leurs sens si particuliers les destinent également à la carrière d'Espion. La plupart des Devoirs conviennent parfaitement aux membres de cette espèce.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Sullustéens commencent le jeu avec 1 rang en Astrogation. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage. Ils débutent également avec un rang du talent Pilote chevronné.

ÉTAPES 4 ET 5 : CHOISIR UNE CARRIÈRE ET DES SPÉCIALITÉS

À ce stade, chaque joueur est censé bien cerner son personnage, savoir d'où il vient et connaître son histoire avant son arrivée dans l'Alliance. Nous arrivons désormais au moment où il va déterminer la manière dont son personnage sert la Rébellion. Ces choix sont cruciaux, car ils construisent en grande partie l'avenir du PJ.

Les joueurs devraient se pencher sur chaque carrière, leurs spécialités et les arborescences de talents correspondantes avant d'arrêter leur choix. Les compétences de carrière sont très importantes, non seulement au moment de la création du personnage, mais aussi pour les projets ultérieurs. Un joueur qui aimerait que son personnage se retrouve un jour à la tête d'une importante unité de soldats de l'Alliance dans le cadre d'une bataille décidant du sort d'une planète devrait ainsi sérieusement envisager la carrière de Stratège plutôt que celle d'Ingénieur.

QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ?

Pour faire simple, on peut dire que la différence entre les carrières et les spécialités est que ces dernières ne sont que le développement des premières. Les spécialités ne font que préciser et améliorer la voie esquissée par la

carrière du personnage, elles le rendent plus pointu dans un domaine. On sait par exemple que de nombreuses personnes font carrière dans la médecine, mais qu'il y a des milliers de façons d'œuvrer dans cette branche.

Mais carrières et spécialités se distinguent également par leur rapport profond avec le personnage. La carrière ne représente pas seulement sa formation et sa fonction, mais définit aussi son mode de vie et sa manière d'appréhender les situations. Toutes les décisions prises par un personnage joueur sont d'une certaine manière dictées par les bases de sa carrière.

Prenons l'exemple de Luke Skywalker. Il s'implique énormément dans son rôle de Jedi et s'engage sur les plans diplomatique, politique et militaire, sans compter qu'il participe directement à des opérations clandestines. Toutefois, même si on a tendance à l'oublier vers la fin de l'histoire, Luke reste avant tout un As. Ses premières contributions à la cause de la Rébellion se font par l'intermédiaire de ses extraordinaires talents de pilotage et il semble approcher tous les problèmes avec la même mentalité : identifier la cible et manœuvrer avec audace pour l'atteindre.

Tous les autres domaines dans lesquels Luke excelle sont issus des spécialités acquises au fil du temps. Au départ, il se consacrait à la spécialité de Pilote de la carrière d'As. Les spécialités liées à la Force sont apparues plus tard. Tout personnage peut ainsi multiplier les spécialités pour élargir son champ d'expression ou au contraire se concentrer sur un seul domaine pour y exceller mieux que quiconque. Les deux approches ont leurs avantages.

CHOISIR UNE CARRIÈRE

Jeter un coup d'œil aux atouts d'une carrière en termes de jeu peut aider à choisir, mais cette approche reste bien réductrice. S'il veut vraiment profiter de son personnage, le joueur devrait se poser deux questions cruciales.

QUEL RÔLE ?

Imaginons une troupe qui souhaite monter une pièce de théâtre. Celle-ci comprend naturellement des rôles pour les comédiens, mais il faut également des personnes pour produire et faire tourner la pièce. Toutes ces fonctions, qu'on les mène à bien sur la scène ou en coulisse, font appel à diverses carrières et spécialités, sans quoi la pièce sera ratée.

La même approche s'impose lorsqu'on choisit une carrière pour une partie de **L'Ère de la Rébellion**. Évidemment, tous les membres du groupe peuvent être As ou Soldats. Une telle sélection a sa place dans un certain type de campagne, qui promet d'être palpitante. Mais, dans la plupart des cas, les compétences et spécialités doivent couvrir la large palette dont le groupe aura besoin pour atteindre ses objectifs.

La plupart des campagnes fonctionneront mieux avec un assortiment « de fortune », une équipe formée d'éléments disparates incarnant la lutte de l'audacieuse Rébellion contre l'Empire monolithique. La variété des carrières permet de disposer d'un groupe de spécialistes capables de relever la plupart des défis, une équipe précieuse pour l'Alliance et promise à des aventures diversifiées.



Les questions suivantes pourront vous aider dans le choix de votre carrière :

- **Est-ce un combattant ?** Quiconque sert la Rébellion est censé savoir se défendre. Nul ne devrait partir en mission sans pouvoir tenir son rang dans un combat, ou du moins éviter de se faire tuer. Certains personnages sont toutefois davantage portés sur la violence contre l'ennemi et excellent lorsqu'il s'agit de protéger leurs compagnons quand les tirs de blaster commencent à fuser. Soldat est bien entendu le choix de prédilection dans ce cas, mais un Stratège peut aussi assumer ce rôle.
- **Est-il du genre pilote ?** La plupart des membres d'un groupe de PJ savent piloter des véhicules volants ou autres et pointer le canon d'un vaisseau vers l'ennemi, mais pour certains, c'est justement cette perspective qui les sort du lit le matin. Quand il faut foncer, que les senseurs affichent une horde d'adversaires et que percer la muraille de chasseurs TIE qui se présente à l'horizon est le seul moyen de s'en sortir, il vaut mieux avoir au moins un As dans le groupe.
- **Sera-t-il le porte-parole du groupe ?** Savoir qui prendra la parole quand une conversation critique se présentera est aussi important que de savoir qui retroussera ses manches quand il faudra livrer bataille. Un groupe qui sait trouver le mot juste et s'adresser à la bonne personne aura bien plus de chances de se sortir de circonstances délicates avec un soutien solide de l'Alliance. Les Diplomates sont bien entendu les plus à l'aise dans ces situations, mais un Espion peut parfaitement disposer des talents et compétences idoines.
- **Est-il l'expert en opérations clandestines ?** Les batailles rangées ne sont pas à l'avantage d'une organisation comme l'Alliance, qui dispose de peu d'effectifs et de ressources. La réussite de la Rébellion dépend essentiellement des incursions, attaques éclair, missions de sabotage, cambriolages et autres larcins. Ce type de personnage est donc essentiel pour toute équipe d'agents de l'Alliance. La carrière d'Espion est idéale pour ce rôle, même si certains aspects de l'Ingénieur conviennent également, ainsi que la carrière de Soldat.
- **La survie de l'équipe repose-t-elle sur lui ?** Le personnage de soutien est souvent crucial dans la réussite d'une mission. Qu'il soit celui qui a toujours les bons outils ou celui qui garde ses compagnons en vie pour qu'ils mènent leurs tâches à bien, il sait que la Rébellion compte sur lui. Les carrières de Diplomate et d'Ingénieur s'imposent pour ce rôle, même si Stratège et Soldat font aussi parfois l'affaire.

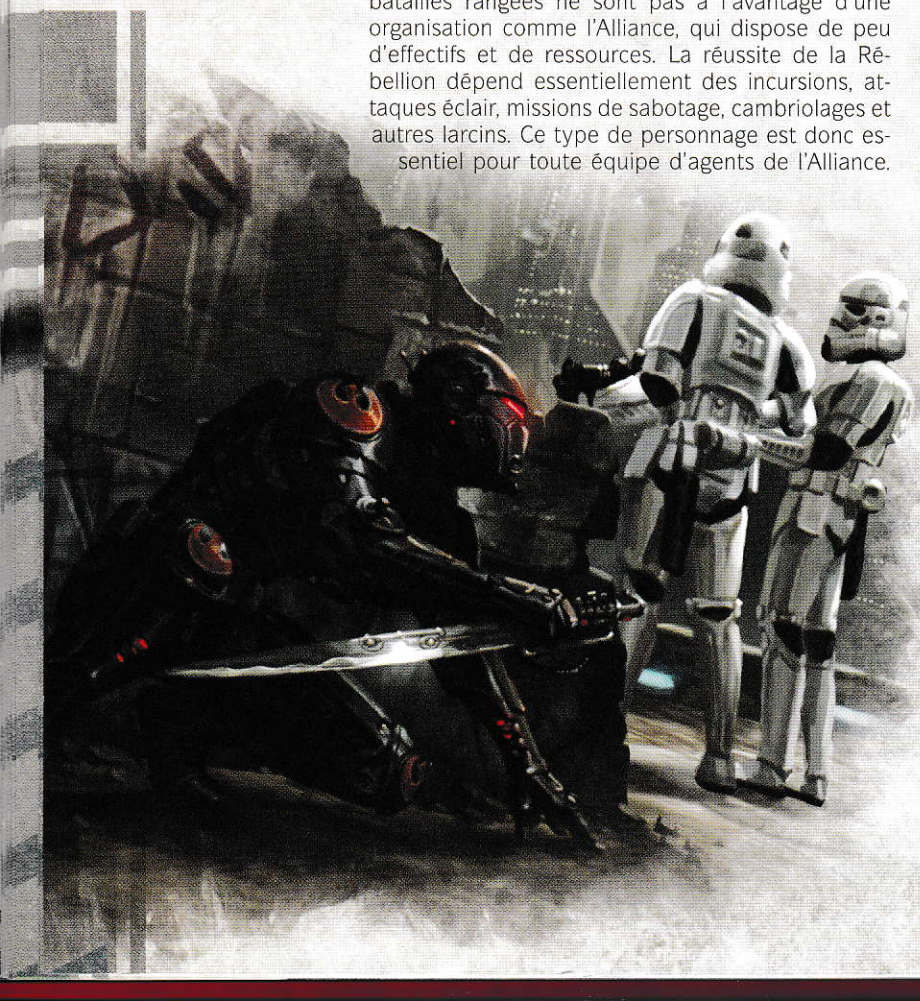
Ces questions restent en outre pertinentes dans le choix des spécialités. La carrière étant la passerelle vers la première spécialité, il convient toutefois de se pencher dans un premier temps sur cet aspect.

QUELLE HISTOIRE ?

Les joueurs ne sont pas censés prévoir tout ce qui va se passer dans une campagne de jeu de rôle, mais ils peuvent avoir une notion de ce qu'ils veulent exprimer par l'intermédiaire de leur personnage. L'historique est là pour planter un décor, mais tout ce qui suit participe tout autant à l'élaboration de la saga du PJ.

Les personnages emblématiques de *Star Wars* terminent rarement comme ils ont débuté. Han Solo, qui se présentait comme un contrebandier « arrogant et mal fichu » dans l'Épisode IV, n'est autre que le général Solo à la fin de l'Épisode VI. Luke Skywalker est un simple cultivateur d'humidité au début, pour se révéler comme le dernier espoir des Jedi. Même l'inquiétant Dark Vador ne nous laisse pas présager par son allure comment il a pu débuter sa vie ni comment il va la finir. Chaque personnage a une histoire à raconter, le récit d'une évolution vers une version différente (de préférence meilleure) de lui-même. Le point de départ de cette histoire donne souvent le ton du reste d'une longue carrière héroïque.

Le choix de carrière doit refléter la personnalité et le mode de vie que le joueur réserve à son PJ pour la campagne. Quelles que soient ses futures spécialités, compétences et autres améliorations, le joueur doit être satisfait de la base qu'il établit par ce choix.



CHOISIR UNE SPÉCIALITÉ

Voici une nouvelle situation où répondre à deux questions peut s'avérer salutaire. Une fois encore, l'historique du PJ a son importance, de même que la manière dont il a entrepris sa carrière.

COMMENT LE PERSONNAGE EST-IL DEVENU BON DANS SON DOMAINE ?

Le joueur devrait songer à ce que le PJ a fait jusqu'ici, ce qui est intimement lié à son historique. Membre d'une espèce donnée suivant une carrière spécifique, le personnage joueur a traversé la galaxie et a rejoint l'Alliance pour la Restauration de la République, pour laquelle il a rendu des services et accompli des tâches.

Comment gagnait-il sa vie avant que la guerre n'éclate ? Comment a-t-il appris son métier ? Pour qui ou avec qui travaillait-il ? Ses compétences lui ont-elles été enseignées dans un établissement ou les a-t-il acquises sur le tas ? À quel domaine d'expertise l'associe-t-on ou doit-il sa réputation ? Comment s'est-il retrouvé dans la Rébellion et quelles contributions seraient mises en avant par ceux qui voudraient en faire un portrait flatteur ?

Armelle opte pour un personnage Espion rebelle. Elle voudrait lui attribuer une spécialité, c'est pourquoi elle commence par griffonner des notes inspirées par son historique. Son aventurière est issue d'une riche famille de Coruscant, dont les propriétés sont éparpillées dans toute la galaxie. Armelle aime bien l'idée d'avoir travaillé adulte pour son père en tant qu'espionne industrielle. Elle décide donc que son personnage a participé à une opération sous couverture afin de trouver l'origine de détournements de fonds. Elle a découvert qu'un employé haut-placé investissait cet argent dans un projet secret destiné à soutenir l'Alliance.

En remontant la piste financière, cette aventurière a croisé la Rébellion et elle est tombée amoureuse de l'un de ses membres. Hélas, un affrontement contre des agents de l'Empire a entraîné la mort de son amant et elle a décidé de se joindre à l'Alliance en sa mémoire. Ce concept d'histoire défini, Armelle se rend compte que la spécialité de Taupe s'adapte idéalement à son héroïne.

Hugo voudrait vraiment jouer un Stratège d'un genre ou d'un autre. Il se dit qu'il aimerait bien être lié à la marine de l'Alliance, et donc que Commodore ou Chef d'escadron peut faire l'affaire. En se replongeant dans l'histoire de son PJ, qui remonte à ses débuts comme pilote de cargo connu dans le milieu pour savoir se soustraire aux pirates comme aux barrages impériaux, il se rend compte que les simples combats rapprochés entre chasseurs sont plus pertinents et opte donc pour la spécialité Chef d'escadron, par laquelle son PJ va pouvoir apprendre aux autres à mieux faire face à la crème des pilotes de l'Empire.

C'est en se penchant sur le passé du personnage et d'autres éléments introduits plus tôt au cours de sa création que l'on pourra décider de sa spécialité de départ. On est ainsi sûr d'avoir fait le bon choix et de ne pas le regretter ultérieurement.

QUELLES TÂCHES LE PERSONNAGE SERA-T-IL AMENÉ À EFFECTUER ?

Quand le haut commandement de l'Alliance fera appel au PJ pour participer à une mission, quelle tâche lui sera attribuée ? Pourquoi l'associe-t-on à un groupe donné ? On peut aussi se demander ce qu'il accomplit quotidiennement pour la Rébellion. Effectue-t-il des réparations, des patrouilles, des prospections de matériel ou tout à fait autre chose ?

Dans la prélogie, Padmé et Bail Organa apparaissent clairement comme des Diplomates. Padmé manifeste plutôt un penchant pour la spécialité d'Ambassadeur, tandis qu'Organa campe un parfait Agitateur lors des premières années de l'Empire.

JB et Caro sont tous deux intéressés par l'interprétation de Diplomates dans la campagne qui leur est proposée, mais ils aimeraient éviter de faire doublon. Le maître du jeu leur conseille de réfléchir à ce que leurs PJ respectifs font pour l'Alliance, aussi bien au jour le jour que lors de missions plus spécifiques. Caro se voit bien profiter de situations tendues pour inciter les populations à se retourner contre l'Empire. Elle voudrait réveiller les troupeaux léthargiques de citoyens et faire en sorte que les masses deviennent plus difficilement utilisables pour les opérations impériales, voire même se transforment en fardeau. JB se sent davantage attiré par la gestion. Il veut être sûr que son équipe ne manque de rien et pouvoir mettre la main sur ce qui se fait de mieux quand il en a la possibilité. Ces considérations les amènent à opter pour la spécialité d'Agitateur en ce qui concerne Caro, et d'Intendant pour JB.

L'AS

Les huit compétences de carrière de l'As sont **Artillerie, Astrogation, Calme, Distance (armes légères), Mécanique, Perception, Pilotage (espace)** et **Pilotage (planétaire)**. Il gagne automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de son choix) sans dépenser d'expérience, et bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.



RÔLE DE L'AS

Savoir piloter des véhicules, des speeders aux énormes vaisseaux spatiaux, est une compétence que l'on retrouve chez beaucoup de ceux qui ont grandi en dehors des sociétés les plus isolées et arriérées technologiquement. Quand il s'agit de se rendre quelque part au plus vite, ou lorsqu'un combat à bord de véhicules est inévitable, il vaut mieux laisser les As aux commandes.

Aller d'un endroit à un autre ne suffit pas à combler un As : il faut s'y rendre vite et avec style. Il préfèrera plonger la tête la première dans un champ d'astéroïdes avec une demi-douzaine de vaisseaux à ses trousses plutôt que de transporter des marchandises en suivant une hypervoie connue pour sa sûreté. Les As ne sont pas particulièrement recherchés par les compagnies de transport. Ils sont en revanche très prisés lorsque des combats entre vaisseaux se profilent ou quand il faut manœuvrer des engins de guerre durant des batailles planétaires.

L'As ne sait pas juste piloter et conduire à merveille : les armes des engins s'avèrent souvent meurtrières entre ses mains. Il sait notamment qu'il ne suffit pas de fixer un moniteur de visée et d'appuyer sur la détente, mais qu'il faut aussi exposer la cible, jouer avec délicatesse des masses en mouvement dans l'espace et viser les compartiments les plus vulnérables. Quand un combat entre vaisseaux ou une poursuite de speeders se présente, l'As est redoutable.

SPÉCIALITÉS D'AS

Les trois spécialités de l'As définissent comment cette carrière trouve sa place dans la structure militaire de l'Alliance.

ARTILLEUR – TOUJOURS DANS LE MILLE

Pour l'Artilleur, le rendement des armes d'un véhicule ou d'un vaisseau constitue l'expression suprême de la puissance. La maîtrise de cet armement est selon lui le moyen de montrer à l'Empire ce que représente la lutte pour la liberté et la justice, surtout quand elle s'avère si efficace. Il se considère également comme le protecteur de tous ceux qui sont à bord des mêmes véhicules que lui.

Les Artilleurs ajoutent **Artillerie, Distance (armes lourdes), Résistance** et **Sang-froid** à leurs compétences de carrière. Ils bénéficient d'un rang gratuit dans deux d'entre elles s'il s'agit de leur première spécialité. Les Artilleurs se retrouvent souvent dans des situations désespérées ou face à des menaces inconnues qui demandent des nerfs d'acier. Quand l'ennemi aborde un vaisseau ou fait irruption dans une base, le combat rapproché apparaît souvent comme l'unique solution. Les gros blasters et armes à distance du même acabit leur sont souvent précieuses.

Que l'Artilleur canarde l'adversaire depuis le sas d'un vaisseau de transport sur une aire d'atterrissage qui n'a rien d'accueillant ou qu'il enchaîne les salves infaillibles contre le générateur de boucliers d'un croiseur, il n'est pas du genre à vouloir se passer de la meilleure puissance de feu possible. Il connaît la valeur de sa contribution et se délecte de son talent chaque fois qu'il appuie sur la détente et atteint sa cible : l'explosion qui en résulte vaut tous les instants de gloire.

Les Artilleurs de qualité constituent un véritable atout pour l'Alliance, les meilleurs étant généralement assignés aux postes de défense les plus vitaux, aux véhicules d'assaut et aux vaisseaux les plus importants. Quand survient un affrontement contre l'Empire, chaque tir compte. C'est à l'Artilleur de faire en sorte qu'il compte encore plus lourdement pour l'ennemi.

FONCEUR – TIENS BON LE MANCHE

Que ce soit à la surface ou en la survolant, le Fonceur ne fait plus qu'un avec la machine qu'il pilote et tente des manœuvres qu'aucun ingénieur n'avait imaginées. La plupart savent se servir d'un hydrocompresseur et entretiennent volontiers leur véhicule, ce qui n'est pas une mauvaise chose quand on sait ce qu'ils font subir à leurs jouets.

Les Fonceurs disposent des compétences de carrière supplémentaires **Artillerie, Calme, Mécanique** et **Pilotage (planétaire)**. S'il s'agit de la première spécialité du PJ, il peut choisir deux de ces compétences, pour lesquelles il gagne gratuitement un rang. La maîtrise des engins prime sur tout le reste. Le Fonceur sait que les choses peuvent vite très mal tourner sur une planète, surtout quand on se déplace à des vitesses folles, c'est pourquoi il consacre une grande partie de sa formation à se préparer aux pires éventualités.

Les Fonceurs sont souvent conscients qu'ils ne recevront jamais la gloire ou la reconnaissance des pilotes de chasseur, mais ils s'en contrefichent. La morsure de l'atmosphère sur les ailes, les vibrations de la moindre aspérité sur la route, leur parlent infiniment plus que le vide muet de l'espace. La variété des véhicules que l'on peut manœuvrer sur une planète suffit à combler le Fonceur. C'est autant d'occasions d'éprouver les limites d'une machine.

L'Alliance sait à quel point les Fonceurs sont précieux, aussi bien pour leur capacité à tirer le meilleur des véhicules de combat planétaire que pour celle qui consiste à les garder en un seul morceau (ou du moins en un nombre limité de morceaux). L'état-major de la Rébellion se contente souvent de confier un objectif et une destination aux Fonceurs, et les laisse décider de la meilleure manière d'accomplir la tâche.

PILOTE – CAP SUR LES ÉTOILES

Filant parmi les astres, les moteurs rugissant sous le cockpit tandis qu'il enchaîne les manœuvres à faire défaillir la plupart des mortels, le Pilote se sent vivre. Voler suffit à ravir la plupart des personnes, mais les Pilotes ne trouvent souvent leur compte que lorsqu'ils filent, leur machine et eux, vers un assaillant qu'ils vont défier dans les ténèbres spatiales.

Les Pilotes ajoutent **Artillerie, Astrogation, Pilotage (espace)** et **Pilotage (planétaire)** à leurs compétences de carrière. Ils bénéficient d'un rang gratuit dans deux d'entre elles s'il s'agit de leur première spécialité. Les Pilotes ne sont pas seulement doués pour le vol et la navigation, ils doivent également être prêts à supporter les pires conditions s'ils veulent garder la moindre chance de survie quand les vraies épreuves se présenteront.

Personne ne minimisera la place occupée par les Pilotes au sein d'une organisation militaire, et sûrement pas les intéressés. La plupart affichent une certaine impudence

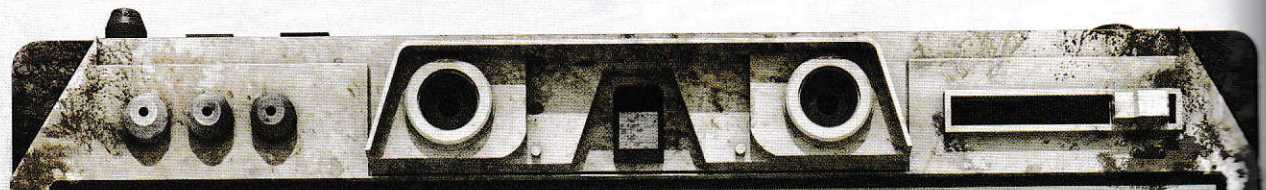
qui frise parfois l'arrogance, laquelle ne surprend pas chez quelqu'un qui se pare de quelques tonnes d'acier avant de se jeter dans le vide spatial et de risquer quotidiennement la désintégration. L'espérance de vie moyenne d'un pilote de chasse de l'Alliance n'est pas enviable, et seuls les meilleurs ont une chance de réussir.

On se doute que les vrais Pilotes constituent une denrée plus qu'appréciable pour l'Alliance. Les chefs militaires se montrent d'ailleurs pusillanimes lorsqu'il faut les déployer au combat, chaque mission ou presque promettant quelques pertes de personnel et de machines. Le succès de la Rébellion dépendra de la capacité de ses Pilotes à surmonter la supériorité numérique de l'élite de l'Empire.

HISTOIRES D'AS

De nombreux êtres doués de raison sont animés par le désir de maîtriser la machine, de la mouvoir selon leurs caprices. L'As cherche à parfaire son emprise sur les véhicules et leurs armes jusqu'à accomplir des prouesses d'audace, qu'il s'agisse de se faufiler dans des gorges meurtrières, de repousser des hordes de chasseurs sur une plateforme ennemie ou de grappiller quelques unités de vitesse supplémentaire pour semer un croiseur impérial. Comment ces préoccupations peuvent-elles servir l'Alliance ?

- **Orgueil** : de nombreux As savent depuis leur plus jeune âge qu'ils ont quelque chose de spécial. Leur passion pour les engins se traduit par une expertise qui dépasse la simple compétence. C'est à eux qu'on fait systématiquement appel lorsque ces machines ont un rôle à jouer. Un véritable As cherchera souvent de nouveaux défis, des épreuves de plus en plus corsées. Il sillonnera la galaxie pour maîtriser de nouveaux engins dans des conditions toujours plus délicates. Et puis, quelle démonstration de valeur plus incontestable que de se mesurer à ce que l'Empire a de mieux à offrir ?
- **Obligation** : la plupart des As doivent leur maîtrise et leur connaissance des machines à ceux qui les leur ont transmises. Dans le parcours des meilleurs As de la galaxie, on retrouve souvent des mentors, des vétérans avisés et des ingénieurs ayant encadré ce surdoué impatient d'essayer un nouveau véhicule ou une arme de pointe. Ces personnes connaissent parfois une fin prématurée, souvent aux mains de l'Empire, ennemi implacable qu'elles auront légué à leur protégé dans leurs dernières volontés. Ou alors, ce guide est toujours en vie et a invité son disciple préféré à le rejoindre au sein de l'Alliance.
- **Audace** : de nombreux As sont tout simplement obsédés par le frisson que leur procure leur gouvernail, volant, guidon ou autres commandes. Ne pas savoir quel instant pourrait être le dernier apparaît comme une drogue dont ils ne se rassasient jamais. Combattre pour le camp donné perdant d'une guerre galactique demeure une source intarissable d'ivresse. Un tel As se portera volontaire pour toutes les missions. Il n'est jamais aussi comblé que lorsque les tirs de turbolasers fusent à ses oreilles et que les moteurs de son engin hurlent sous la torture qu'il leur fait subir par ses virages invraisemblables.



ZAL –AS DANS LA RÉBELLION

Zal Artha s'est toujours sentie à part. Née et élevée sur Chandrila, elle était censée devenir une érudite amoureuse de la nature et avocate de la paix comme presque toute sa famille. Presque toute la planète, même. Mais tandis que son frère et ses sœurs jouaient avec les squalls domestiques et suivaient leurs leçons de danse et de diction, Zal pilotait des speeders de course dans les gorges de cristal et outrepassait allègrement le couvre-feu.

Dès qu'elle eut l'âge de le faire, Zal quitta Chandrila pour s'engager dans L'Académie navale impériale Rengali. Elle n'avait emporté de Chandrila qu'un porte-bonheur que lui avait confectionné son grand-frère. Elle n'attendait qu'une chose de la vie : s'asseoir aux commandes d'un chasseur. Durant son passage à l'académie, elle subit constamment les harcèlements, la discrimination et les railleries des instructeurs comme de ses camarades. Mais elle ne se laissa pas décourager et se distingua à maintes reprises, jusqu'à son diplôme. La ségrégation l'accompagna pourtant encore dans le monde professionnel. Après avoir essuyé plusieurs refus pour des postes intéressants, elle fut finalement placée comme pilote de navette (activité qu'elle trouvait au moins aussi fastidieuse que la contemplation des forêts idylliques de sa Chandrila natale). Elle fit un jour part de sa frustration à un sénateur très cordial qui figurait parmi ses passagers. Celui-ci l'aiguilla vers la raison qui l'avait si longtemps écartée des assignations militaires. Les responsables de la Marine impériale la soupçonnaient d'être une sympathisante Rebelle, simplement parce qu'elle était d'origine chandriléenne.

Excédée par l'Empire et lassée de sa carrière vouée au point mort, Zal décida de donner raison aux fameux responsables de la Marine impériale en s'engageant dans l'Alliance Rebelle. On l'affecta sans attendre à un escadron de chasseurs, les Dactillions Célestes. Après à peine quelques semaines, elle se retrouva aux commandes d'un X-wing en conditions de combat. À la suite d'un raid dévastateur sur les chantiers navals de Fondor qui coûta cher aux Dactillions, les pilotes de son escadron furent affectés aux essais du nouveau chasseur A-wing, en cours sur Cardooine.

Une semaine plus tard, les Dactillions, à bords de leurs prototypes, essuyèrent un nouveau coup dur face à un raid impérial sur Cardooine. Ils purent certes repousser l'ennemi et l'A-wing montra toute sa valeur d'intercepteur, mais les pertes furent lourdes. Zal figurait parmi les deux seuls Dactillions Célestes rescapés (ce qu'elle doit peut-être à son porte-bonheur). Suite à ces événements, Zal demanda à être transférée aux Opérations Spéciales, ce qu'on lui accorda. Rien ne pourrait la ravir davantage que cette nouvelle assignation et son rôle au sein de la Rébellion.

As : arborescence d'Artilleur

Compétences de carrière : Artillerie, Astrogation, Calme, Distance (armes légères), Mécanique, Perception, Pilotage (espace), Pilotage (planétaire)

Compétences de carrière bonus d'Artilleur : Artillerie, Distance (armes lourdes), Résistance, Sang-froid

ACTIF

PASSIF

DUR AU MAL
Vous pouvez réduire le résultat d'une blessure critique de 10 par rang de Dur au mal, jusqu'à un minimum de 1.

COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

SALVES ACCABLANTES
Lorsque vous ratez une attaque avec une arme de vaisseau ou de véhicule, vous pouvez dépenser ⚙⚙ par rang de Salves accablantes, pour réduire la défense de la zone ciblée de 1 par ⚙⚙ dépensés.

COÛT 5

AVARIES MÉCANIQUES
Lorsque vous réussissez une attaque avec une arme de vaisseau ou de véhicule, vous pouvez dépenser ⚙⚙ pour réduire la vitesse maximale de la cible de 1 jusqu'à la fin du round suivant.

COÛT 5

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 10

STABILITÉ
Effectuez une manœuvre pour retirer ■ par rang de Stabilité à votre prochaine action. Cela ne peut retirer que les ■ liés à l'environnement.

COÛT 10

JAMAIS À COURT
Vous ne pouvez pas tomber à court de munitions sur un ⚙. Les objets possédant l'attribut Munitions limitées tombent à court de munitions selon les règles normales.

COÛT 10

VISÉE JUSTE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre de Visée juste pour obtenir tous les bénéfices associés au fait de viser et améliorer 1 dé du test de combat par rang de Visée juste.

COÛT 10

DUR AU MAL
Vous pouvez réduire le résultat d'une blessure critique de 10 par rang de Dur au mal, jusqu'à un minimum de 1.

COÛT 15

ENDURANCE
Augmentez votre valeur d'encaissement de +1.

COÛT 15

BIDOUILLAGE
Choisissez 1 arme, armure ou autre objet et offrez-lui une amélioration valable tant qu'il/elle est utilisé(e).

COÛT 15

SALVES ACCABLANTES
Lorsque vous ratez une attaque avec une arme de vaisseau ou de véhicule, vous pouvez dépenser ⚙⚙ par rang de Salves accablantes, pour réduire la défense de la zone ciblée de 1 par ⚙⚙ dépensés.

COÛT 15

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 20

ENDURANCE
Augmentez votre valeur d'encaissement de +1.

COÛT 20

STABILITÉ
Effectuez une manœuvre pour retirer ■ par rang de Stabilité à votre prochaine action. Cela ne peut retirer que les ■ liés à l'environnement.

COÛT 20

BOUCHE D'ENTRÉE
Avant d'attaquer un vaisseau ou un véhicule, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ignorer les effets de la règle Massif.

COÛT 20

RÉSISTANCE HÉROÏQUE
Vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques sur les tests de Vigueur et d'Agilité jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 25

BIDOUILLAGE
Choisissez 1 arme, armure ou autre objet et offrez-lui une amélioration valable tant qu'il/elle est utilisé(e).

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

COÛT 25

VISÉE JUSTE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre de Visée juste pour obtenir tous les bénéfices associés au fait de viser et améliorer 1 dé du test de combat par rang de Visée juste.

COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

As : arborescence de Fonceur

Compétences de carrière : Artillerie, Astrogation, Calme, Distance (armes légères), Mécanique, Perception, Pilotage (espace), Pilotage (planétaire)

Compétences de carrière bonus de Fonceur : Artillerie, Calme, Mécanique, Pilotage (planétaire)

ACTIF

PASSIF

PLEINS GAZ
Entreprenez une action de Pleins gaz ; effectuez un **test de Pilotage Difficile (◆ ◆ ◆)** pour augmenter de 1 la vitesse maximale d'un vaisseau pendant un nombre de rounds égal à votre Ruse.
COÛT 5

CONDUITE TOUT-TERRAIN
Vous ne subissez pas les malus habituels lorsque vous traversez un terrain difficile par l'intermédiaire de Pilotage (planétaire).
COÛT 5

MÉCANICIEN DE PRÉCISION
Quand vous éliminez des points de stress mécanique subis par un véhicule ou un vaisseau, supprimez-en 1 de plus par rang de Mécanicien de précision.
COÛT 5

AS DE LA MÉCANIQUE
Retirez ■ par rang d'As de la mécanique à vos tests de Mécanique. Le coût en crédits pour ajouter des mods sur des kits est réduit de moitié.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

PILOTE CHEVRONNÉ
Retirez ■ par rang de Pilote chevronné à tous vos tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace).
COÛT 10

RÉACTION ÉCLAIR
Subissez un certain nombre de points de stress pour ajouter autant de ✲ à un test d'initiative. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang de Réaction éclair.
COÛT 10

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

PLEINS GAZ (AMÉLIORÉ)
Subissez 1 point de stress pour tenter Pleins gaz au prix d'une manœuvre en réduisant la **difficulté à Moyenne (◆ ◆)**.
COÛT 15

DIFFICILE À VISER
Le véhicule ou vaisseau piloté par le personnage est considéré comme ayant 1 point de gabarit de moins quand il est attaqué.
COÛT 15

MÉCANICIEN DE PRÉCISION
Quand vous éliminez des points de stress mécanique subis par un véhicule ou un vaisseau, supprimez-en 1 de plus par rang de Mécanicien de précision.
COÛT 15

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 15

CONDUITE STRATÉGIQUE
Augmentez de 1 point par rang de Conduite stratégique la défense du véhicule ou vaisseau que vous pilotez.
COÛT 20

PILOTE CHEVRONNÉ
Retirez ■ par rang de Pilote chevronné à tous vos tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace).
COÛT 20

FONCEUR-NÉ
Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Pilotage (planétaire) ou d'Artillerie
COÛT 20

AS DE LA MÉCANIQUE
Retirez ■ par rang d'As de la mécanique à vos tests de Mécanique. Le coût en crédits pour ajouter des mods sur des kits est réduit de moitié.
COÛT 20

PLEINS GAZ (ULTIME)
Quand vous utilisez Pleins gaz, la vitesse maximale du vaisseau augmente de 2 (au lieu de 1).
COÛT 25

ROI DU FREINAGE
Lorsque vous pilotez un vaisseau ou un véhicule, entreprenez une manœuvre de Roi du freinage pour réduire votre vitesse à zéro et subir un stress mécanique égal à la réduction de vitesse.
COÛT 25

EXPERT FONCEUR
Une fois par round, quand vous pilotez un véhicule, vous pouvez choisir de subir 2 points de stress afin d'accomplir n'importe quelle action au prix d'une manœuvre.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

As : arborescence de Pilote

Compétences de carrière : Artillerie, Astrogation, Calme, Distance (armes légères), Mécanique, Perception, Pilotage (espace), Pilotage (planétaire)

Compétences de carrière bonus de Pilote : Artillerie, Astrogation, Pilotage (espace), Pilotage (planétaire)

ACTIF

PASSIF

PLEINS GAZ
Entreprenez une action de Pleins gaz ; effectuez un **test de Pilotage Difficile** (◆◆◆) pour augmenter de 1 la vitesse maximale d'un vaisseau pendant un nombre de rounds égal à votre Ruse.
COÛT 5

PILOTE CHEVRONNÉ
Retirez ■ par rang de Pilote chevronné à tous vos tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace).
COÛT 5

CARTOGRAPHIE DE LA GALAXIE
Retirez ■ par rang de Cartographie de la galaxie aux tests d'Astrogation. Les tests d'Astrogation demandent moitié moins de temps.
COÛT 5

EN SELLE !
Une fois par round, vous pouvez monter ou descendre d'un véhicule ou d'une monture, ou vous installer dans le cockpit ou la tourelle d'armement d'un véhicule au prix d'une broutille.
COÛT 5

PILOTE CHEVRONNÉ
Retirez ■ par rang de Pilote chevronné à tous vos tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace).
COÛT 10

DANS LE MILLE
Dépensez 1 point de Destin pour ajouter des dégâts supplémentaires égaux à la moitié de votre valeur d'Agilité (arrondir à l'entier supérieur) à un coup réussi d'une attaque effectuée avec une arme de véhicule ou de vaisseau.
COÛT 10

CARTOGRAPHIE DE LA GALAXIE
Retirez ■ par rang de Cartographie de la galaxie aux tests d'Astrogation. Les tests d'Astrogation demandent moitié moins de temps.
COÛT 10

RÉCUPÉRATION RAPIDE
Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.
COÛT 10

PLEINS GAZ (AMÉLIORÉ)
Subissez 1 point de stress pour tenter Pleins gaz au prix d'une manœuvre en réduisant la difficulté à **Moyenne** (◆◆).
COÛT 15

DANS LE MILLE (AMÉLIORÉ)
Dépensez 1 point de Destin pour ajouter des dégâts supplémentaires égaux à votre valeur d'Agilité à un coup réussi d'une attaque effectuée avec une arme de véhicule ou de vaisseau.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

PILOTE-NÉ
Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Pilotage (espace) ou d'Artillerie.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 20

PLEINS GAZ (ULTIME)
Quand vous utilisez Pleins gaz, la vitesse maximale du vaisseau augmente de 2 (au lieu de 1).
COÛT 20

DIFFICILE À VISER
Le véhicule ou vaisseau piloté par le personnage est considéré comme ayant 1 point de gabarit de moins quand il est attaqué.
COÛT 20

CONDUITE STRATÉGIQUE
Augmentez de 1 point par rang de Conduite stratégique la défense du véhicule ou vaisseau que vous pilotez.
COÛT 20

EXPERT EN PILOTAGE
Une fois par round, quand vous pilotez un vaisseau spatial, vous pouvez choisir de subir 2 points de stress afin d'accomplir n'importe quelle action au prix d'une manœuvre.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 25

AS DE LA MANŒUVRE
Une fois par rencontre, vous pouvez entreprendre l'action d'As de la manœuvre. Choisissez 1 adversaire et effectuez un **test opposé de Pilotage (planétaire** ou **espace)** pour l'empêcher de vous attaquer pour un nombre de rounds égal à votre Agilité.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

LE DIPLOMATE

Les huit compétences de carrière du Diplomate sont **Charme, Tromperie, Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (culture), Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (xénologie), Commandement** et **Négociation**. Il gagne automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de son choix) sans dépenser d'expérience, et il bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.



RÔLE DU DIPLOMATE

Dans tout conflit, la ressource la plus importante reste le personnel. Le Diplomate est celui qui la procure et qui en dirige l'emploi. Il ne combat peut-être pas directement au front, mais il est là pour préserver les chances de victoire et se montre indispensable pour gérer et organiser la paix qui est censée suivre.

Un grand nombre de héros de la Rébellion guerroient par les armes. Les Diplomates maîtrisent quant à eux l'art du verbe afin de fournir à leur camp des avantages stratégiques. La plume est parfois plus décisive que l'épée. C'est le rôle du Diplomate que de la manier avec le talent et la finesse qui signent la victoire sans faire couler la moindre goutte de sang. Qu'il supervise un accord avec un allié potentiel ou qu'il définisse les termes équitables de la reddition de l'ennemi, le Diplomate livre ses batailles sur la table des négociations.

Dans les couloirs du Sénat, dans les rues d'une planète minée par la discorde politique ou dans un entrepôt regorgeant de fournitures médicales salvatrices, le Diplomate n'aspire qu'à prendre le dessus dans les tractations susceptibles de favoriser les siens, si possible sans violence. Quelle que soit son approche, il sait que de sa réussite dépendent de nombreuses vies, ce qui suffit à lui faire briguer ces petites victoires par tous les moyens.

SPÉCIALITÉS DE DIPLOMATE

Les Diplomates servent l'Alliance de trois manières. Certains œuvrent auprès de factions enclines à soutenir la cause, tandis que d'autres parcourent les mondes sur le point de sombrer pour les exhorter à l'action. D'autres encore gèrent l'approvisionnement qui permet à l'Alliance de rester fonctionnelle et s'assurent que les troupes terrestres et les pilotes ne manquent de rien dans la lutte contre l'Empire.

AGITATEUR – MOBILISER LES MASSES

L'arme principale de l'Empire, plus efficace encore que toute la puissance de feu dont il dispose, demeure la peur, qui lui permet de maintenir l'ordre et d'asseoir son autorité sur des milliards d'êtres. Le but premier de l'Agitateur est de dissiper cette terreur pour la remplacer par la colère ou la bravoure, ou encore un désir de vertu. Tout est bon pour pousser les gens à l'action, à prendre les armes, à rejeter la tyrannie de Palpatine afin de ramener la liberté et la justice dans la galaxie.

Coercition, Connaissance (pègre), Système D et **Tromperie** s'ajoutent aux compétences de carrière de l'Agitateur. Deux de ces compétences bénéficient d'un rang gratuit s'il s'agit de sa première spécialité. Les Agitateurs ont l'habitude de rudoyer les petits tyrans pour réduire leur influence à néant. Quand ils parviennent à entraîner les gens dans leur sillage, ils savent montrer la voie. Celui qui connaît les lois de la rue accroît en outre ses chances de survie et de réussite.

La plupart des Agitateurs ont connu les épreuves et la souffrance. L'oppression qu'ils ont eux-mêmes subie les pousse à inciter autrui à se rebiffer contre l'injustice et le despotisme. Certains sont d'une nature plus altruiste. La douleur des autres suffit à les faire réagir, à leur donner envie de se mobiliser pour une juste cause. Mais il faut du charisme et de la volonté pour espérer réussir dans cette voie périlleuse.

Dans les hautes sphères de l'Alliance, beaucoup considèrent les Agitateurs comme un mal nécessaire. Certes, la perspective de jeter en masse des civils sans formation dans les griffes de l'Empire et de ses stormtroopers surêquipés n'a rien de réjouissante, mais il faut bien admettre que la victoire ne sera possible que si toute la galaxie s'y met. Les Agitateurs bénéficient du soutien d'autres représentants de l'Alliance, d'autant que les projets d'armement et d'encadrement de la population n'attendent pas qu'ils se mettent au travail pour être mis en place.

AMBASSADEUR – RECUEILLIR LES SOUTIENS

L'Ambassadeur part en quête de ceux qui pourraient contribuer à la cause et facilite leur adhésion. Il manie la rhétorique qui peut faire basculer les planètes, systèmes, corporations et autres entités dans le camp qui est le sien. Chaque élément susceptible de leur faire voir les choses selon son point de vue est digne d'être employé.

Les Ambassadeurs reçoivent **Charme, Connaissance (Mondes du Noyau), Négociation** et **Sang-froid** comme compétences de carrière additionnelles. Deux de ces compétences bénéficient d'un rang gratuit s'il s'agit de leur première spécialité. Maîtres des tractations entre gouvernements et autres autorités, ils savent garder la tête froide et résister aux manipulations.

Le compromis régit la vie de l'Ambassadeur. Il ne daignera jamais s'engager dans une négociation s'il sait qu'il n'a aucune marge de manœuvre. Les meilleurs sont capables d'obtenir ce qu'ils veulent, tout en faisant croire au camp « adverse » qu'il est l'initiateur de l'accord. Les Ambassadeurs sont aussi à l'aise pour gérer les situations de crise que dans les discussions entre politiciens sceptiques.

La survie de l'Alliance dépend souvent du talent de ses meilleurs Ambassadeurs. Chaque fois qu'ils parviennent à convaincre une planète, faction ou entreprise de soutenir la Rébellion, une nouvelle vague d'espoir parcourt les rangs et les ressources pleuvent. Le sommet de la hiérarchie sait bien que la fin de la guerre ne sera pas forcément le terme absolu du conflit, mais qu'à cette étape, ce sera aux Ambassadeurs de jouer.

INTENDANT – GÉRER LES RESSOURCES

Comme l'affirme ce vieux diction militaire : « À ventre vide, piètre soldat. » La responsabilité de l'Intendant consiste à s'assurer que les troupes qu'il encadre ne confirment pas le proverbe. Il doit également veiller à ce que les armes, les munitions, les fournitures médicales et tout le reste terminent au bon endroit, entre les bonnes mains. Cette gestion logistique est l'une des tâches les plus complexes de toute organisation militaire.

Les Intendants reçoivent les compétences de carrière additionnelles suivantes : **Informatique, Magouilles, Négociation** et **Vigilance**. S'il s'agit de la première spécialité du PJ, deux de ces quatre compétences bénéficient d'un rang gratuit. La consultation et la manipulation de données pour le profit de leur unité interviennent dans la routine de bien des Intendants, de même que la

recherche (et parfois le vol) de ressources quand les réserves sont presque épuisées. Quiconque est chargé de veiller sur l'approvisionnement doit se caractériser par sa capacité de réaction.

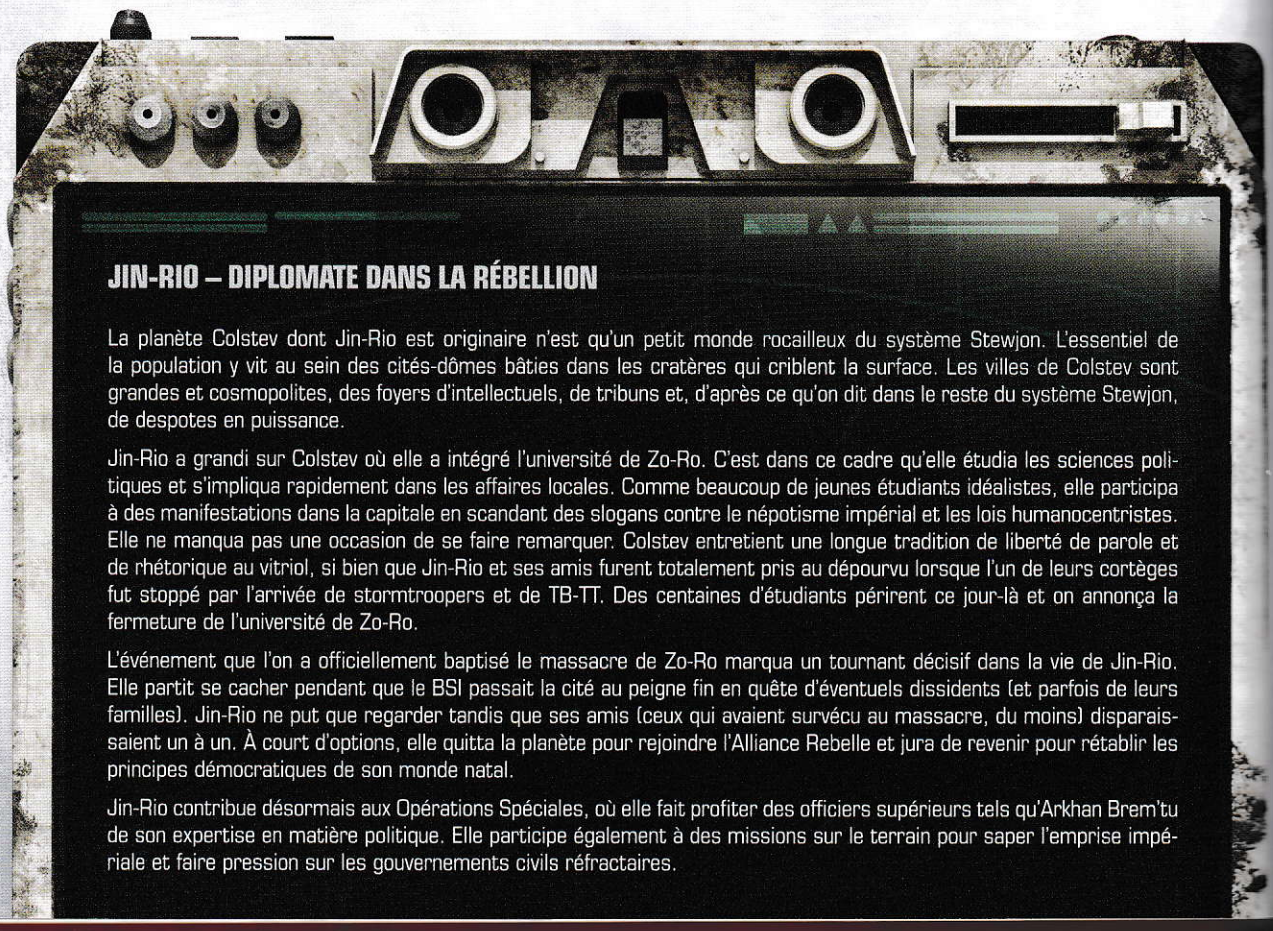
Les plus grands chefs militaires savent que les provisions ne doivent jamais manquer et comptent sur leurs Intendants pour pourvoir à ces besoins logistiques en toute circonstance. Si l'approvisionnement n'est pas préservé, une campagne favorable peut soudain marquer le pas, voire se transformer en déroute quand les guerriers aux prises avec l'ennemi n'auront plus rien à manger ou de quoi charger leurs armes. L'Intendant est le seul à pouvoir résoudre l'énigme consistant à trouver ces éléments indispensables, à se les approprier et à les faire transporter selon les besoins de son unité, coûte que coûte.

L'Alliance sait que ses meilleurs Intendants représentent un atout considérable. Tant que les autres aspects de la Rébellion ne sont pas perturbés par leurs actions, les Intendants jouissent d'une grande latitude dans leurs méthodes, que ce soit pour mettre la main sur la marchandise ou pour la faire parvenir sur le front. Un bon Intendant n'hésitera pas à multiplier les combines pour obtenir ce qu'il cherche, combines qui cibleront souvent les organisations criminelles et parfois même l'Empire.

HISTOIRES DE DIPLOMATES

Le Diplomate se rend d'une arène à l'autre et détermine où son aide est la plus précieuse en évaluant la situation (et ses acteurs) dans sa globalité. Ses outils sont le dialogue, la gestion et la planification qu'exigent les grands projets. Son rôle consiste à concentrer l'attention de tous sur la cause et les objectifs définis par la communauté. Qu'est-ce qui l'a poussé à assumer cette fonction ? Quelles circonstances amènent une personne dotée de ces talents et compétences à les mettre au service de l'Alliance ?

- **Aristocratie** : parmi ceux qui mènent la carrière de Diplomate, beaucoup sont issus de la haute société ou de la noblesse. La grande majorité de ceux qui jouissent de ce statut préfèrent largement rester sous l'égide de l'Empire, qui veille à préserver tous leurs avantages et le faste de leur existence. Certains adhèrent toutefois au véritable concept de noblesse : respecter infailliblement leur devoir, notamment lorsqu'il s'agit de soutenir ceux qui n'ont pas leur position et leurs facilités. Un tel Diplomate sert l'Alliance pour la Restauration de la République pour montrer qu'il a mérité les privilèges de sa naissance.
- **Romantisme** : un Diplomate peut avoir été bercé par les récits des héros d'antan et s'estimer de cette trempe. Les plus grands moments de la civilisation galactique ont souvent été initiés par ceux qui ont su rassembler les bonnes personnes et les bons moyens. Un tel Diplomate cherchera à se retrouver au bon endroit au moment opportun, afin d'assurer la victoire et de concourir à une paix durable. Entrer ainsi dans l'histoire le comblerait tout à fait.
- **Conscience des limites** : tous les êtres vivants ne sont pas promis au destin de grand guerrier, de meneur charismatique ou de héros aux mille prouesses. Certains sont simplement voués à soutenir ces mêmes individus exceptionnels pour favoriser leur réussite. Ces Diplomates comptent sur leurs forces et talents moins prestigieux, qui constituent pourtant l'ossature d'une organisation. Ils veillent à ce que chacun soit nourri et approvisionné, à ce que les négociations et discussions utiles soient effectuées avec les bonnes personnes. Il peut leur arriver de saisir un blaster et de faire front avec les autres, mais ils savent que leur plus grande contribution intervient avant la bataille, et reprendra après.



JIN-RIO – DIPLOMATE DANS LA RÉBELLION

La planète Colstev dont Jin-Rio est originaire n'est qu'un petit monde rocailleux du système Stewjon. L'essentiel de la population y vit au sein des cités-dômes bâties dans les cratères qui criblent la surface. Les villes de Colstev sont grandes et cosmopolites, des foyers d'intellectuels, de tribuns et, d'après ce qu'on dit dans le reste du système Stewjon, de despotes en puissance.

Jin-Rio a grandi sur Colstev où elle a intégré l'université de Zo-Ro. C'est dans ce cadre qu'elle étudia les sciences politiques et s'impliqua rapidement dans les affaires locales. Comme beaucoup de jeunes étudiants idéalistes, elle participa à des manifestations dans la capitale en scandant des slogans contre le népotisme impérial et les lois humanocentristes. Elle ne manqua pas une occasion de se faire remarquer. Colstev entretient une longue tradition de liberté de parole et de rhétorique au vitriol, si bien que Jin-Rio et ses amis furent totalement pris au dépourvu lorsque l'un de leurs cortèges fut stoppé par l'arrivée de stormtroopers et de TB-TT. Des centaines d'étudiants périrent ce jour-là et on annonça la fermeture de l'université de Zo-Ro.

L'événement que l'on a officiellement baptisé le massacre de Zo-Ro marqua un tournant décisif dans la vie de Jin-Rio. Elle partit se cacher pendant que le BSI passait la cité au peigne fin en quête d'éventuels dissidents (et parfois de leurs familles). Jin-Rio ne put que regarder tandis que ses amis (ceux qui avaient survécu au massacre, du moins) disparaissaient un à un. À court d'options, elle quitta la planète pour rejoindre l'Alliance Rebelle et jura de revenir pour rétablir les principes démocratiques de son monde natal.

Jin-Rio contribue désormais aux Opérations Spéciales, où elle fait profiter des officiers supérieurs tels qu'Arkhan Brem'tu de son expertise en matière politique. Elle participe également à des missions sur le terrain pour saper l'emprise impériale et faire pression sur les gouvernements civils réfractaires.

Diplomate : arborescence d'Agitateur

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (culture), Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (xénologie), Négociation, Tromperie

Compétences de carrière bonus d'Agitateur : Coercition, Connaissance (pègre), Système D, Tromperie

ACTIF

PASSIF

BÉNÉFICE DU DOUTE
Retirez ■ par rang en Bénéfice du doute à tous vos tests de Coercition et de Tromperie.
COÛT 5

PERSPICACE
Améliorez 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui vous prennent pour cible par rang de Perspicace.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

INTIMIDANT
Vous pouvez subir un certain nombre de points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté des tests de Coercition que vous effectuez, ou pour améliorer autant de dés de difficulté des tests de Coercition qui vous prennent pour cible. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Intimidation.
COÛT 5

DÉGOURDI
Retirez ■ par rang de Dégourdi à vos tests de Connaissance (pègre) et de Système D.
COÛT 10

DÉGOURDI
Retirez ■ par rang de Dégourdi à vos tests de Connaissance (pègre) et de Système D.
COÛT 10

PERSUASION
Retirez ■ par rang de Persuasion à vos tests de Magouilles et de Tromperie.
COÛT 10

INTIMIDANT
Vous pouvez subir un certain nombre de points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté des tests de Coercition que vous effectuez, ou pour améliorer autant de dés de difficulté des tests de Coercition qui vous prennent pour cible. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Intimidation.
COÛT 10

PERSUASION
Retirez ■ par rang de Persuasion à vos tests de Magouilles et de Tromperie.
COÛT 15

BÉNÉFICE DU DOUTE
Retirez ■ par rang en Bénéfice du doute à tous vos tests de Coercition et de Tromperie.
COÛT 15

RÉPARTIE CAUSTIQUE
Entreprenez une action de Répartie caustique ; effectuez un **test de Coercition Moyen (◆◆)**. Chaque ✲ inflige 1 point de stress à un ennemi à portée courte. Dépensez ☿ pour infliger 1 point de stress supplémentaire à un ennemi.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

BRUTE-NÉE
Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Coercition ou de Système D.
COÛT 20

PERSPICACE
Améliorez 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui vous prennent pour cible par rang de Perspicace.
COÛT 20

RÉPARTIE CAUSTIQUE (AMÉLIORÉ)
Chaque ennemi affecté par Répartie caustique subit ■ à tous ses tests de compétence pour un nombre de rounds égal à votre rang en Coercition.
COÛT 20

INTIMIDANT
Vous pouvez subir un certain nombre de points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté des tests de Coercition que vous effectuez, ou pour améliorer autant de dés de difficulté des tests de Coercition qui vous prennent pour cible. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Intimidation.
COÛT 20

INTIMIDANT
Vous pouvez subir un certain nombre de points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté des tests de Coercition que vous effectuez, ou pour améliorer autant de dés de difficulté des tests de Coercition qui vous prennent pour cible. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Intimidation.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

RÉPARTIE CAUSTIQUE (ULTIME)
Subissez 1 point de stress pour utiliser Répartie caustique au prix d'une manœuvre au lieu d'une action.
COÛT 25

INCITATION À LA RÉBELLION
Une fois par séance de jeu, vous pouvez entreprendre l'action d'Incitation à la Rébellion ; effectuez un **test de Coercition Difficile (◆◆◆)** pour qu'un nombre d'individus allant jusqu'à votre rang de Coercition s'insurgent jusqu'à la fin de la rencontre.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Diplomate : arborescence d'Ambassadeur

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (culture), Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (xénologie), Négociation, Tromperie

Compétences de carrière bonus d'Ambassadeur : Charme, Connaissance (Mondes du Noyau), Négociation, Sang-froid

ACTIF

PASSIF

QUELCONQUE
Améliorez 1 dé de difficulté des tests visant à vous identifier par rang de Quelconque.
COÛT 5

IRRÉSISTIBLE
Retirez ■ par rang d'Irrésistible à tous vos tests de Charme et de Commandement.
COÛT 5

PERSPICACE
Améliorez 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui vous prennent pour cible par rang de Perspicace.
COÛT 5

APLOMB
Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.
COÛT 5

QUELCONQUE
Améliorez 1 dé de difficulté des tests visant à vous identifier par rang de Quelconque.
COÛT 10

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

ESQUIVE
Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, mais subissez du stress qui ne peut dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.
COÛT 10

IRRÉSISTIBLE
Retirez ■ par rang d'Irrésistible à tous vos tests de Charme et de Commandement.
COÛT 15

SENS DE LA RHÉTORIQUE
Entreprenez l'action Sens de la rhétorique ; effectuez un **test de Commandement Moyen (◆◆)**. Chaque ✲ permet à un allié à portée courte de se débarrasser de 1 point de stress. Chaque ☯ permet à un allié affecté de se débarrasser de 1 point de stress supplémentaire.
COÛT 15

NERFS D'ACIER
Dépensez 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques sur les tests de Présence et de Volonté jusqu'à la fin de la rencontre.
COÛT 15

APLOMB
Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.
COÛT 15

SENS DE LA RHÉTORIQUE (AMÉLIORÉ)
Chaque allié affecté par l'action Sens de la rhétorique gagne □ à tous ses tests de compétence pour un nombre de rounds égal à votre rang en Commandement.
COÛT 20

PRÉSENCE SAISISSANTE
Dépensez 1 point de Destin pour éliminer un nombre de points de stress égal à votre Présence.
COÛT 20

QU'À CELA NE TIENNE
Une fois par séance de jeu, effectuez un test de compétence en utilisant votre Présence plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence.
COÛT 20

ESQUIVE
Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, mais subissez du stress qui ne peut dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.
COÛT 20

SENS DE LA RHÉTORIQUE (ULTIME)
Subissez 1 point de stress pour utiliser Sens de la rhétorique au prix d'une manœuvre au lieu d'une action.
COÛT 25

CHARMEUR-NÉ
Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Charme ou de Tromperie.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

SIXIÈME SENS
Augmentez votre défense à distance de 1.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Diplomate : arborescence d'Intendant

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (culture), Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (xénologie), Négociation, Tromperie
Compétences de carrière bonus d'Intendant : Informatique, Magouilles, Négociation, Vigilance

ACTIF

PASSIF

RELATIONS
Une fois par séance de jeu, quand vous tentez d'acheter un objet disponible légalement, réduisez sa rareté de 1 par rang de Relations.
COÛT 5

BEAU PARLEUR
Quand vous acquérez ce talent, choisissez 1 compétence : Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Quand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser ⊕ pour gagner un nombre de ✲ supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur.
COÛT 5

SENS DES AFFAIRES
Quand vous vendez des marchandises légalement, gagnez 10% de crédits en plus par rang de Sens des affaires.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

BEAU PARLEUR
Quand vous acquérez ce talent, choisissez 1 compétence : Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Quand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser ⊕ pour gagner un nombre de ✲ supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur.
COÛT 10

POT-DE-VIN
Avant d'effectuer un test social, vous pouvez dépenser jusqu'à 50 crédits par rang de Pot-de-vin pour en améliorer les dés d'aptitude (1 dé pour 50 crédits).
COÛT 10

EXPERT EN COMMERCE
Quand vous vendez ou achetez des biens, vous pouvez subir 2 points de stress pour vendre pour 25% de plus, acheter pour 25% de moins.
COÛT 10

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 10

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

SENS DES AFFAIRES
Quand vous vendez des marchandises légalement, gagnez 10% de crédits en plus par rang de Sens des affaires.
COÛT 15

CULTURE À LA CARTE
Au lieu d'effectuer un test de Connaissance, vous pouvez entreprendre une action de Culture à la carte ; vous dépensez 50 crédits fois la difficulté du test pour le réussir avec un ✲.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

RELATIONS
Une fois par séance de jeu, quand vous tentez d'acheter un objet disponible légalement, réduisez sa rareté de 1 par rang de Relations.
COÛT 20

PLACEMENT RENTABLE
Au début de chaque séance de jeu, vous gagnez 100 crédits par rang de Placement rentable.
COÛT 20

PLACEMENT RENTABLE
Au début de chaque séance de jeu, vous gagnez 100 crédits par rang de Placement rentable.
COÛT 20

CONCENTRATION INTENSE
Exécutez une manœuvre de Concentration intense ; vous subissez 1 point de stress et améliorez 1 dé de votre prochain test de compétence.
COÛT 20

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

NÉGOCIATEUR-NÉ
Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Négociation ou de Calme.
COÛT 25

RÉFLEXES AIGUISÉS
Vous gagnez +1 en défense de corps à corps.
COÛT 25

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

L'ESPION



Les huit compétences de carrière de l'Espion sont **Informatique, Calme, Coordination, Tromperie, Connaissance (stratégie), Perception, Magouilles** et **Discrétion**. Il gagne automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de son choix) sans dépenser d'expérience, et il bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.

RÔLE DE L'ESPION

Soldats à leur manière, les Espions traquent les secrets de l'ennemi, déjouent ses plans et entravent son efficacité martiale. Un seul Espion posté au bon endroit au moment opportun peut sauver des milliers de vies (ou les anéantir), par une simple action bien coordonnée. La plupart des armées (ainsi que les gouvernements, les factions criminelles et les grandes entreprises) ne lésinent pas lorsqu'il s'agit de composer leur réseau d'espionnage.

La fonction principale de l'Espion consiste à recueillir des informations concernant les zones d'opération et les agissements ennemis pour le compte de l'Alliance. Il y a bien des façons de procéder, ce qui explique la variété des Espions et de leurs spécialités. Certains infiltrent les rangs adverses et collectent les données de l'intérieur, d'autres se concentrent sur l'observation extérieure des mouvements de troupes et de biens. Certains profitent du recours systématique des forces militaires aux moyens électroniques pour sonder les réseaux ennemis et siphonner tout ce qui peut l'être.

L'Alliance compte énormément sur ses Espions, qui collaborent avec ses autres spécialistes pour accroître ses chances de succès. Leurs compétences et leurs talents jouent un rôle essentiel dans le rééquilibrage des forces, face à un Empire écrasant sur le plan des effectifs et des moyens. Mais avec l'évolution de la guerre, la Rébellion ne peut plus garder ses Espions à l'abri et leur éviter toute exposition. De plus en plus souvent, ils sont en effet amenés à s'en prendre directement aux cibles de leurs prospections.

SPÉCIALITÉS D'ESPION

Les spécialités de l'Espion correspondent aux trois domaines dans lesquels ils affrontent leurs homologues impériaux. Nombreux sont ceux qui s'adonnent à l'infiltration, à la subversion et au contre-espionnage, jeu meurtrier du chat et de la souris qui les oppose aux services de renseignements de l'Empire. D'autres luttent par le biais de codes et de paquets de données contre les meilleurs techniciens et droïdes de l'ennemi. D'autres encore bravent les conditions les plus rudes et dangereuses de la galaxie, souvent équipés d'un simple blaster, d'un petit vaisseau et de leur astuce pour traquer les forces de l'Empire et dénicher ses prochaines menaces.

ÉCLAIREUR – TROUVER LA VOIE

Avant de sonner le branle-bas de combat, toute armée doit savoir où se cache l'ennemi, ce qu'il y fait, et connaître les détails du terrain. Les forces militaires comptent en outre sur des rapports réguliers pour envisager de futurs sites d'opérations. Les rébellions comme celles que mène l'Alliance ont sans cesse besoin de se rabattre sur des zones de repli pour établir de nouvelles bases, l'Empire traquant sans relâche ses quartiers généraux. Ce sont les Éclaireurs qui dénichent ces renseignements cruciaux.

L'Éclaireur gagne **Athlétisme, Médecine, Pilotage (planétaire)** et **Survie** comme compétences de carrière additionnelles. Si c'est la première spécialité du PJ, il reçoit un rang gratuit dans deux de ces compétences. Pouvoir accéder aux planètes et les sillonner est essentiel aux opérations de l'Éclaireur, qui est spécifiquement formé à survivre dans les pires conditions et à garder l'œil ouvert sur tout ce qui pourrait servir sa mission.

La plupart des éclaireurs apprécient la solitude ou du moins le travail en groupe réduit. L'une des clés de leur réussite est de savoir entrer dans un système et en ressortir à l'insu de tous, si bien que beaucoup sont habitués à opérer sur de longues périodes sans le moindre contact avec leurs supérieurs. On ne s'étonnera pas de savoir que la plupart sont du genre indépendant et présentent quelques excentricités qui les rendent inadaptés à des fonctions plus classiques dans l'armée. Par ailleurs, ils nourrissent souvent une vraie passion pour les voyages et savent apprécier la beauté de la galaxie dans toute sa variété.

La survie de l'Alliance dépend en grande partie des Éclaireurs. Leur instinct et leur vigilance dépassent de loin ce que peuvent offrir les meilleurs systèmes de surveillance quand les forces impériales sont dans les parages. Lorsqu'une base est menacée de destruction par la surpuissante marine de l'Empire, ses occupants ne peuvent déguerpir avec tout leur matériel que grâce aux recherches des Éclaireurs, qui ont trouvé des mois plus tôt un site idéalement placé pour accueillir une nouvelle base. Au sein d'une équipe hétéroclite œuvrant pour la Rébellion, l'Éclaireur est souvent celui qui permet de déterminer où mener les missions et comment accéder aux sites dans les meilleures conditions.

SLICER – TROUVER LES DONNÉES

Dans le cadre d'une guerre, la grande majorité de ceux qui combattent se servent d'armes, d'explosifs et d'autres instruments de destruction. Il existe pourtant certains guerriers qui attaquent par l'intermédiaire de codes, de données, de programmes fulgurants et de redirection de réseaux de communication. Leurs méthodes permettent de déjouer les plans de l'ennemi et de réduire son arsenal technologique à des tonnes de métal, de plastique et de câbles parfaitement inefficaces. Ces guerriers d'un autre genre sont appelés Slicers.

Les Slicers reçoivent **Connaissance (éducation), Connaissance (pègre), Discrétion** et **Informatique** en tant que compétences de carrière additionnelles. Les PJ dont c'est la première spécialité bénéficient d'un rang gratuit dans deux de ces compétences. Les ordinateurs et les systèmes électroniques constituent le champ de bataille des Slicers, également rompus à l'art de l'effraction et des opérations clandestines. Certains Slicers connaissent très bien la rue et le monde du crime, même s'ils travaillent légalement pour une armée, un gouvernement ou une entreprise.

Les Slicers partagent un certain sentiment communautaire, même lorsqu'ils servent des camps opposés. Ils savent qu'ils opèrent à un autre niveau, qu'ils comprennent la technologie comme personne, ou presque. La manipulation et le détournement des opérations bancaires, de la sécurité, des télécommunications, des droïdes, des systèmes automatisés, des véhicules, des vaisseaux et de tout ce qui recourt à l'informatique n'ont aucun secret pour eux. Un Slicer est souvent souverain en son domaine : un système de machines en réseau, inviolable si ce n'est par d'autres Slicers plus talentueux encore. Conscients que seuls leurs confrères peuvent espérer les mettre à mal, la plupart des Slicers en retirent un sentiment de supériorité, ou du moins se complaisent dans l'assurance de leur valeur aux yeux de ceux qui n'ont pas leurs compétences.

Les Slicers qui servent la Rébellion se montrent souvent plus altruistes que ceux qu'on peut trouver ailleurs dans la galaxie, même si beaucoup ne sont là que parce qu'ils cherchent à se protéger de l'Empire et des corporations qu'il favorise. La plupart des Slicers opèrent directement dans les services de renseignements, mais certains comblent leur désir d'aventure en se joignant à des équipes envoyées en plein cœur de zones sous influence impériale. Ils peuvent alors y affronter directement leurs homologues et asseoir leur supériorité tout en servant la cause.

TAUPE – TROUVER LES SECRETS

Quand ils entendent le mot Espion, la plupart des gens pensent à cette spécialité. Les Taupes ont pour mission de pénétrer dans la gueule du loup en passant inaperçus, soit en se cachant, soit en trichant sur leurs intentions. Les Taupes doivent fréquemment prendre des risques inouïs sans disposer de renforts directs, et souvent sans issue au cas où ils seraient débusqués au mauvais moment.

Les Taupes reçoivent **Corps à corps, Magouilles, Système D** et **Tromperie** comme compétences de carrière additionnelles. Un PJ dont c'est la première spécialité bénéficie en outre d'un rang gratuit dans deux de ces compétences. Maîtres des opérations clandestines, les Taupes savent duper tout le monde ou presque. Ces Espions connaissent toutes les astuces pour pénétrer dans les locaux réputés inviolables et en ressortir, et l'art de

la fourberie n'a plus aucun secret pour eux. Ils préfèrent souvent les attaques silencieuses et assassines, pour lesquelles les armes de combat rapproché sont idéales.

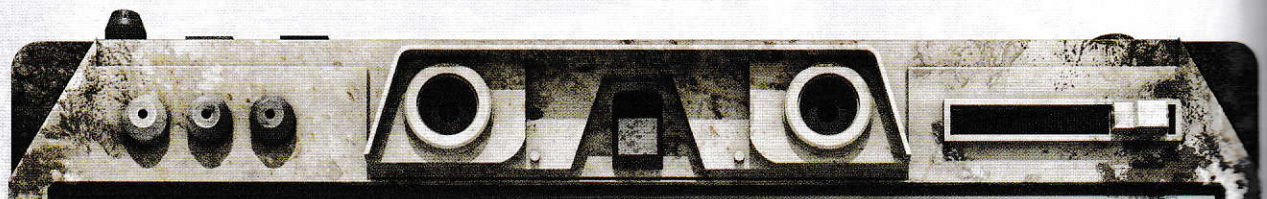
Une Taupe aura rarement recours à la force brute et aux confrontations directes, préférant user de discrétion, de ruse, de subterfuges et de faux-semblants pour se fondre parmi les rangs ennemis. Elle accède ainsi à des zones hyper-protégées, gagne la confiance de personnes informées et utilise toute la palette des tactiques lui permettant d'obtenir des renseignements précieux, de voler secrets et biens, et de repartir une fois sa cible sapée par ses efforts.

L'Alliance recourt depuis peu à ses Taupes sous forme d'équipes d'intervention spéciales, envoyées dans l'espace contrôlé par l'Empire. Elles y participent à des opérations coordonnées dont le but est de torpiller les plans impériaux tout en collectant des informations. Lors de missions plus martiales, les Taupes agissent souvent en soutien. Mais quand il faut faire preuve de sournoiserie, ce sont généralement elles qui prennent les affaires en main.

HISTOIRES D'ESPIONS

Les Espions savent pertinemment que leurs alliés les plus proches les considèrent avec une certaine circonspection. La réputation de la profession incite à la méfiance, voire à une forme de dédain, mais cela n'empêche pas les intéressés d'être convaincus de la valeur de leur contribution à l'effort de guerre. L'Espion se moque royalement de l'opinion des autres à son endroit. Il sait que son action est cruciale. Il reste néanmoins intéressant de comprendre ce qui l'a orienté vers cette fonction.

- **Dette** : l'existence d'un Espion est faite de dangers, d'autant qu'il peut rarement compter sur le moindre secours dans ses missions. Les Espions sont toutefois nombreux à devoir la vie à l'aide inespérée d'une personne qui s'est trouvée dans les mêmes circonstances fatidiques au moment opportun. La communauté des Espions est connue pour marchander des faveurs à outrance. Celui dont la vie a été sauvée se retrouve donc fort endetté. Certains servent ainsi la Rébellion dans le seul but de s'acquitter de cette dette.
- **Défi** : certains Espions s'ennuient ferme lorsqu'ils n'exercent pas leur activité. Ils ne sont pas du genre à se reposer sur leurs lauriers et dépérissent quand l'existence devient trop « tranquille ». Ceux-là cherchent sans cesse à mettre leurs talents à l'épreuve contre des cibles toujours plus délicates et importantes. Ils résistent difficilement à l'attrait d'un nouveau système de sécurité ou d'une mesure spécifiquement conçue pour lutter contre eux. Et la cible devient franchement irrésistible quand elle est enfouie dans une forteresse inexpugnable.
- **Ennemis** : les Espions ont le don de se faire des ennemis, sachant que l'Empire constitue l'adversaire le plus puissant de la galaxie. On peut ainsi imaginer un Espion qui n'avait au départ aucune intention de nuire à l'Empire mais qui, après avoir bâclé une mission ou parce qu'il a simplement été victime d'un traquenard, se retrouve subitement sur la liste des individus recherchés. Les clients politiques et criminels trahissent régulièrement les Espions qu'ils engagent, entraînant des disparitions « inexpliquées ». L'Empereur Palpatine lui-même pourrait avoir des raisons d'éliminer un élément donné. Ces Espions comprennent vite que l'Alliance reste leur dernière chance de survie.



VENDRI – ESPION DANS LA RÉBELLION

Vendri DeRalm est l'héritier de générations d'explorateurs et de vagabonds stellaires duros. Longtemps, il voyagea d'un monde vierge et verdoyant à l'autre pour profiter de leur splendeur naturelle. Des années durant, Vendri gagna sa vie comme holographiste de paysages sauvages, spécialiste d'images en deux, trois et quatre dimensions des sites et faunes exotiques. Ce fut à cette époque qu'il apprit à se faufiler en toute discrétion pour profiter des meilleures prises de vue.

Les dernières années, marquées par le renforcement du pouvoir impérial, compliquèrent l'existence de Vendri. Son activité principale consistant à sillonner la galaxie, il devait désormais se soumettre à bien plus de paperasse et d'inspections que par le passé. Plus d'une fois, ses bagages de spécimens biologiques furent saisis sans la moindre justification, voire endommagés par les douaniers impériaux. Vendri fit régulièrement l'objet de contrôles « aléatoires » et subit même trois arrestations par des officiers humains pour des motifs fallacieux. Chaque fois, il lui fallut donner des pots de vin pour être libéré.

La situation était devenue intolérable. L'Empire dominé par les humains exploitait et harcelait chaque jour les autres espèces comme la sienne. Ainsi, lorsqu'il fut contacté par un mystérieux personnage qui se présentait sous le terme de « Mère », Vendri s'empressa d'apporter son aide à l'Alliance Rebelle. Au départ, ses responsabilités étaient limitées. Il collectait des renseignements et transmettait des messages. Puis il partit suivre une formation spéciale sur une petite lune forestière appelée Yavin 4, où il rencontra enfin « Mère » en chair et en os, pour découvrir qu'il s'agissait d'une Duros, comme lui.

Durant son apprentissage, les nouveaux supérieurs de Vendri s'aperçurent que sa carrière d'holographiste en milieu sauvage en avait fait un atout pour les opérations en contrées inhospitalières. Ils décidèrent donc de le rattacher au Commandement des Opérations Spéciales de l'Alliance. Désormais, les missions auxquelles il participe consistent essentiellement à explorer des mondes peu habités.

Espion : arborescence d'Éclaireur

Compétences de carrière : Calme, Connaissance (guerre), Coordination, Discrétion, Informatique, Magouilles, Perception, Tromperie

Compétences de carrière bonus d'Éclaireur : Athlétisme, Médecine, Pilotage (planétaire), Survie

ACTIF

PASSIF

RÉCUPÉRATION RAPIDE
Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.
COÛT 5

FILATURE
Ajoutez □ par rang de Filature à tous vos tests de Coordination et de Discrétion.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

RACCOURCI
Lors d'une poursuite, ajoutez □ par rang de Raccourci aux tests pour rattraper un ennemi ou pour échapper à vos poursuivants.
COÛT 5

SUBSISTANCE
Retirez jusqu'à ■ ■ aux tests de compétence pour trouver de la nourriture, de l'eau ou un abri. Ces tests de Survie prennent moitié moins de temps que la normale.
COÛT 10

COUP ÉCLAIR
Ajoutez □ par rang de Coup éclair à vos tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre.
COÛT 10

EN SELLE !
Une fois par round, vous pouvez monter ou descendre d'un véhicule ou d'une monture, ou vous installer dans le cockpit ou la tourelle d'armement d'un véhicule au prix d'une broutille.
COÛT 10

DÉSORIENTATION
Après avoir touché avec un test de combat, vous pouvez dépenser ◐ ◐ pour désorienter la cible pour un nombre de rounds égal à votre rang de Désorientation.
COÛT 10

RÉCUPÉRATION RAPIDE
Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.
COÛT 15

CHASSEUR-NÉ
Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Perception ou de Vigilance.
COÛT 15

HABITUÉ DES SYSTÈMES SOLAIRES
Une fois par partie, vous pouvez exécuter une manœuvre spéciale : effectuez un **test de Connaissance (Bordure extérieure)** ou **(Mondes du Noyau) Difficile (◆ ◆ ◆)** pour révéler le type d'environnement planétaire et autres informations utiles.
COÛT 15

RACCOURCI
Lors d'une poursuite, ajoutez □ par rang de Raccourci aux tests pour rattraper un ennemi ou pour échapper à vos poursuivants.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 20

VIGILANCE ACCRUE
Les alliés à portée courte ajoutent □ à leurs tests de Perception et de Vigilance. Les alliés au contact ajoutent quant à eux □□.
COÛT 20

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 20

COUP ÉCLAIR
Ajoutez □ par rang de Coup éclair à vos tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre.
COÛT 20

CEINTURE À GADGETS
Dépensez 1 point de Destin pour exécuter une broutille ; sortez d'une ceinture à outils ou d'une sacoche un objet ou une arme (sous certaines restrictions) ne figurant pas sur votre liste d'équipement.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

FILATURE
Ajoutez □ par rang de Filature à tous vos tests de Coordination et de Discrétion.
COÛT 25

DÉSORIENTATION
Après avoir touché avec un test de combat, vous pouvez dépenser ◐ ◐ pour désorienter la cible pour un nombre de rounds égal à votre rang de Désorientation.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Espion : arborescence de Slicer

Compétences de carrière : Calme, Connaissance (guerre), Coordination, Discrétion, Informatique, Magouilles, Perception, Tromperie

Compétences de carrière bonus de Slicer : Connaissance (éducation), Connaissance (pègre), Discrétion, Informatique

ACTIF

PASSIF

CRAQUEUR DE CODES
Retirez ■ par rang de Craqueur de code aux tests pour percer un code ou décrypter des communications. Retirez 1 dé de difficulté aux tests pour percer un code ou décrypter des communications.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

GÉNIE DE L'INFORMATIQUE
Pour chaque rang de Génie de l'informatique, réduisez de 25% le temps nécessaire pour accomplir une tâche liée à la compétence Informatique.
COÛT 5

SYSTÈMES DE SÉCURITÉ
Retirez ■ par rang de Systèmes de sécurité aux tests effectués dans le but de déconnecter un système de sécurité ou d'ouvrir une porte verrouillée.
COÛT 5

SLICER STRATÉGIQUE
Quand vous défendez un système informatique, ajoutez ■ par rang de Slicer stratégique aux tests de votre adversaire.
COÛT 10

GÉNIE DE L'INFORMATIQUE
Pour chaque rang de Génie de l'informatique, réduisez de 25% le temps nécessaire pour accomplir une tâche liée à la compétence Informatique.
COÛT 10

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

SYSTÈMES DE SÉCURITÉ
Retirez ■ par rang de Systèmes de sécurité aux tests effectués dans le but de déconnecter un système de sécurité ou d'ouvrir une porte verrouillée.
COÛT 10

PROGRAMMEUR-NÉ
Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test d'Informatique ou d'Astrogation.
COÛT 15

SYSTÈMES DE SÉCURITÉ
Retirez ■ par rang de Systèmes de sécurité aux tests effectués dans le but de déconnecter un système de sécurité ou d'ouvrir une porte verrouillée.
COÛT 15

SLICER STRATÉGIQUE
Quand vous défendez un système informatique, ajoutez ■ par rang de Slicer stratégique aux tests de votre adversaire.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

SLICER STRATÉGIQUE
Quand vous défendez un système informatique, ajoutez ■ par rang de Slicer stratégique aux tests de votre adversaire.
COÛT 20

SLICER STRATÉGIQUE (AMÉLIORÉ)
Améliorez 1 dé de difficulté de vos adversaires par rang de Slicer stratégique. Cette capacité remplace les bénéfices habituels du talent Slicer stratégique.
COÛT 20

CRAQUEUR DE CODE
Retirez ■ par rang de Craqueur de codes aux tests pour percer un code ou décrypter des communications. Retirez 1 dé de difficulté aux tests pour percer un code ou décrypter des communications.
COÛT 20

DÉTERMINATION
Quand le personnage subit involontairement du stress, il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1.
COÛT 20

SLICER CHEVRONNÉ
Quand vous effectuez un test d'Informatique, vous pouvez dépenser ⊕ pour effectuer les tests d'Informatique ultérieurs concernant le même système au prix de manœuvres.
COÛT 25

EXPERT SLICER
Une fois par round, vous pouvez utiliser Expert slicer au prix d'une broutille pour subir 2 points de stress et retirer 1 dé de difficulté aux tests d'Informatique ou à tout autre test relatif au piratage informatique, jusqu'à un minimum de **Facile** (◆).
COÛT 25

FORTERESSE MENTALE
Dépensez 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques aux tests d'Intelligence et de Ruse jusqu'à la fin de la rencontre.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Espion : arborescence de Taupe

Compétences de carrière : Calme, Connaissance (guerre), Coordination, Discrétion, Informatique, Magouilles, Perception, Tromperie

Compétences de carrière bonus de Taupe : Corps à corps, Magouilles, Système D, Tromperie

ACTIF

PASSIF

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

ESQUIVE
Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, mais subissez du stress qui ne peut dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.
COÛT 5

ATTAQUE FURIEUSE
Quand vous effectuez un test de Corps à corps ou de Pugilat, subissez un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de votre attaque. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang d'Attaque furieuse.
COÛT 5

GARDE STRATÉGIQUE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique.
COÛT 5

COUP ASSOMMANT
Quand vous effectuez des tests de Corps à corps, vous pouvez choisir d'infliger des dégâts de stress et non de blessure. L'encaissement s'applique néanmoins.
COÛT 10

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

POINT FAIBLE
Après avoir réussi une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à votre Ruse à un coup réussi.
COÛT 10

RESSORT
Une fois par round, que vous soyez assis ou à terre, vous pouvez vous relever au prix d'une broutille.
COÛT 10

RENVERSEMENT
Après avoir touché avec une attaque au corps à corps, vous pouvez dépenser ⊕ pour jeter la cible à terre.
COÛT 15

ATTAQUE FURIEUSE
Quand vous effectuez un test de Corps à corps ou de Pugilat, subissez un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de votre attaque. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang d'Attaque furieuse.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

ESQUIVE
Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, mais subissez du stress qui ne peut dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.
COÛT 15

BAGARREUR-NÉ
Une fois par partie, le personnage peut relancer 1 test de Pugilat ou de Corps à corps.
COÛT 20

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 20

COUP ASSOMMANT (AMÉLIORÉ)
Quand vous infligez des dégâts de stress avec des tests de Corps à corps ou de Pugilat, vous pouvez dépenser ⊕ pour étourdir la cible pendant 1 round par ⊕.
COÛT 20

GARDE STRATÉGIQUE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique.
COÛT 20

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

SOLUTION ASTUCIEUSE
Une fois par séance de jeu, effectuez un test de compétence en utilisant votre Ruse plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence.
COÛT 25

EXPERT EN DISCRÉTION
Une fois par round, subissez 2 points de stress pour réduire de 1 la difficulté de votre prochain test de Discrétion ou de Magouilles.
COÛT 25

VOYOU-NÉ
Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Magouilles ou de Discrétion.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

L'INGÉNIEUR

Les huit compétences de carrière de l'Ingénieur sont **Athlétisme, Informatique, Connaissance (éducation), Mécanique, Perception, Pilotage (espace), Distance (armes légères)** et **Vigilance**. Il gagne automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de son choix) sans dépenser d'expérience, et il bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.

RÔLE DE L'INGÉNIEUR

Sans les capacités technologiques de l'Empire comme de l'Alliance, il n'y aurait pas de Guerre Civile Galactique. Machines de toutes tailles et armes de tous types sont constamment utilisées pour harceler et mitrailler l'ennemi. Ces appareils sont conçus et confectionnés par les Ingénieurs, qui savent en outre comment assurer leur fonctionnement ou, au contraire, les mettre définitivement hors service.



Les Ingénieurs parlent le langage des ordinateurs, des moteurs et des conduits électriques. La plupart préfèrent d'ailleurs travailler avec ces appareils plutôt que de collaborer avec des personnes, car ils trouvent les êtres organiques trop imprévisibles. Certains Ingénieurs sont bien conscients du potentiel dévastateur de leurs créations (ce dont ils se réjouissent parfois), mais la plupart sont surtout fascinés par l'idée de créer quelque chose de nouveau ou de réparer ce qui est jugé irrécupérable. Certains se concentrent sur la dégradation des machines adverses, confrontant alors leur savoir et leur talent à ceux de leurs rivaux du camp opposé.

Qu'ils se penchent sur des plans de conception, qu'ils s'activent dans un grand hangar ou qu'ils installent des explosifs sur un tableau de contrôle, les Ingénieurs sont essentiels à la stratégie militaire de l'Alliance. Ils apportent de nouvelles armes à la Rébellion, assurent le fonctionnement de ses machines et entravent les avancées impériales en matière de développement d'armes de destruction massive.

SPÉCIALITÉS D'INGÉNIEUR

Un droïde à réparer ? À inventer ? À équiper d'explosifs en vue de l'infiltration d'un centre de commandement impérial ? Les trois spécialités de l'Ingénieur remplissent toutes des fonctions précieuses pour l'Alliance.

MÉCANICIEN – IL FAUT QUE ÇA TOURNE

Aucune unité militaire de l'Alliance ne peut se passer d'au moins un Mécanicien compétent, tant les batailles dépendent d'éléments techniques et mécaniques soumis aux conditions les plus éprouvantes. Les Mécaniciens sont là pour les simples réglages et ajustements, mais aussi pour les réparations et modifications plus lourdes. Ils sont les rouages de la machine rebelle et l'huile qui la fait tourner sans accroc.

Les Mécaniciens reçoivent quatre compétences additionnelles : **Magouilles, Mécanique, Pilotage (espace)** et **Pugilat**. Ils gagnent un rang gratuit dans deux d'entre elles s'il s'agit de leur première spécialité. Durs à cuire, ils sont rarement en reste quand les coups de poing fusent et savent où se procurer la camelote quand l'approvisionnement traditionnel fait défaut. Ils sont également capables de faire rouler ou voler ce qu'ils ont l'habitude de réparer.

La plupart des Mécaniciens sont du genre à agir « sur le terrain ». Ils apprécient l'accès à un atelier où ils peuvent ranger leurs outils, mais préfèrent rester à proximité de l'unité qu'ils assistent. Un Mécanicien à l'esprit militant ne se déplace jamais sans une version portative de son outillage, et il n'hésitera pas à foncer en première ligne s'il faut aller y réparer un char d'assaut ou un canon lourd à la hâte, avant que l'ennemi ne prenne l'avantage.

De nombreux officiers rechignent à promouvoir leurs Mécaniciens. Ce n'est pourtant pas par manque de confiance en leurs aptitudes ou parce qu'ils les croient récalcitrants (même si les Mécaniciens de la Rébellion ont parfois la réputation d'être bourrus et indépendants). Non, ce qu'ils redoutent par là, c'est de priver leur unité des services d'un atout extrêmement précieux. Heureusement, la plupart des Mécaniciens se moquent bien des grades et détestent la paperasserie et la bureaucratie dont les officiers sont forcés de se préoccuper. Ils préfèrent largement garder les mains dans le cambouis.

SABOTEUR – IL FAUT QUE ÇA PÈTE

Antithèse de la mentalité habituelle du technicien, le Saboteur se spécialise dans la destruction et la mise hors service d'éléments techniques et mécaniques. Sa fonction consiste à atténuer l'efficacité militaire de l'ennemi en le privant de ses armes et véhicules. Il faut bien entendu une très bonne connaissance des machines quand on cherche à interrompre leur fonctionnement ou mieux encore, à s'assurer qu'elles ne tourneront plus jamais.

En ce qui concerne le Saboteur, **Coordination, Discrétion, Magouilles** et **Mécanique** sont des compétences de carrière additionnelles. Si c'est la première spécialité du PJ, il reçoit un rang gratuit dans deux de ces compétences. Les Saboteurs sont par définition des experts en opérations clandestines et doivent souvent pénétrer dans les installations ennemies et en ressortir le plus furtivement possible. Ils savent en outre que court-circuiter l'informatique de ces locaux est crucial pour la réussite de ces missions.

Les explosifs vont souvent de pair avec les opérations menées par les Saboteurs, très à l'aise lorsqu'il s'agit de démolir des appareils (ce qui passe souvent par la combinaison de Magouilles et de Mécanique). Mais il existe bien d'autres façons d'interrompre le fonctionnement des machines ou de les détruire. Le Saboteur les connaît toutes. Il cherche souvent l'approche lui permettant de causer le plus de dégâts et de semer la plus grande confusion au moment opportun. Tout est affaire de synchronisation, de minutage et de rythme, surtout pour les Saboteurs qui soignent leur style.

L'Alliance emploie discrètement mais efficacement ses Saboteurs. Si le terrorisme ne figure pas dans les plans de bataille de l'Alliance (il est même expressément proscrit par Mon Mothma et le reste du Conseil), on sait que les actes de sabotage militaire sont particulièrement redoutables pour rééquilibrer les forces avant un affrontement. La plupart des officiers de la Rébellion se contentent d'indiquer une cible et un créneau au Saboteur, pour qu'il choisisse en toute liberté la manière dont il va atteindre son objectif.

SCIENTIFIQUE – IL FAUT QUE ÇA INNOVE

Ne disposant que de ressources et moyens infimes en comparaison de l'Empire, l'Alliance se doit de trouver des solutions inventives aux problèmes qu'elle rencontre. Les questions à résoudre sont (entre autres) l'approvisionnement, le logement, le transport, l'efficience des armements et des défenses. Pour trouver des solutions créatives, elle se tourne vers ceux dont la formation et les aspirations leur permettent d'identifier les besoins et d'y apporter une réponse technique, autrement dit les Scientifiques.

Les compétences de carrière additionnelles du Scientifique sont **Connaissance (culture), Connaissance (éducation), Informatique** et **Médecine**. S'il s'agit d'une première spécialité, le PJ reçoit un rang gratuit dans deux de ces compétences. Naturellement,

les Scientifiques figurent parmi les gens les plus instruits de la galaxie, leur vaste savoir englobant des domaines comme la médecine et l'astrophysique.

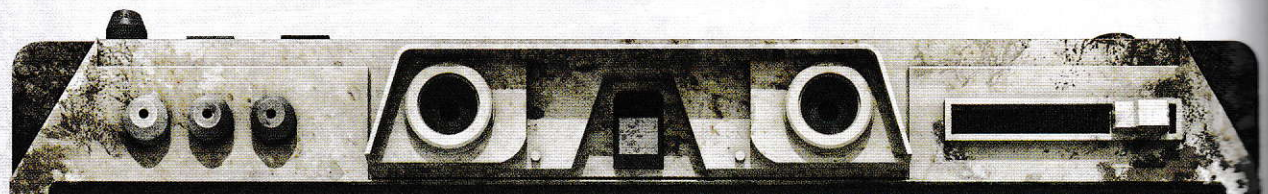
La plupart des Scientifiques travaillent au sein de laboratoires et voyagent peu dans le reste de la galaxie. Leur existence est faite de théories et de recherches, de réflexions sur les derniers mystères de l'univers, loin des conflits et des luttes. Certains ne s'en contentent pas, toutefois ; il leur faut confronter leurs idées à la réalité galactique afin d'aider autrui. Ils imaginent des solutions, participent à la conception technologique qui permettra de les appliquer, puis les mettent à l'épreuve aux côtés d'autres personnes déterminées à améliorer les conditions de vie des habitants de la galaxie.

Les représentants de l'Alliance préfèrent que les Scientifiques restent en retrait du danger, mais les intéressés insistent parfois pour éprouver directement leurs inventions sur le terrain. Sans compter que certains ont justement rejoint la Rébellion pour participer à la lutte contre l'Empire. Ceux-là sont aussi enclins à appuyer sur la détente d'un blaster qu'à mettre au point une optimisation du débit énergétique de ce même blaster pour le rendre plus dévastateur.

HISTOIRES D'INGÉNIEURS

Les personnes instruites et compétentes, versées en sciences et en technologie n'ont généralement pas de difficulté à trouver des postes solides et sûrs, y compris en temps de guerre. Ainsi, celles qui cherchent spécifiquement à servir au cœur du conflit sont forcément très singulières. Le courage est bien entendu de mise, mais il faut encore autre chose pour pousser un Ingénieur en première ligne d'une guerre aussi désespérée que celle-ci. Les Ingénieurs savent avant tout résoudre des problèmes : comment celui que pose l'Empire les attire-t-il vers l'Alliance ?

- **Intellectualisme** : les gens éduqués et éclairés savent depuis longtemps que la tyrannie est une forme de gouvernement aussi piètre qu'inefficace. Le besoin éprouvé par l'Ingénieur de s'opposer à l'Empire lui vient peut-être de cette certitude avisée que la galaxie ne pourra espérer avancer dans la bonne direction si elle tolère les excès impériaux. Cet Ingénieur trouve probablement que les mondes qui l'entourent stagnent, voire qu'ils régressent, et il aura déterminé que la meilleure solution pour les sortir de l'ornière consiste à assurer la victoire de la Rébellion.
- **Défi** : pour la grande majorité de la population galactique, l'Empire est une entité que l'on ne peut arrêter, un mastodonte dont la force annihile tout espoir d'opposition. On peut facilement imaginer qu'un Ingénieur voie cette assertion comme un défi, une énigme qu'il entend bien résoudre. Pour ces Ingénieurs, les vérités convenues n'existent que pour être mises à l'épreuve ; cette épreuve-ci sera la plus belle de leur carrière.
- **Sentiment de culpabilité** : la puissance technologique de l'Empire vient forcément de quelque part. Ce sont bien les plus grands esprits de la galaxie qui conçurent et construisirent la machine de guerre qui gouverne désormais l'espace civilisé. Plus d'un Ingénieur a quitté le service de l'Empire après avoir pris conscience des atrocités perpétrées par ses créations. Chaque journée consacrée à l'Alliance est une nouvelle occasion de racheter les péchés qui pèsent sur sa conscience.



TENDAAR – INGÉNIEUR DANS LA RÉBELLION

On attend un certain degré de dignité, de raffinement et de gravité des universitaires de Dac, monde d'origine des Mon Calamari. L'éducation est l'un des piliers de cette société, au sein de laquelle la réussite académique est très prisée. L'instruction y est synonyme d'urbanité.

Tendaar a toujours constitué une anomalie. Indéniablement brillant, il était pourtant un élève ordinaire au Collegium de Corail, doublé d'un inadapté social. Selon les souhaits de sa famille, il étudia l'astrophysique. Ou plutôt, il s'inscrivit à des cours d'astrophysique auxquels il n'assista jamais, préférant passer son temps au sein du Lagon, communauté d'informaticiens iconoclastes. Ces techniciens prenaient un malin plaisir à trouver des solutions peu orthodoxes à des problèmes réputés insolubles, et à bafouer ce qu'ils percevaient comme des traditions compassées. Cette réclusion volontaire ne fit rien pour améliorer la réputation de Tendaar au Collegium de Corail.

Sa carrière aurait continué à balbutier sur cette voie sinueuse si l'Empire n'était pas venu réduire sa planète en esclavage. Du jour au lendemain, Tendaar Bel passa d'étudiant récalcitrant à technicien naval en apprentissage forcé. Il passa des années à fabriquer des vaisseaux et des armes pour l'Empire, à nourrir une rancœur grandissante qui allait finir par donner un sens à son existence.

Quand Dac fut enfin libérée et rejoignit l'Alliance Rebelle, Tendaar s'empressa de s'engager pour contribuer à la chute de l'Empire. Au départ, le Haut Commandement de l'Alliance l'assigna aux chantiers navals des Mon Calamari, mais le manque de respect de Tendaar pour les conventions sociales des siens s'avéra vite fâcheux. On lui confia alors un poste en recherche et développement sur le projet A-wing, où son approche décalée permit de résoudre des problèmes persistants concernant les ordinateurs de visée. Il restait toutefois toujours aussi rétif. Tendaar contribua à la résistance de la base de Cardooine lors d'un assaut impérial en altérant aléatoirement les identificateurs IFF des chasseurs, semant ainsi une confusion que purent exploiter les A-wings. À la suite de cet épisode, le Commandement de l'Alliance estima que son talent ne pouvait s'exprimer que dans l'anticonformisme confinant à la folie, et choisit d'en faire un expert technicien des Opérations Spéciales. Tendaar apprécie les énigmes sans cesse renouvelées que promet sa fonction et ressent un plaisir tout particulier à combattre l'Empire de la manière la plus originale qui soit.

Ingénieur : arborescence de Mécanicien

Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (éducation), Distance (armes légères), Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (espace), Vigilance

Compétences de carrière bonus de Mécanicien : Magouilles, Mécanique, Pilotage (espace), Pugilat

ACTIF

PASSIF

AS DE LA MÉCANIQUE
Retirez ■ par rang d'As de la mécanique à vos tests de Mécanique. Le coût en crédits pour ajouter des mods sur des kits est réduit de moitié.
COÛT 5

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 5

MÉCANICIEN DE PRÉCISION
Quand vous éliminez des points de stress mécanique subis par un véhicule ou un vaisseau, supprimez-en 1 de plus par rang de Mécanicien de précision.
COÛT 5

RÉPARATIONS SOLIDES
Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez +1 dégât de coque supplémentaire par rang de Réparations solides.
COÛT 5

DÉPANNAGE DE RÉCUP'
Une fois par séance de jeu, entreprenez une action de Dépannage de récup' ; effectuez un **test de Mécanique Facile (◆)** pour récupérer des pièces sur un appareil en état de marche afin d'en réparer un autre sans pour autant nuire au bon fonctionnement du premier.
COÛT 10

RÉPARATIONS SOLIDES
Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez +1 dégât de coque supplémentaire par rang de Réparations solides.
COÛT 10

AS DE LA MÉCANIQUE
Retirez ■ par rang d'As de la mécanique à vos tests de Mécanique. Le coût en crédits pour ajouter des mods sur des kits est réduit de moitié.
COÛT 10

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

RÉPARATIONS SOLIDES
Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez +1 dégât de coque supplémentaire par rang de Réparations solides.
COÛT 15

ENDURANCE
Augmentez votre valeur d'encaissement de +1.
COÛT 15

DÉFAUT DE MOTIVATEUR
Une fois par partie, entreprenez une action de Défaut de motivateur ; effectuez un **test de Mécanique Difficile (◆◆◆)** pour que l'appareil visé tombe en panne sur-le-champ.
COÛT 15

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 15

BRICOLEUR
Une fois par partie, entreprenez une action de Bricoleur ; effectuez un **test de Mécanique Difficile (◆◆◆)** pour fabriquer, avec les outils et les pièces dont vous disposez, un appareil permettant de résoudre un problème actuel.
COÛT 20

RÉPARATIONS SOLIDES
Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez +1 dégât de coque additionnel par rang de Réparations solides.
COÛT 20

MÉCANICIEN DE PRÉCISION
Quand vous éliminez des points de stress mécanique subis par un véhicule ou un vaisseau, supprimez-en 1 de plus par rang de Mécanicien de précision.
COÛT 20

TÊTE DURE
Lorsque vous êtes étourdi ou désorienté, entreprenez l'action de Tête dure ; effectuez un **test de Sang-froid Intimidant (◆◆◆◆)** pour vous débarrasser de ce statut. La difficulté diminue de 1 par rang supplémentaire de Tête dure.
COÛT 20

BIDOUILLEUR-NÉ
Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Mécanique.
COÛT 25

DÉGÂTS SUPERFICIELS
Dépensez 1 point de Destin pour utiliser Dégâts superficiels au prix d'une broutille juste après qu'un véhicule ou un vaisseau spatial a subi des dégâts pour les transformer en points de stress mécanique.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

TÊTE DURE (AMÉLIORÉ)
Lorsque vous êtes neutralisé pour avoir dépassé votre seuil de stress, vous pouvez entreprendre une action de Tête dure plus difficile pour ramener votre stress à 1 point au-dessous de votre seuil.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Ingénieur : arborescence de Saboteur

Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (éducation), Distance (armes légères), Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (espace), Vigilance

Compétences de carrière bonus de Saboteur : Coordination, Discrétion, Magouilles, Mécanique

ACTIF

PASSIF

DÉTERMINATION
Quand le personnage subit involontairement du stress, il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1.
COÛT 5

SECOND SOUFFLE
Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une broutille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

RÉCUPÉRATION RAPIDE
Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

SOUFFLE DÉVASTATEUR
Augmentez les dégâts de Souffle infligés par les explosifs, armes explosives et grenades, de 1 par rang de Souffle dévastateur.
COÛT 10

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 10

SECOND SOUFFLE
Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une broutille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.
COÛT 10

FAUT PAS RESTER LÀ
Vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour effectuer une manœuvre Se déplacer au prix d'une broutille pour tenter de vous mettre à l'abri ou hors de portée du Souffle d'une arme ou d'une explosion.
COÛT 15

RÉCUPÉRATION RAPIDE
Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.
COÛT 15

DÉTERMINATION
Quand le personnage subit involontairement du stress, il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1.
COÛT 15

TÊTE DURE
Lorsque vous êtes étourdi ou désorienté, entreprenez l'action de Tête dure ; effectuez un **test de Sang-froid Intimidant** (◆ ◆ ◆ ◆) pour vous débarrasser de ce statut. La difficulté diminue de 1 par rang supplémentaire de Tête dure.
COÛT 15

FAUT PAS RESTER LÀ (AMÉLIORÉ)
Quand vous déclenchez Faut pas rester là, vous pouvez en faire bénéficier un allié engagé. Tout comme vous, il pourra effectuer une manœuvre Se déplacer au prix d'une broutille pour tenter de se mettre à l'abri ou hors de portée du Souffle d'une arme ou d'une explosion.
COÛT 20

SOUFFLE DÉVASTATEUR
Augmentez les dégâts de Souffle infligés par les explosifs, armes explosives et grenades, de 1 par rang de Souffle dévastateur.
COÛT 20

DÉFLAGRATION SÉLECTIVE
Lorsque vous utilisez une arme dotée de l'attribut Souffle, dépensez ☊ pour exclure une cible qui serait normalement touchée par l'explosion (ne peut pas s'appliquer à plus de cibles que votre rang de Déflagration sélective).
COÛT 20

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 20

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

EXPERT EN EXPLOSIFS
Diminuez de 1 (minimum de 1) le coût d'activation en ☊ de l'attribut Souffle de toute arme.
COÛT 25

DÉFLAGRATION SÉLECTIVE
Lorsque vous utilisez une arme dotée de l'attribut Souffle, dépensez ☊ pour exclure une cible qui serait normalement touchée par l'explosion (ne peut pas s'appliquer à plus de cibles que votre rang de Déflagration sélective).
COÛT 25

TÊTE DURE (AMÉLIORÉ)
Lorsque vous êtes neutralisé pour avoir dépassé votre seuil de stress, vous pouvez entreprendre une action de Tête dure plus difficile pour ramener votre stress à 1 point au-dessous de votre seuil.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Ingénieur : arborescence de Scientifique

Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (éducation), Distance (armes légères), Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (espace), Vigilance

Compétences de carrière bonus de Scientifique : Connaissance (culture), Connaissance (éducation), Informatique, Médecine

ACTIF

PASSIF

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES
Quand vous acquérez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser ⊕ pour obtenir des succès supplémentaires égaux à votre rang de Connaissances spécialisées.
COÛT 5

ÉRUDIT RECONNU
Dégradez 1 dé de difficulté par rang d'Érudit reconnu lors des tests pour interagir avec des institutions académiques.
COÛT 5

CHERCHEUR
Retirez ■ par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps.
COÛT 5

LANGAGE BINAIRE
Quand vous donnez des ordres aux droïdes PNJ, vous gagnez □ aux tests par rang de Langage binaire.
COÛT 5

CHERCHEUR
Retirez ■ par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps.
COÛT 10

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES
Quand vous acquérez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser ⊕ pour obtenir des succès supplémentaires égaux à votre rang de Connaissances spécialisées.
COÛT 10

COMPARTIMENT CACHÉ
Un de vos équipements ou véhicules dispose d'un ou plusieurs compartiments cachés dont l'encombrement total est égal à vos rangs de Compartiment caché.
COÛT 10

CUSTOMISATION
Vous pouvez ajouter 1 emplacement à un nombre d'objets égal à votre rang en Customisation. Chaque objet ne peut être modifié qu'une fois.
COÛT 10

ÉRUDIT RECONNU
Dégradez 1 dé de difficulté par rang d'Érudit reconnu lors des tests pour interagir avec des institutions académiques.
COÛT 15

FORTERESSE MENTALE
Dépensez 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques aux tests d'Intelligence et de Ruse jusqu'à la fin de la rencontre.
COÛT 15

LANGAGE BINAIRE
Quand vous donnez des ordres aux droïdes PNJ, vous gagnez □ aux tests par rang de Langage binaire.
COÛT 15

INVENTEUR
Quand vous fabriquez de nouveaux objets ou modifiez des kits existants, ajoutez □ ou retirez ■ par rang d'Inventeur.
COÛT 15

ÉRUDIT-NÉ
Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Connaissance.
COÛT 20

TRAIT DE GÉNIE
Une fois par séance de jeu, effectuez un test de compétence en utilisant votre Intelligence plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence.
COÛT 20

INVENTEUR
Quand vous fabriquez de nouveaux objets ou modifiez des kits existants, ajoutez □ ou retirez ■ par rang d'Inventeur.
COÛT 20

CUSTOMISATION
Vous pouvez ajouter 1 emplacement à un nombre d'objets égal à votre rang en Customisation. Chaque objet ne peut être modifié qu'une fois.
COÛT 20

CONCENTRATION INTENSE
Exécutez une manœuvre de Concentration intense ; vous subissez 1 point de stress et améliorez 1 dé de votre prochain test de compétence.
COÛT 25

PARÉ À TOUTE ÉVENTUALITÉ
Une fois par séance de jeu, vous pouvez intégrer un « fait » à la narration comme si un point de Destin avait été dépensé.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

CEINTURE À GADGETS
Dépensez 1 point de Destin pour exécuter une broutille ; sortez d'une ceinture à outils ou d'une sacoche un objet ou une arme (sous certaines restrictions) ne figurant pas sur votre liste d'équipement.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

LE SOLDAT

Les huit compétences de carrière du Soldat sont **Athlétisme, Pugilat, Connaissance (guerre), Médecine, Corps à corps, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes)** et **Survie**. Il gagne automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de son choix) sans dépenser d'expérience, et bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.



RÔLE DU SOLDAT

Ce sont les Soldats qui prennent les armes pour affronter la mort au service d'une cause, pour honorer un salaire, ou parfois parce qu'ils n'ont rien de mieux à faire. Le combat est leur domaine. Ceux qui y excellent survivent assez longtemps pour transmettre leur savoir aux bleus qui s'engagent sur cette voie sanglante. Servir comme Soldat peut apporter gloire et honneur, certes, mais c'est aussi souvent un gage de terreur, de souffrance, d'hémoglobine et de brutalité. Les journées les plus mornes des Soldats sont souvent les plus appréciées.

Les administrateurs et politiciens rédigent les règles de conduite et donnent des objectifs, les chefs militaires dictent les détails des opérations, mais ce sont les Soldats qui les mènent à bien. La plupart se moquent de cette politique, au bout du compte. Leur mission consiste simplement à éliminer l'ennemi et à rester vivants (l'ordre de ces deux priorités variant d'un individu à l'autre). Mais certains Soldats s'impliquent davantage dans la cause qu'ils servent, galvanisés par la conviction qu'ils luttent pour quelque chose qui en vaut la peine.

Au front, derrière les lignes ennemies et d'un bout à l'autre de la galaxie, le cœur et l'âme de la Rébellion sont portés par les Soldats qui combattent sous sa bannière. Ils luttent pour la justice et la liberté, contre la tyrannie. L'échec est presque toujours synonyme de fin violente, non seulement pour eux, mais aussi pour tous ceux qu'ils aiment et tout ce qui a de la valeur à leurs yeux.

SPÉCIALITÉS DE SOLDAT

On ne compte plus les millions d'individus qui ont embrassé la carrière de Soldat, mais les spécialités suivantes permettent de varier et d'approfondir le sujet. Les personnages joueurs correspondants n'en seront que plus efficaces lors des missions qui leur seront confiées.

COMMANDO – FRAPPER COMME L'ÉCLAIR

Les Commandos sont les meilleurs lorsqu'il s'agit de surprendre l'ennemi et de lui infliger des dégâts dévastateurs en profitant de ses points faibles. Leurs équipes sont employées comme des instruments chirurgicaux par les officiers. Le Commando sait dénicher sa cible, l'attaquer, la neutraliser, survivre à l'opération et rentrer sain et sauf au bercail.

Les Commandos reçoivent **Corps à corps, Pugilat, Résistance** et **Survie** comme compétences de carrière additionnelles. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, il bénéficie aussi d'un rang gratuit dans deux de ces compétences. Les Commandos maîtrisent le combat rapproché et s'adaptent à tous les environnements. Ils excellent également lorsqu'il s'agit de se faufiler dans le camp ennemi à l'insu des gardes et des postes d'écoute.

Toute équipe gagnerait à disposer d'un Commando, combattant très polyvalent. Il sait se défendre (notamment en combat rapproché) et gère particulièrement bien les situations les plus tendues. Il peut également se révéler utile dans une opération clandestine. Les questions intellectuelles et stratégiques lui importent peu ; il préfère se concentrer sur la mission en cours et sa préparation pour s'assurer que ses compagnons et lui-même survivront jusqu'à la prochaine.

Les affrontements directs tournent rarement en faveur de l'Alliance, si bien que les Commandos figurent parmi les meilleurs atouts de la Rébellion. Capable de frapper les cibles ennemies avec rapidité et précision, mais aussi de protéger et d'épauler les autres spécialistes de l'Alliance, un seul d'entre eux vaut largement tout un peloton de stormtroopers.

TIREUR D'ÉLITE – VISER JUSTE

Passionné d'armes à feu et très fier de la précision qui le caractérise, le Tireur d'élite est l'atout parfait quand survient une fusillade. Son assurance reste intacte quand les traits de blaster fusent de toutes parts. Il ajuste soigneusement le réticule de sa lunette et élimine une à une les menaces avec efficacité et promptitude. Les Tireurs d'élite sont tout bonnement les maîtres du combat antipersonnel à distance.

Les Tireurs d'élite reçoivent évidemment **Calme, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes)** et **Perception** comme compétences de carrière additionnelles. Deux d'entre elles bénéficient d'un rang gratuit s'il s'agit de la première spécialité du personnage. Les Tireurs d'élite se tournent naturellement vers les armes à distance. Leur survie dépend souvent aussi de leur capacité à évaluer l'environnement et leurs cibles dans les conditions les plus stressantes.

La plupart des Tireurs d'élite sont à l'aise avec tout type d'arme à distance, même si beaucoup aiment perfectionner leur maîtrise d'une seule, qu'ils personnalisent à outrance. Certains préfèrent le rôle de tireur embusqué, qui consiste à se poster à l'abri des regards pour faire tomber les menaces ennemies comme des assassins invisibles. D'autres ont une prédilection pour une approche plus directe et font pleuvoir les rayons ardents pour couvrir leurs équipiers contre les hordes de soldats impériaux.

Comme la quête de l'excellence individuelle est encouragée au sein de l'Alliance, le Tireur d'élite se hisse au-dessus de la plupart de ses homologues impériaux. On attend de lui qu'il affine son talent et maîtrise les techniques de survie les plus pointues. Le stormtrooper moyen reçoit bien une formation de qualité, mais sans ce perfectionnisme, il ne peut espérer atteindre les sommets de précision et d'efficacité meurtrière qui définissent les Tireurs d'élite de la Rébellion.

URGENTISTE – SAUVER L'ÉQUIPE

L'Alliance ne peut pas se permettre de s'enliser dans une guerre d'usure. L'ennemi peut envoyer sans scrupule la chair à canon au combat et essuyer des pertes astronomiques sans ciller. À l'inverse, chaque soldat de la Rébellion est un élément estimable dont la disparition affectera réellement le Haut Commandement. L'Urgentiste est là pour éviter les pertes de personnel.

Les Urgentistes partent sur le terrain avec **Connaissance (xénologie), Médecine, Résistance** et **Vigilance** comme compétences de carrière additionnelles. Un PJ dont c'est la première spécialité reçoit un rang gratuit dans deux de ces quatre compétences. Les Urgentistes gardent la tête froide quand la panique s'empare de tous

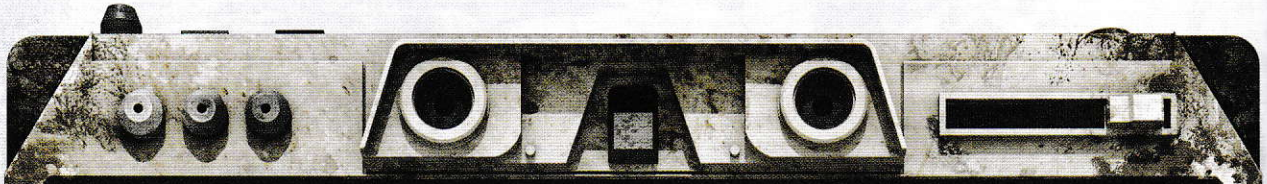
Lorsque tout se passe bien, le Tacticien est souvent celui que le reste de l'équipe accuse d'imposer un rythme de travail trop soutenu, des corvées répétitives et un entraînement monotone. Mais quand les tirs de blaster font rage, que les hurlements de terreur retentissent et que les morts s'accumulent, chacun se tourne vers ce même Tacticien pour sortir l'équipe du pétrin ou la hisser vers la gloire. Le Tacticien est sans cesse en train d'évaluer la situation, d'isoler le meilleur moyen d'accomplir la mission en épargnant au mieux ses troupes. Son équipe sait qu'elle dépend beaucoup de ce talent.

Selon la philosophie de l'Alliance, on ne naît pas Tacticien, on le devient. Le champ de bataille est le théâtre de nombreuses promotions « sur le tas », car les forces terrestres subissent les plus lourdes pertes. Ceux qui manifestent des qualités de meneur ne tardent pas à gravir les échelons. Certains sont sélectionnés et formés spécialement pour assurer des missions plus importantes et périlleuses. L'Alliance a la chance de compter une grande proportion de gens talentueux ; il lui faut simplement trouver les personnes capables d'organiser et de guider ce vivier.

HISTOIRES DE STRATÈGES

Qu'il s'agisse de mener un commando dans une forêt truffées de soldats ennemis ou de guider une énorme flotte au cours d'une bataille désespérée qui va décider du sort de tout un secteur, les Stratèges assument des rôles à haute responsabilité. Qu'est-ce qui peut bien pousser une personne à relever des défis aussi exigeants ? Comment fait-on pour déceler ses propres talents de commandement, avant de choisir de les mettre au service de l'Alliance ?

- **Tradition** : certaines familles sont connues pour engendrer historiquement de grands chefs, notamment des cadres militaires. Certains scientifiques attribueront cela aux gènes, tandis que les sociologues privilégieront l'éducation et le milieu. La combinaison de ces éléments est peut-être une explication, mais une chose est sûre : la plupart des enfants cherchent à plaire à leurs parents. Suivant les pas de ceux qui l'ont précédé, le Stratège saisit son blaster, sa cartouchière, et s'avance pour guider les troupes qui n'attendent qu'un digne héritier pour les guider. Qu'il se batte pour la même cause que ses aïeux ou contre elle est une autre question.
- **Conjoncture** : les promotions sur le terrain constituent une tradition qui a vu naître de nombreux Stratèges. Il suffit d'être le survivant le plus expérimenté d'un affrontement contre l'ennemi, que l'on soit simple soldat, pilote ou technicien pour se retrouver nommé à cette fonction. Certains ne se montrent pas à la hauteur, ce qui se traduit souvent par des défaites, voire des catastrophes. D'autres assument parfaitement la destinée qui leur est offerte et se révèlent de superbes atouts pour la Rébellion.
- **Devoir** : pour certains, il n'est pas question d'être sourd à l'appel du devoir. Ce n'est pas parce que l'on ne naît pas meneur que l'on ne doit jamais reconnaître en soi un certain talent pour inspirer autrui à se surpasser dans l'adversité. Quand un tel Stratège assume ses responsabilités, c'est uniquement parce qu'il estime sincèrement qu'il n'a pas d'autre choix. Il accusera sans doute très durement le coup chaque fois que l'un de ses hommes périra, mais il sait qu'il supporterait encore moins que des individus meurent à cause de son inaction.



ARKHAN – STRATÈGE DANS LA RÉBELLION

Lorsque le Chancelier Suprême Palpatine est devenu l'Empereur Palpatine au terme de la Guerre des Clones, certains savaient déjà qu'un nouveau conflit se profilait à l'horizon. Arkhan Brem'tu, alors jeune lieutenant dans les Forces de Défense de Bothawui, était de ceux-là. Partisan du Chancelier dans un premier temps, Arkhan s'était engagé dans son corps armé au début de la Guerre des Clones et avait participé à un certain nombre d'opérations de pacification et de contre-espionnage sur Bothawui. Il avait été témoin des tactiques de plus en plus brutales employées par les forces de la République dans ce conflit, ce qui ne fit que nourrir son inquiétude. Quand l'Ordre 66 fut prononcé et les Jedi exterminés, Arkhan perdit des amis rencontrés pendant le conflit et ne put ignorer l'imminence d'une nouvelle guerre.

Arkhan commença aussitôt à chercher des personnes partageant ses craintes, sur Bothawui et ailleurs. Au fil des vingt années qui suivirent, il contribua directement à la création d'une douzaine de cellules de la Rébellion et joua un rôle secondaire (mais très précieux) dans la fondation de l'Alliance pour la Restauration de la République.

Arkhan a connu une existence dangereuse. Bien que globalement bienveillantes envers la Rébellion, les autorités politiques de Bothawui ont mis un point d'honneur à observer une neutralité de façade dans la guerre civile. Jamais elles n'auraient soutenu ou défendu Arkhan si les agents de l'Empire, toujours omniprésents, l'avaient démasqué. On peut même imaginer qu'elles l'auraient dans ce cas éliminé elles-mêmes, avant même qu'il ne soit compromis, pour éviter tout scandale. Pour se soustraire à ses ennemis et pouvoir entrer en contact avec de nouvelles recrues pour la Rébellion, Arkhan dut se forger un caractère méfiant et inflexible.

La Rébellion a récemment pu sortir de l'ombre, si bien qu'Arkhan n'est plus tenu d'agir seul et dans le secret. Finis les mensonges et l'incertitude. Il est désormais assigné aux Opérations Spéciales de l'Alliance, une organisation qu'il a contribué à créer et pour laquelle il mène des missions sur le terrain, à la tête d'équipes qui vont enfin rendre la monnaie de sa pièce à ce soi-disant Empire.

Soldat : arborescence de Commando

Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (guerre), Corps à corps, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Médecine, Pugilat, Survie

Compétences de carrière bonus de Commando : Corps à corps, Pugilat, Résistance, Survie

ACTIF

PASSIF

ENTRAINEMENT PHYSIQUE
Ajoutez ☐ par rang d'Entraînement physique aux tests d'Athlétisme et de Résistance.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 5

BOUT PORTANT
Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Bout portant à ceux d'un coup d'une attaque réussie de Distance (armes lourdes) ou Distance (armes légères) effectuée à portée courte ou au contact.
COÛT 5

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 10

DUR AU MAL
Vous pouvez réduire le résultat d'une blessure critique de 10 par rang de Dur au mal, jusqu'à un minimum de 1.
COÛT 10

ENTRAÎNEMENT PHYSIQUE
Ajoutez ☐ par rang d'Entraînement physique aux tests d'Athlétisme et de Résistance.
COÛT 10

MUSCLÉ
Traitez les armes de jet comme si elles avaient 1 niveau de portée de plus.
COÛT 10

ANTITOXINE
Ajoutez ☐ par rang d'Antitoxine à tous les tests pour résister aux poisons, venins et autres toxines, ou pour s'en remettre. Réduisez la durée des poisons de 1 round par rang d'Antitoxine, jusqu'à un minimum de 1.
COÛT 15

MAÎTRE DES ARMURES
Quand vous portez une armure, augmentez de 1 sa valeur d'encaissement totale.
COÛT 15

BAROUDEUR-NÉ
Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Résistance ou de Survie.
COÛT 15

FORCE SURHUMAINE
Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Force surhumaine à un coup réussi de Corps à corps ou de Pugilat.
COÛT 15

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 20

RÉSISTANCE HÉROÏQUE
Vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques sur les tests de Vigueur et d'Agilité jusqu'à la fin de la rencontre.
COÛT 20

DUR AU MAL
Vous pouvez réduire le résultat d'une blessure critique de 10 par rang de Dur au mal, jusqu'à un minimum de 1.
COÛT 20

RENVERSEMENT
Après avoir touché avec une attaque au corps à corps, vous pouvez dépenser ⊕ pour jeter la cible à terre.
COÛT 20

MAÎTRE DES ARMURES (AMÉLIORÉ)
Quand vous portez une armure ayant une valeur d'encaissement de 2 ou plus, augmentez de 1 votre défense.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

MÊME PAS MAL
Quand un jet de blessure critique donne un résultat de 1 (ou est réduit à 1), vous ne subissez en fait pas de blessure critique.
COÛT 25

FORCE SURHUMAINE
Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Force surhumaine à un coup réussi de Corps à corps ou de Pugilat.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Soldat : arborescence de Tireur d'élite

Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (guerre), Corps à corps, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Médecine, Pugilat, Survie

Compétences de carrière bonus de Tireur d'élite : Calme, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Perception

ACTIF

PASSIF

PISTEUR CHEVRONNÉ
Retirez ■ par rang de Pisteur chevronné aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces. Réduisez de moitié le temps nécessaire pour suivre une cible.
COÛT 5

TIREUR D'ÉLITE
Avant de porter une attaque à distance (mais pas avec une arme de jet), vous pouvez exécuter une manœuvre pour augmenter la portée de votre arme à distance de 1 niveau par rang de Tireur d'élite. Pour chaque niveau de portée en plus, améliorez 1 dé de difficulté de l'attaque.
COÛT 5

STABILITÉ
Effectuez une manœuvre pour retirer ■ par rang de Stabilité à votre prochaine action. Cela ne peut retirer que les ■ liés à l'environnement.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

VISÉE JUSTE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre de Visée juste pour obtenir tous les bénéfices associés au fait de viser et améliorer 1 dé du test de combat par rang de Visée juste.
COÛT 10

PRÉCISION MORTELLE
Choisissez 1 compétence de combat au moment de l'acquisition de ce talent. Ajoutez des dégâts égaux à votre rang dans cette compétence à un coup d'une attaque réussie utilisant cette compétence.
COÛT 10

COUP MORTEL
Ajoutez +10 par rang de Coup mortel aux résultats des blessures critiques infligées à vos adversaires.
COÛT 10

STABILITÉ
Effectuez une manœuvre pour retirer ■ par rang de Stabilité à votre prochaine action. Cela ne peut retirer que les ■ liés à l'environnement.
COÛT 15

COUP MORTEL
Ajoutez +10 par rang de Coup mortel aux résultats des blessures critiques infligées à vos adversaires.
COÛT 15

TIREUR D'ÉLITE
Avant de porter une attaque à distance (mais pas avec une arme de jet), vous pouvez exécuter une manœuvre pour augmenter la portée de votre arme à distance de 1 niveau par rang de Tireur d'élite. Pour chaque niveau de portée en plus, améliorez 1 dé de difficulté de l'attaque.
COÛT 15

VISÉE JUSTE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre de Visée juste pour obtenir tous les bénéfices associés au fait de viser et améliorer 1 dé du test de combat par rang de Visée juste.
COÛT 15

PISTEUR CHEVRONNÉ
Retirez ■ par rang de Pisteur chevronné aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces. Réduisez de moitié le temps nécessaire pour suivre une cible.
COÛT 20

PRÉCISION MORTELLE
Choisissez 1 compétence de combat au moment de l'acquisition de ce talent. Ajoutez des dégâts égaux à votre rang dans cette compétence à un coup d'une attaque réussie utilisant cette compétence.
COÛT 20

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 20

COUP HANDICAPANT
Augmentez de 1 la difficulté du prochain test de combat. Si le test inflige des dégâts, la cible subit 1 point de stress chaque fois qu'elle se déplace jusqu'à la fin de la rencontre.
COÛT 20

ET HOP !
Une fois par séance de jeu, effectuez un test de compétence en utilisant votre Agilité plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence.
COÛT 25

TIREUR-NÉ
Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Distance (armes légères) ou de Distance (armes lourdes).
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

COUP CIBLÉ
Après avoir réussi une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à votre Agilité à un coup.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Soldat : arborescence d'Urgentiste

Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (guerre), Corps à corps, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Médecine, Pugilat, Survie

Compétences de carrière bonus d'Urgentiste : Connaissance (xénologie), Médecine, Résistance, Vigilance

ACTIF

PASSIF

SUBSISTANCE
Retirez jusqu'à ■ ■ aux tests de compétence pour trouver de la nourriture, de l'eau ou un abri. Ces tests de Survie prennent moitié moins de temps que la normale.
COÛT 5

SECRETS INFIRMIERS
Les stimpacks soignent 1 point de blessure de plus par rang de Secrets infirmiers.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

CHIRURGIEN
Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de blessure de plus par rang de Chirurgien.
COÛT 5

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 10

CHIRURGIEN
Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de blessure de plus par rang de Chirurgien.
COÛT 10

SECRETS INFIRMIERS
Les stimpacks soignent 1 point de blessure de plus par rang de Secrets infirmiers.
COÛT 10

SPÉCIALISTE DU BACTA
Les patients éliminent 1 point de blessure supplémentaire par rang de Spécialiste du bacta lorsqu'ils se reposent dans une cuve à bacta ou dans un centre de soins à long terme.
COÛT 10

ACCOMPLI
Choisissez 2 compétences. Elles deviennent à tout jamais des compétences de carrière.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

DOSE DE STIMULANT
Entreprenez l'action Dose de stimulant ; effectuez un **test de Médecine Moyen (◆◆)**. En cas de réussite, 1 allié au contact augmente 1 caractéristique de 1 jusqu'à la fin de la rencontre et subit 4 points de stress.
COÛT 15

EXPERT EN MÉDECINE
Une fois par round, subissez 2 points de stress pour retirer 1 dé de difficulté d'un test de Médecine.
COÛT 15

ESQUIVE
Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, mais subissez du stress qui ne peut dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.
COÛT 20

MÉDECIN-NÉ
Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Médecine.
COÛT 20

DOSE DE STIMULANT (AMÉLIORÉ)
Quand vous effectuez l'action Dose de stimulant, vous pouvez faire passer la difficulté du **test de Médecine à Difficile (◆◆◆)**, et dans ce cas, la cible ne subit que 1 point de stress.
COÛT 20

SECRETS INFIRMIERS
Les stimpacks soignent 1 point de blessure de plus par rang de Secrets infirmiers.
COÛT 20

LEÇONS D'ANATOMIE
Après avoir réussi une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à votre Intelligence à un coup.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

PLUS DE PEUR QUE DE MAL
Une fois par séance de jeu, lorsqu'un allié est censé subir une blessure critique, vous pouvez entreprendre l'action Plus de peur que de mal ; effectuez un **test de Médecine Difficile (◆◆◆)** pour éviter à l'allié de subir la blessure critique.
COÛT 25

DOSE DE STIMULANT (ULTIME)
Quand vous effectuez l'action Dose de stimulant, chaque ⊕ dépensé permet d'augmenter de 1 une caractéristique supplémentaire.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

LE STRATÈGE

Les huit compétences de carrière du Stratège sont **Calme, Coercition, Commandement, Connaissance (stratégie), Distance (armes légères), Perception, Sang-froid** et **Vigilance**. Il gagne automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de son choix) sans dépenser d'expérience, et il bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.



RÔLE DU STRATÈGE

Les guerriers peuvent se montrer vaillants et faire preuve d'une détermination sans faille, qui engendre des prouesses. Mais ils peuvent aussi infliger des ravages parfaitement vains, détruire sans raison des biens et des vies, y compris la leur. Une foule en colère apparaît comme une vague menace, jusqu'à ce qu'une force plus disciplinée ne vienne l'encadrer.

Le rôle du Stratège est d'organiser, d'encadrer et de mener les combattants et toutes les personnes qui servent dans une unité militaire de manière à ce que leur action soit véritablement efficace. Son devoir est d'anticiper, de prendre du recul, de savoir trancher quand il le faut et d'exhorter ses troupes à se jeter dans la gueule de la mort pour servir la cause, tout cela en évitant de gaspiller les ressources et les effectifs. Nulle armée ne saurait se passer de bons Stratèges.

Qu'il se tienne sur le pont d'un vaisseau capital, qu'il vole en formation parmi un escadron de chasseurs ou qu'il se dresse au sommet d'une colline pour beugler des encouragements à ses hommes, le Stratège demeure l'âme de la Rébellion militaire. La clé de la victoire (ou de la défaite) est entre ses mains.

SPÉCIALITÉS DE STRATÈGE

L'Alliance requiert des Stratèges dans trois domaines différents, ce qu'on retrouve par le biais de trois spécialités.

CHEF D'ESCADRON – UN BALLET INTERSTELLAIRE MORTEL

Les affrontements les plus gigantesques se livrent entre vaisseaux capitaux, mais le combat pour la survie se mène chaque jour à une échelle plus modeste. La lutte contre la machine de guerre impériale se livre aussi entre simples chasseurs, canonnières, airspeeders de combat et hovertanks. Ces unités doivent bien souvent compter sur le génie tactique et l'audace de ceux qui sont à leur tête. Les meilleurs Chefs d'escadron parviennent même à accumuler de nombreuses victoires.

Les Chefs d'escadron peuvent ajouter **Artillerie, Mécanique, Pilotage (espace)** et **Pilotage (planétaire)** à leurs compétences de carrière. Si c'est la première spécialité du PJ, deux de ces compétences bénéficient dès le départ d'un rang gratuit. Les Chefs d'escadron connaissent souvent parfaitement leurs machines et doivent savoir piloter les véhicules qu'ils ont sous leurs ordres.

Les Chefs d'escadron dirigent rarement les opérations en retrait. Le plus souvent, leur vaisseau ou leur véhicule entre le premier sur le terrain, et il est le dernier à en sortir. Donner l'exemple est primordial pour ces individus, qui n'exigeront jamais de quiconque une conduite qu'ils ne sont pas eux-mêmes prêts à tenir. Le Chef d'escadron demande à son équipe une compétence de tous les instants et les entraînements sont permanents. Une fois la mission engagée, toutes les machines et l'ensemble des équipages doivent revenir en un seul morceau. Et le « patron » fera tout ce qui est en son pouvoir pour que ce soit le cas.

Le haut commandement de l'Alliance sait que chaque bataille est cruciale et que la plupart se remportent sur le front, par l'intermédiaire de détachements mécanisés et de formations de chasseurs sous les ordres de Chefs d'escadron. Le sommet de la hiérarchie est sans cesse à l'affût d'éléments capables de galvaniser les pilotes alors qu'ils traversent les pires enfers et d'en revenir avec tout leurs hommes.

COMMODORE – COMMANDEMENT DE NAVIRE

Chaque vaisseau capital dont dispose l'Alliance est précieux, si bien que tous les Commodores qui s'en sont vu confier un jouissent d'un respect et d'une confiance considérables. Mais tous les Commodores ne sont pas à la tête de vaisseaux si prestigieux. Ceux qui assurent un rôle de soutien, aspect également crucial, ont également démontré leur sens stratégique et leur savoir-faire en matière de gestion des ressources.

Les Commodores ajoutent **Astrogation, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (éducation)** et **Informatique** à leurs compétences de carrière. S'il s'agit de la première spécialité du PJ, deux de ces quatre compétences bénéficient d'un rang gratuit lors de leur sélection. Le Commodore sait rester calme dans les situations les plus tendues et guide son entourage sans faiblir, mais il connaît également les rouages de la navigation spatiale et de la gestion des vaisseaux.

Les Commodores s'attardent rarement sur quelque planète que ce soit. Ils ont choisi de passer leur temps parmi les étoiles, les pieds ancrés sur le pont robuste de leur navire. Ils embrassent le défi quotidien de l'optimisation de l'appareil et de son équipage, mais aussi les épreuves stratégiques que leur réservent les missions d'un vaisseau capital. Les plus grands commodores sont à la tête de flottes entières avec lesquelles ils se mesurent à leurs homologues ennemis. Les pièces de ces jeux de stratégie colossaux sont chaque fois exposées aux conséquences les plus désastreuses.

Les Commodores de qualité sont encore plus précieux que les Pilotes pour la marine de l'Alliance. Tous ceux qui manifestent un don pour la fonction sont choyés et voués au commandement naval. La Rébellion doit faire face à la puissance de la Marine impériale alors qu'elle est loin d'en avoir la puissance de feu ; chaque vaisseau capital doit donc être placé sous l'autorité d'un meneur d'exception.

TACTICIEN – SUR LA TERRE FERME

Toutes les victoires acquises dans l'espace, dans les airs et même au sol seraient bien vaines si le vainqueur ne pouvait asseoir sa position. Quelques soldats armés de blasters et de bombes peuvent faire sauter n'importe quel type d'installations, perturber une organisation défensive et créer les conditions de la victoire, à condition d'agir sous les ordres d'un Tacticien audacieux et avisé.

Les compétences de carrière additionnelles du Tacticien sont **Commandement, Distance (armes lourdes), Pugilat** et **Sang-froid**. Deux de ces quatre compétences bénéficient d'un rang gratuit s'il s'agit de la première spécialité du PJ. Les Tacticiens tirent une grande fierté de leur capacité à se battre sans armes quand la situation l'exige, même si beaucoup affectionnent l'armement lourd. Et quand l'adversité est écrasante, ce sont eux qui montrent la voie.

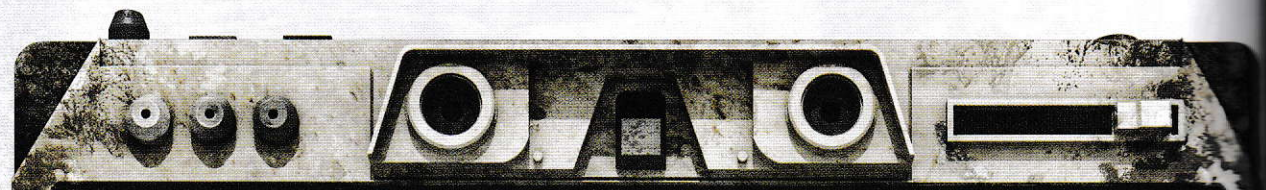
Lorsque tout se passe bien, le Tacticien est souvent celui que le reste de l'équipe accuse d'imposer un rythme de travail trop soutenu, des corvées répétitives et un entraînement monotone. Mais quand les tirs de blaster font rage, que les hurlements de terreur retentissent et que les morts s'accumulent, chacun se tourne vers ce même Tacticien pour sortir l'équipe du pétrin ou la hisser vers la gloire. Le Tacticien est sans cesse en train d'évaluer la situation, d'isoler le meilleur moyen d'accomplir la mission en épargnant au mieux ses troupes. Son équipe sait qu'elle dépend beaucoup de ce talent.

Selon la philosophie de l'Alliance, on ne naît pas Tacticien, on le devient. Le champ de bataille est le théâtre de nombreuses promotions « sur le tas », car les forces terrestres subissent les plus lourdes pertes. Ceux qui manifestent des qualités de meneur ne tardent pas à gravir les échelons. Certains sont sélectionnés et formés spécialement pour assurer des missions plus importantes et périlleuses. L'Alliance a la chance de compter une grande proportion de gens talentueux ; il lui faut simplement trouver les personnes capables d'organiser et de guider ce vivier.

HISTOIRES DE STRATÈGES

Qu'il s'agisse de mener un commando dans une forêt truffées de soldats ennemis ou de guider une énorme flotte au cours d'une bataille désespérée qui va décider du sort de tout un secteur, les Stratèges assument des rôles à haute responsabilité. Qu'est-ce qui peut bien pousser une personne à relever des défis aussi exigeants ? Comment fait-on pour déceler ses propres talents de commandement, avant de choisir de les mettre au service de l'Alliance ?

- **Tradition** : certaines familles sont connues pour engendrer historiquement de grands chefs, notamment des cadres militaires. Certains scientifiques attribueront cela aux gènes, tandis que les sociologues privilégieront l'éducation et le milieu. La combinaison de ces éléments est peut-être une explication, mais une chose est sûre : la plupart des enfants cherchent à plaire à leurs parents. Suivant les pas de ceux qui l'ont précédé, le Stratège saisit son blaster, sa cartouchière, et s'avance pour guider les troupes qui n'attendent qu'un digne héritier pour les guider. Qu'il se batte pour la même cause que ses aïeux ou contre elle est une autre question.
- **Conjoncture** : les promotions sur le terrain constituent une tradition qui a vu naître de nombreux Stratèges. Il suffit d'être le survivant le plus expérimenté d'un affrontement contre l'ennemi, que l'on soit simple soldat, pilote ou technicien pour se retrouver nommé à cette fonction. Certains ne se montrent pas à la hauteur, ce qui se traduit souvent par des défaites, voire des catastrophes. D'autres assument parfaitement la destinée qui leur est offerte et se révèlent de superbes atouts pour la Rébellion.
- **Devoir** : pour certains, il n'est pas question d'être sourd à l'appel du devoir. Ce n'est pas parce que l'on ne naît pas meneur que l'on ne doit jamais reconnaître en soi un certain talent pour inspirer autrui à se surpasser dans l'adversité. Quand un tel Stratège assume ses responsabilités, c'est uniquement parce qu'il estime sincèrement qu'il n'a pas d'autre choix. Il accusera sans doute très durement le coup chaque fois que l'un de ses hommes périra, mais il sait qu'il supporterait encore moins que des individus meurent à cause de son inaction.



ARKHAN – STRATÈGE DANS LA RÉBELLION

Lorsque le Chancelier Suprême Palpatine est devenu l'Empereur Palpatine au terme de la Guerre des Clones, certains savaient déjà qu'un nouveau conflit se profilait à l'horizon. Arkhan Brem'tu, alors jeune lieutenant dans les Forces de Défense de Bothawui, était de ceux-là. Partisan du Chancelier dans un premier temps, Arkhan s'était engagé dans son corps armé au début de la Guerre des Clones et avait participé à un certain nombre d'opérations de pacification et de contre-espionnage sur Bothawui. Il avait été témoin des tactiques de plus en plus brutales employées par les forces de la République dans ce conflit, ce qui ne fit que nourrir son inquiétude. Quand l'Ordre 66 fut prononcé et les Jedi exterminés, Arkhan perdit des amis rencontrés pendant le conflit et ne put ignorer l'imminence d'une nouvelle guerre.

Arkhan commença aussitôt à chercher des personnes partageant ses craintes, sur Bothawui et ailleurs. Au fil des vingt années qui suivirent, il contribua directement à la création d'une douzaine de cellules de la Rébellion et joua un rôle secondaire (mais très précieux) dans la fondation de l'Alliance pour la Restauration de la République.

Arkhan a connu une existence dangereuse. Bien que globalement bienveillantes envers la Rébellion, les autorités politiques de Bothawui ont mis un point d'honneur à observer une neutralité de façade dans la guerre civile. Jamais elles n'auraient soutenu ou défendu Arkhan si les agents de l'Empire, toujours omniprésents, l'avaient démasqué. On peut même imaginer qu'elles l'auraient dans ce cas éliminé elles-mêmes, avant même qu'il ne soit compromis, pour éviter tout scandale. Pour se soustraire à ses ennemis et pouvoir entrer en contact avec de nouvelles recrues pour la Rébellion, Arkhan dut se forger un caractère méfiant et inflexible.

La Rébellion a récemment pu sortir de l'ombre, si bien qu'Arkhan n'est plus tenu d'agir seul et dans le secret. Finis les mensonges et l'incertitude. Il est désormais assigné aux Opérations Spéciales de l'Alliance, une organisation qu'il a contribué à créer et pour laquelle il mène des missions sur le terrain, à la tête d'équipes qui vont enfin rendre la monnaie de sa pièce à ce soi-disant Empire.

Stratège : arborescence de Chef d'escadron

Compétences de carrière : Calme, Coercition, Commandement, Connaissance (stratégie), Distance (armes légères), Perception, Sang-froid, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Chef d'escadron : Artillerie, Mécanique, Pilotage (espace), Pilotage (planétaire)

ACTIF

PASSIF

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

COUP ÉCLAIR
Ajoutez □ par rang de Coup éclair à vos tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre.
COÛT 5

EN SELLE !
Une fois par round, vous pouvez monter ou descendre d'un véhicule ou d'une monture, ou vous installer dans le cockpit ou la tourelle d'armement d'un véhicule au prix d'une broutille.
COÛT 5

CONDUITE STRATÉGIQUE
Augmentez de 1 point par rang de Conduite stratégique la défense du véhicule ou vaisseau que vous pilotez.
COÛT 5

OFFICIER SUPÉRIEUR
Entreprenez l'action d'Officier supérieur ; effectuez un **test de Commandement Moyen (◆ ◆)**. Un nombre d'alliés égal à votre Présence peuvent exécuter 1 manœuvre immédiate à condition de subir 1 point de stress.
COÛT 10

APLOMB
Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.
COÛT 10

COUP ÉCLAIR
Ajoutez □ par rang de Coup éclair à vos tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre.
COÛT 10

ESCADRON AUX AGUETS
Les alliés à portée courte du véhicule ajoutent □ à leurs tests de Perception et de Vigilance. Les alliés à portée proche ajoutent quant à eux □□.
COÛT 10

AUTORITÉ NATURELLE
Ajoutez □ par rang d'Autorité naturelle quand vous effectuez un test de Commandement. Les cibles affectées ajoutent □ aux tests de Sang-froid pour les prochaines 24 heures.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

ROI DU FREINAGE
Lorsque vous pilotez un vaisseau ou un véhicule, entreprenez une manœuvre de Roi du freinage pour réduire votre vitesse à zéro et subir un stress mécanique égal à la réduction de vitesse.
COÛT 15

CONDUITE STRATÉGIQUE
Augmentez de 1 point par rang de Conduite stratégique la défense du véhicule ou vaisseau que vous pilotez.
COÛT 15

OFFICIER SUPÉRIEUR (AMÉLIORÉ)
L'action d'Officier supérieur affecte un nombre d'alliés égal au double de votre Présence, et vous pouvez dépenser ⊕ pour permettre à un allié (qui subit 1 point de stress) d'exécuter 1 action gratuite à la place.
COÛT 20

AUTORITÉ NATURELLE
Ajoutez □ par rang d'Autorité naturelle quand vous effectuez un test de Commandement. Les cibles affectées ajoutent □ aux tests de Sang-froid pour les prochaines 24 heures.
COÛT 20

FORMATION INCISIVE
Un nombre d'alliés à portée proche égal à votre rang de Commandement bénéficient automatiquement des effets de l'action Prendre l'avantage.
COÛT 20

DIFFICILE À VISER
Le véhicule ou vaisseau piloté par le personnage est considéré comme ayant 1 point de gabarit de moins quand il est attaqué.
COÛT 20

EXPERT COMMANDANT
Une fois par round, subissez 2 points de stress pour retirer 1 dé de difficulté de votre prochain test de Commandement, jusqu'à un minimum de **Facile (◆)**.
COÛT 25

APLOMB
Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

AS DE LA MANŒUVRE
Une fois par rencontre, vous pouvez entreprendre l'action d'As de la manœuvre. Choisissez 1 adversaire et effectuez un **test opposé de Pilotage (planétaire** ou **espace)** pour l'empêcher de vous attaquer pour un nombre de rounds égal à votre Agilité.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Stratège : arborescence de Commodore

Compétences de carrière : Calme, Coercition, Commandement, Connaissance (guerre), Distance (armes légères), Perception, Sang-froid, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Commodore : Astrogation, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (éducation), Informatique

ACTIF

PASSIF

RÉPARATIONS SOLIDES
Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez +1 dégât de coque additionnel par rang de Réparations solides.
COÛT 5

AUTORITÉ NATURELLE
Ajoutez ☐ par rang d'Autorité naturelle quand vous effectuez un test de Commandement. Les cibles affectées ajoutent ☐ aux tests de Sang-froid pour les prochaines 24 heures.
COÛT 5

RÉACTION ÉCLAIR
Subissez un certain nombre de points de stress pour ajouter autant de ✲ à un test d'initiative. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang de Réaction éclair.
COÛT 5

CARTOGRAPHIE DE LA GALAXIE
Retirez ■ par rang de Cartographie de la galaxie aux tests d'Astrogation. Les tests d'Astrogation demandent moitié moins de temps.
COÛT 5

SCHÉMAS CONNUS
Une fois par partie, exécutez la manœuvre de Schémas connus ; effectuez un **test de Connaissance (éducation) Difficile (◆◆◆)**. Un succès signifie que vous connaissez bien le plan d'un bâtiment ou d'un vaisseau.
COÛT 10

POIGNE
Retirez ■ par rang de Poigne aux tests de Calme et de Commandement.
COÛT 10

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 10

HABITUÉ DES SYSTÈMES SOLAIRES
Une fois par partie, vous pouvez exécuter une manœuvre spéciale : effectuez un **test de Connaissance (Bordure extérieure)** ou **(Mondes du Noyau) Difficile (◆◆◆)** pour révéler le type d'environnement planétaire et autres informations utiles.
COÛT 10

RÉPARATIONS SOLIDES
Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez +1 dégât de coque additionnel par rang de Réparations solides.
COÛT 15

AUTORITÉ NATURELLE
Ajoutez ☐ par rang d'Autorité naturelle quand vous effectuez un test de Commandement. Les cibles affectées ajoutent ☐ aux tests de Sang-froid pour les prochaines 24 heures.
COÛT 15

RÉACTION ÉCLAIR
Subissez un certain nombre de points de stress pour ajouter autant de ✲ à un test d'initiative. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang de Réaction éclair.
COÛT 15

CARTOGRAPHIE DE LA GALAXIE
Retirez ■ par rang de Cartographie de la galaxie aux tests d'Astrogation. Les tests d'Astrogation demandent moitié moins de temps.
COÛT 15

DÉGÂTS SUPERFICIELS
Dépensez 1 point de Destin pour utiliser Dégâts superficiels au prix d'une broutille juste après qu'un véhicule ou un vaisseau spatial a subi des dégâts pour les transformer en points de stress mécanique.
COÛT 20

POIGNE
Retirez ■ par rang de Poigne aux tests de Calme et de Commandement.
COÛT 20

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 20

EXPERT STELLAIRE
Une fois par round, subissez 2 points de stress pour retirer 1 dé de difficulté de votre prochain test d'Astrogation, jusqu'à un minimum de **Facile (◆)**.
COÛT 20

RÉPARATIONS SOLIDES
Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez +1 dégât de coque additionnel par rang de Réparations solides.
COÛT 25

SALVES PRÉCISES
Entreprenez la manœuvre Salves précises ; tous les tests de combat effectués à partir du véhicule ou vaisseau actuel voient le gabarit de leur cible augmenter de 1 jusqu'au début du prochain tour (non cumulable).
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

CARTOGRAPHIE DE LA GALAXIE
Retirez ■ par rang de Cartographie de la galaxie aux tests d'Astrogation. Les tests d'Astrogation demandent moitié moins de temps.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

Stratège : arborescence de Tacticien

Compétences de carrière : Calme, Coercition, Commandement, Connaissance (stratégie), Distance (armes légères), Perception, Sang-froid, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Tacticien : Commandement, Distance (armes lourdes), Pugilat, Sang-froid

ACTIF

PASSIF

BAROUDEUR
Retirez ■ par rang de Baroudeur aux tests effectués pour se déplacer au sol ou pour gérer les effets d'un environnement. Réduisez de moitié le temps de voyage terrestre.
COÛT 5

POIGNE
Retirez ■ par rang de Poigne aux tests de Calme et de Commandement.
COÛT 5

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 5

ESQUIVE INSTINCTIVE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive.
COÛT 5

BAROUDEUR
Retirez ■ par rang de Baroudeur aux tests effectués pour se déplacer au sol ou pour gérer les effets d'un environnement. Réduisez de moitié le temps de voyage terrestre.
COÛT 10

APLOMB
Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.
COÛT 10

ARME EN MAIN
Une fois par round, vous pouvez dégainer ou rengainer une arme, ou sortir ou ranger un objet accessible au prix d'une broutille.
COÛT 10

VIVACITÉ
Vous ne subissez pas les malus habituels pour vous déplacer en terrain difficile.
COÛT 10

BAROUDEUR-NÉ
Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Résistance ou de Survie.
COÛT 15

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 15

GARDE DU CORPS
Une fois par round, exécutez une manœuvre pour protéger un personnage au contact. Vous subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre rang de Garde du corps. Jusqu'au début de votre tour suivant, améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le personnage protégé.
COÛT 15

GARDE DU CORPS
Une fois par round, exécutez une manœuvre pour protéger un personnage au contact. Vous subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre rang de Garde du corps. Jusqu'au début de votre tour suivant, améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le personnage protégé.
COÛT 15

APLOMB
Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.
COÛT 20

POIGNE
Retirez ■ par rang de Poigne aux tests de Calme et de Commandement.
COÛT 20

OFFICIER SUPÉRIEUR
Entreprenez l'action d'Officier supérieur ; effectuez un **test de Commandement Moyen** (◆ ◆). Un nombre d'alliés égal à votre Présence peuvent exécuter 1 manœuvre immédiate à condition de subir 1 point de stress.
COÛT 20

ESQUIVE INSTINCTIVE
Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive.
COÛT 20

ASSAUT CONJUGUÉ
Entreprenez la manœuvre Assaut conjugué ; un nombre d'alliés au contact égal à votre rang de Commandement ajoutent ❤ à leurs tests de combat jusqu'au début du prochain tour. La portée augmente avec le rang d'Assaut conjugué.
COÛT 25

MENEUR-NÉ
Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Calme ou de Commandement.
COÛT 25

OFFICIER SUPÉRIEUR (AMÉLIORÉ)
L'action d'Officier supérieur affecte un nombre d'alliés égal au double de votre Présence, et vous pouvez dépenser ⊕ pour permettre à un allié (qui subit 1 point de stress) d'exécuter 1 action gratuite à la place.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

RECRUE



L'**Ère de la Rébellion** se concentrant sur la Guerre Civile Galactique, la plupart des groupes de PJ vont très vite se retrouver impliqués dans des conflits armés. Face à une force telle que l'Empire, toute formation militaire peut faire la différence. L'Alliance n'est certes pas aussi organisée et enrégimentée que son adversaire, mais elle s'efforce de proposer un entraînement au combat minimal à nombre de ses membres. Cet apprentissage permet aux Rebelles d'accroître leurs chances de survie lors des batailles, certes, mais aussi d'être plus efficaces dans leurs missions.

La spécialité de Recrue est universelle, son coût en expérience étant de dix fois le nombre total de spécialités dont dispose le personnage en incluant celle-ci. Elle revient ainsi à la même dépense qu'une spécialité de carrière, mais une spécialité universelle est bien différente.

Les compétences de carrière supplémentaires que le PJ reçoit en prenant cette spécialité sont : **Athlétisme, Sang-froid, Survie** et **Vigilance**. Les agents de l'Alliance qui suivent cette formation affûtent leur condition physique et leurs sens, et se montrent plus efficaces dans une grande variété de domaines. Ceux qui y consacrent plus de temps et d'efforts peuvent également parfaire leur maîtrise des armes et des véhicules terrestres, ainsi que leur connaissance globale de divers mondes où ils pourraient bien se rendre un jour.

Quelle que soit leur carrière, les personnages peuvent pratiquement tous tirer profit de cette spécialité pour acquérir une formation militaire de base. Les petites équipes de spécialistes qui vont affronter la fine fleur de l'Empire devront probablement compter sur les quelques aptitudes de combat qu'ils partagent s'ils espèrent survivre aux escarmouches épiques qui leur sont promises.

L'Alliance recommande fortement aux Rebelles qui vont sur le terrain d'être formés de la sorte, quels que soient leurs objectifs, leur carrière ou leur rôle dans l'équipe. On conseille même aux Diplomates de passer par là, car leur utilité reste toute relative s'ils sont incapables de revenir vivants de négociations musclées. Le personnage qui devient Recrue ne deviendra pas forcément héros des forces spéciales, mais il pourra espérer s'en sortir seul dans diverses situations mouvementées.

Universel : arborescence de Recrue

Compétences de carrière bonus de Recrue : Athlétisme, Sang-froid, Survie, Vigilance

ACTIF

PASSIF

ENTRAÎNEMENT AU COMBAT DE BASE
Pugilat et Distance (armes légères) deviennent des compétences de carrière.
COÛT 5

SECOND SOUFFLE
Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une broutille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.
COÛT 5

BAROUDEUR
Retirez ■ par rang de Baroudeur aux tests effectués pour se déplacer au sol ou pour gérer les effets d'un environnement. Réduisez de moitié le temps de voyage terrestre.
COÛT 5

ENTRAÎNEMENT AU COMBAT TACTIQUE
Corps à corps et Distance (armes lourdes) deviennent des compétences de carrière.
COÛT 5

SECOND SOUFFLE
Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une broutille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.
COÛT 10

ENTRAÎNEMENT AU COMBAT VÉHICULÉ
Artillerie et Pilotage (planétaire) deviennent des compétences de carrière.
COÛT 10

BOURLINGUEUR
Connaissance (Mondes du Noyau) et Connaissance (Bordure extérieure) deviennent des compétences de carrière.
COÛT 10

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 10

ARME EN MAIN
Une fois par round, vous pouvez dégainer ou rengainer une arme, ou sortir ou ranger un objet accessible au prix d'une broutille.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 15

JAMAIS À COURT
Vous ne pouvez pas tomber à court de munitions sur un ◇. Les objets possédant l'attribut Munitions limitées tombent à court de munitions selon les règles normales.
COÛT 15

SECOND SOUFFLE
Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une broutille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.
COÛT 20

RESSORT
Une fois par round, que vous soyez assis ou à terre, vous pouvez vous relever au prix d'une broutille.
COÛT 20

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 20

TUEUR INSTINCTIF
Réduisez de 2 le niveau de critique des armes improvisées (minimum de 1).
COÛT 20

TIR EXPOSÉ
Lorsque vous effectuez une attaque à distance alors que vous êtes au contact d'un adversaire, vous pouvez subir 2 points de stress pour réduire de 1 le modificateur à distance.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 25

ENDURANCE
Augmentez votre valeur d'encaissement de +1.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

ÉTAPE 6 : INVESTIR LES POINTS D'EXPÉRIENCE

L'expérience est le principal moyen de faire évoluer les personnages. Ce qu'un personnage apprend sur le tas le distingue souvent de ses pairs et en fait un atout pour son équipe. Chaque joueur commence d'ailleurs avec une réserve de XP de départ utilisable pour améliorer certains aspects de son personnage. Bien évidemment, on en gagne aussi au fil des parties.

POINTS D'EXPÉRIENCE DE DÉPART

Les personnages commencent avec un capital de XP découlant de leur espèce. Les points d'expérience utilisés lors de la création de personnage sont identiques à ceux qui seront distribués pendant le jeu. Si un joueur décide de ne pas tous les dépenser à la création, ces points sont reportés sur sa feuille de personnage et conservés pour une utilisation ultérieure, s'ajoutant alors à ceux qu'il gagnera par la suite.

L'expérience se dépense comme précisé ci-dessous. Vous en trouverez un récapitulatif sur la **Table 2-4 : Dépenser l'expérience de départ**.

AMÉLIORER LES CARACTÉRISTIQUES

Lors de la création de personnage, faire passer une caractéristique au rang suivant coûte 10 fois la valeur à atteindre. Par exemple, faire passer la Vigueur d'un personnage de 3 à 4 coûtera 40 XP.

Chaque augmentation doit être achetée séparément. Cela signifie que pour faire passer la Vigueur d'un personnage de 3 à 5, il en coûtera 90 XP (40 pour la faire passer de 3 à 4, puis 50 de 4 à 5).

Durant la création de personnage, aucune caractéristique ne peut être supérieure à 5. Au cours du jeu, aucune caractéristique ne peut être supérieure à 6. Les caractéristiques ne peuvent être améliorées avec de l'expérience qu'à la phase de la création de personnage, jamais ensuite (des talents spécifiques, comme Entraînement, permettent cependant de le faire).

RANGS DE COMPÉTENCE

Chaque compétence est divisée en 5 rangs. Un personnage peut débuter avec 1 ou 2 rangs gratuits dans certaines compétences grâce à sa carrière et à sa spécialité de départ. On peut aussi en acquérir d'autres lors de la création de personnage. Sachez néanmoins que quels que soient l'espèce et les bonus de carrière d'un personnage, aucune compétence ne peut être supérieure au rang 2 lors de la création de personnage.

Le coût d'une telle formation dépend de la nature de la compétence concernée, dite de carrière ou hors carrière. Normalement, le joueur a déjà coché ses compétences de carrière, qui découlent de sa carrière et de sa spécialité de départ.

Augmenter une compétence de carrière coûte 5 fois le rang à atteindre. Par exemple, améliorer une compétence de carrière du rang 0 (aucune formation) au rang 1 coûtera 5 XP. Améliorer une compétence de carrière du rang 1 au rang 2 coûtera 10 XP. Là encore, chaque rang doit être acheté à la suite. Cela signifie que pour parvenir au rang 2 à la création, il en coûtera 15 points d'expérience (5 pour l'augmenter de 0 à 1, puis 10 pour passer de 1 à 2).

Un personnage peut aussi acheter des rangs de compétence hors carrière, qui coûtent 5 XP de plus. Par exemple, améliorer une compétence hors carrière du

TABLE 2-4 : DÉPENSER L'EXPÉRIENCE DE DÉPART

Options	Coût	Limites lors de la création de personnage
Vous pouvez dépenser de l'expérience pour augmenter vos caractéristiques. C'est l'unique occasion d'y parvenir en y consacrant des points d'expérience.	10 fois le rang acheté en expérience. Chaque rang doit être acheté séparément.	Une caractéristique est limitée à 5 à la création de personnage.
Vous pouvez dépenser de l'expérience pour acheter des rangs de compétence.	5 fois le rang acheté en expérience. Chaque rang doit être acheté séparément (Chaque rang d'une compétence hors carrière coûte 5 XP de plus.)	Une compétence est limitée à 2 à la création de personnage.
Vous pouvez dépenser de l'expérience pour acheter les talents de vos spécialités	Dépend de la place du talent en question sur l'arborescence.	Seules les limites habituelles s'appliquent.
Vous pouvez dépenser de l'expérience pour acheter de nouvelles spécialités	10 fois le nombre de spécialités possédées une fois que la nouvelle sera acquise (les spécialités hors carrière coûtent 10 XP de plus).	Seules les limites habituelles s'appliquent.

ÉTAPE 7 : DÉTERMINER LES ATTRIBUTS DÉRIVÉS

Certains attributs découlent directement des choix effectués par le joueur à la création de personnage.

SEUIL DE BLESSURE

En gros, le **seuil de blessure** est la quantité de dégâts physiques que le personnage peut subir avant de sombrer dans l'inconscience. Son seuil de blessure de départ est calculé en faisant la somme du seuil de blessure propre à son espèce et de sa Vigueur (après dépense des XP de départ). Une fois cette somme effectuée, les augmentations de Vigueur ne l'affectent plus. L'amélioration du seuil de blessure passe alors par l'achat de talents, comme Endurci.

SEUIL DE STRESS

Le **seuil de stress** est la quantité de dégâts nerveux, psychologiques et mentaux que le personnage peut subir avant d'être étourdi ou complètement neutralisé. Son seuil de stress de départ est calculé en faisant la somme du seuil de stress propre à son espèce et de sa Volonté (après dépense des XP de départ). Une fois cette somme effectuée, les augmentations de Volonté ne l'affectent plus. L'amélioration du seuil de stress passe alors par l'achat de talents, comme Robustesse.

DÉFENSE

La **défense** représente la difficulté qu'on a à toucher un personnage au combat. Il en existe deux types : au corps à corps et à distance. La valeur par défaut d'un personnage est de 0 dans chacune.

On en gagne généralement en enfilant une armure ou en adoptant une position défensive (grâce à un abri, par exemple). Certains talents permettent aussi d'augmenter l'une des deux valeurs de défense.

VALEUR D'ENCAISSEMENT

La **valeur d'encaissement** permet d'éviter les blessures sérieuses. On la soustrait simplement aux dégâts subis. Ensuite, les dégâts restants sont convertis en autant de blessures et appliqués au seuil du même nom du personnage.

La valeur d'encaissement par défaut d'un personnage est égale à sa Vigueur. Notez qu'elle doit augmenter si la Vigueur du personnage augmente elle aussi. On peut aussi l'améliorer en portant une armure ou en achetant certains talents, comme Endurant.

ÉTAPE 8 : DÉTERMINER LES MOTIVATIONS

Le Devoir d'un personnage joueur définit ce qu'il s'efforce d'accomplir pour l'Alliance, mais c'est sa Motivation qui explique pourquoi il agit ainsi et ce qui l'a poussé à se joindre aux Rebelles. Le Devoir peut aider le maître du jeu à trouver des idées dans la création de ses histoires et missions. La Motivation peut s'avérer tout aussi utile pour les joueurs, en facilitant leur interprétation et leurs décisions. Il ne s'agit pas d'un concept figé censé limiter un PJ dans sa liberté d'action, mais plutôt d'un guide sur lequel le joueur peut se reposer lorsqu'il est face à un dilemme ou s'interroge sur la réaction la plus crédible de son personnage dans une situation donnée.

De nombreux joueurs se feront une joie de définir méthodiquement la Motivation de leur PJ au moment de sa création, mais certains préféreront la déterminer au hasard et relèveront le défi consistant à l'adapter à l'historique et aux autres détails du personnage. Dans un cas comme dans l'autre, la **Table 2-5 : Motivation aléatoire** vous indique les trois sources de Motivation de base de **L'Ère de la Rébellion**. Une fois ce type défini, le joueur peut choisir ou tirer une manifestation plus spécifique de sa Motivation parmi les tables qui suivent.

Les Motivations et les Devoirs peuvent être intimement liés, mais ce n'est pas systématique et les règles n'imposent rien en la matière. Aux joueurs, donc, d'ajuster astucieusement ces associations pour servir l'histoire de leur PJ. Par ailleurs, certains joueurs voudront peut-être coordonner leurs Motivations. Ils peuvent avoir un passé commun, des centres d'intérêt complémentaires ou antagonistes. Tant que les joueurs et le maître du jeu s'accordent sur le sujet, cela peut effectivement s'avérer un excellent moyen d'établir les bases d'une longue et captivante histoire.

Le Devoir influence le jeu d'une manière tangible, aussi bien à court qu'à long terme. La Motivation, à l'inverse, ne sert qu'à guider l'interprétation et la narration. Rien n'empêche toutefois le MJ de recourir à la Motivation pour

RECRUE



L'**Ère de la Rébellion** se concentrant sur la Guerre Civile Galactique, la plupart des groupes de PJ vont très vite se retrouver impliqués dans des conflits armés. Face à une force telle que l'Empire, toute formation militaire peut faire la différence. L'Alliance n'est certes pas aussi organisée et enrégimentée que son adversaire, mais elle s'efforce de proposer un entraînement au combat minimal à nombre de ses membres. Cet apprentissage permet aux Rebelles d'accroître leurs chances de survie lors des batailles, certes, mais aussi d'être plus efficaces dans leurs missions.

La spécialité de Recrue est universelle, son coût en expérience étant de dix fois le nombre total de spécialités dont dispose le personnage en incluant celle-ci. Elle revient ainsi à la même dépense qu'une spécialité de carrière, mais une spécialité universelle est bien différente.

Les compétences de carrière supplémentaires que le PJ reçoit en prenant cette spécialité sont : **Athlétisme, Sang-froid, Survie** et **Vigilance**. Les agents de l'Alliance qui suivent cette formation affûtent leur condition physique et leurs sens, et se montrent plus efficaces dans une grande variété de domaines. Ceux qui y consacrent plus de temps et d'efforts peuvent également parfaire leur maîtrise des armes et des véhicules terrestres, ainsi que leur connaissance globale de divers mondes où ils pourraient bien se rendre un jour.

Quelle que soit leur carrière, les personnages peuvent pratiquement tous tirer profit de cette spécialité pour acquérir une formation militaire de base. Les petites équipes de spécialistes qui vont affronter la fine fleur de l'Empire devront probablement compter sur les quelques aptitudes de combat qu'ils partagent s'ils espèrent survivre aux escarmouches épiques qui leur sont promises.

L'Alliance recommande fortement aux Rebelles qui vont sur le terrain d'être formés de la sorte, quels que soient leurs objectifs, leur carrière ou leur rôle dans l'équipe. On conseille même aux Diplomates de passer par là, car leur utilité reste toute relative s'ils sont incapables de revenir vivants de négociations musclées. Le personnage qui devient Recrue ne deviendra pas forcément héros des forces spéciales, mais il pourra espérer s'en sortir seul dans diverses situations mouvementées.

Universel : arborescence de Recrue

Compétences de carrière bonus de Recrue : Athlétisme, Sang-froid, Survie, Vigilance

ACTIF

PASSIF

ENTRAÎNEMENT AU COMBAT DE BASE
Pugilat et Distance (armes légères) deviennent des compétences de carrière.
COÛT 5

SECOND SOUFFLE
Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une broutille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.
COÛT 5

BAROUDEUR
Retirez ■ par rang de Baroudeur aux tests effectués pour se déplacer au sol ou pour gérer les effets d'un environnement. Réduisez de moitié le temps de voyage terrestre.
COÛT 5

ENTRAÎNEMENT AU COMBAT TACTIQUE
Corps à corps et Distance (armes lourdes) deviennent des compétences de carrière.
COÛT 5

SECOND SOUFFLE
Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une broutille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.
COÛT 10

ENTRAÎNEMENT AU COMBAT VÉHICULÉ
Artillerie et Pilotage (planétaire) deviennent des compétences de carrière.
COÛT 10

BOURLINGUEUR
Connaissance (Mondes du Noyau) et Connaissance (Bordure extérieure) deviennent des compétences de carrière.
COÛT 10

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 10

ARME EN MAIN
Une fois par round, vous pouvez dégainer ou rengainer une arme, ou sortir ou ranger un objet accessible au prix d'une broutille.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 15

JAMAIS À COURT
Vous ne pouvez pas tomber à court de munitions sur un ◇. Les objets possédant l'attribut Munitions limitées tombent à court de munitions selon les règles normales.
COÛT 15

SECOND SOUFFLE
Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une broutille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.
COÛT 20

RESSORT
Une fois par round, que vous soyez assis ou à terre, vous pouvez vous relever au prix d'une broutille.
COÛT 20

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 20

TUEUR INSTINCTIF
Réduisez de 2 le niveau de critique des armes improvisées (minimum de 1).
COÛT 20

TIR EXPOSÉ
Lorsque vous effectuez une attaque à distance alors que vous êtes au contact d'un adversaire, vous pouvez subir 2 points de stress pour réduire de 1 le modificateur à distance.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 25

ENDURANCE
Augmentez votre valeur d'encaissement de +1.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

ÉTAPE 6 : INVESTIR LES POINTS D'EXPÉRIENCE

L'expérience est le principal moyen de faire évoluer les personnages. Ce qu'un personnage apprend sur le tas le distingue souvent de ses pairs et en fait un atout pour son équipe. Chaque joueur commence d'ailleurs avec une réserve de XP de départ utilisable pour améliorer certains aspects de son personnage. Bien évidemment, on en gagne aussi au fil des parties.

POINTS D'EXPÉRIENCE DE DÉPART

Les personnages commencent avec un capital de XP découlant de leur espèce. Les points d'expérience utilisés lors de la création de personnage sont identiques à ceux qui seront distribués pendant le jeu. Si un joueur décide de ne pas tous les dépenser à la création, ces points sont reportés sur sa feuille de personnage et conservés pour une utilisation ultérieure, s'ajoutant alors à ceux qu'il gagnera par la suite.

L'expérience se dépense comme précisé ci-dessous. Vous en trouverez un récapitulatif sur la **Table 2-4 : Dépenser l'expérience de départ**.

AMÉLIORER LES CARACTÉRISTIQUES

Lors de la création de personnage, faire passer une caractéristique au rang suivant coûte 10 fois la valeur à atteindre. Par exemple, faire passer la Vigueur d'un personnage de 3 à 4 coûtera 40 XP.

Chaque augmentation doit être achetée séparément. Cela signifie que pour faire passer la Vigueur d'un personnage de 3 à 5, il en coûtera 90 XP (40 pour la faire passer de 3 à 4, puis 50 de 4 à 5).

Durant la création de personnage, aucune caractéristique ne peut être supérieure à 5. Au cours du jeu, aucune caractéristique ne peut être supérieure à 6. Les caractéristiques ne peuvent être améliorées avec de l'expérience qu'à la phase de la création de personnage, jamais ensuite (des talents spécifiques, comme Entraînement, permettent cependant de le faire).

RANGS DE COMPÉTENCE

Chaque compétence est divisée en 5 rangs. Un personnage peut débuter avec 1 ou 2 rangs gratuits dans certaines compétences grâce à sa carrière et à sa spécialité de départ. On peut aussi en acquérir d'autres lors de la création de personnage. Sachez néanmoins que quels que soient l'espèce et les bonus de carrière d'un personnage, aucune compétence ne peut être supérieure au rang 2 lors de la création de personnage.

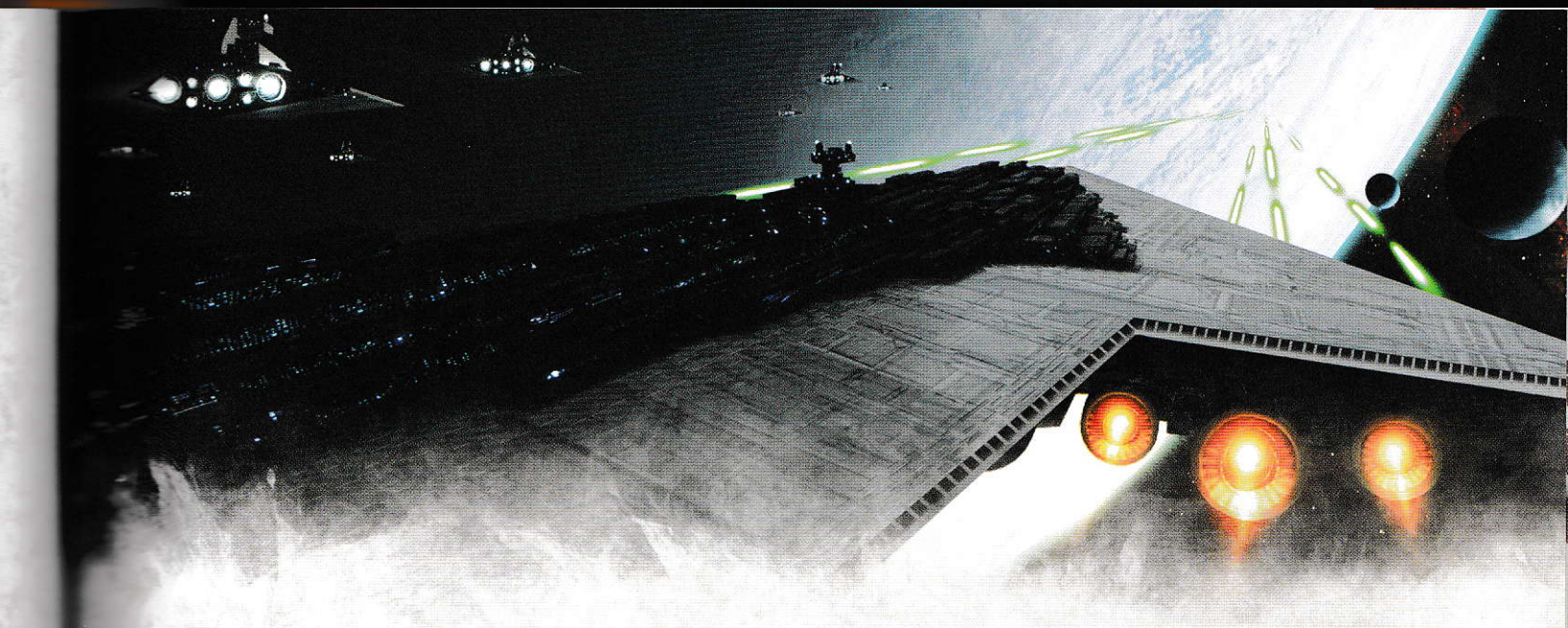
Le coût d'une telle formation dépend de la nature de la compétence concernée, dite de carrière ou hors carrière. Normalement, le joueur a déjà coché ses compétences de carrière, qui découlent de sa carrière et de sa spécialité de départ.

Augmenter une compétence de carrière coûte 5 fois le rang à atteindre. Par exemple, améliorer une compétence de carrière du rang 0 (aucune formation) au rang 1 coûtera 5 XP. Améliorer une compétence de carrière du rang 1 au rang 2 coûtera 10 XP. Là encore, chaque rang doit être acheté à la suite. Cela signifie que pour parvenir au rang 2 à la création, il en coûtera 15 points d'expérience (5 pour l'augmenter de 0 à 1, puis 10 pour passer de 1 à 2).

Un personnage peut aussi acheter des rangs de compétence hors carrière, qui coûtent 5 XP de plus. Par exemple, améliorer une compétence hors carrière du

TABLE 2-4 : DÉPENSER L'EXPÉRIENCE DE DÉPART

Options	Coût	Limites lors de la création de personnage
Vous pouvez dépenser de l'expérience pour augmenter vos caractéristiques. C'est l'unique occasion d'y parvenir en y consacrant des points d'expérience.	10 fois le rang acheté en expérience. Chaque rang doit être acheté séparément.	Une caractéristique est limitée à 5 à la création de personnage.
Vous pouvez dépenser de l'expérience pour acheter des rangs de compétence.	5 fois le rang acheté en expérience. Chaque rang doit être acheté séparément (Chaque rang d'une compétence hors carrière coûte 5 XP de plus.)	Une compétence est limitée à 2 à la création de personnage.
Vous pouvez dépenser de l'expérience pour acheter les talents de vos spécialités	Dépend de la place du talent en question sur l'arborescence.	Seules les limites habituelles s'appliquent.
Vous pouvez dépenser de l'expérience pour acheter de nouvelles spécialités	10 fois le nombre de spécialités possédées une fois que la nouvelle sera acquise (les spécialités hors carrière coûtent 10 XP de plus).	Seules les limites habituelles s'appliquent.



rang 0 (aucune formation) au rang 1 coûtera 10 XP, et la faire passer du rang 1 au rang 2 coûtera 15 XP. Chaque rang doit être acheté à la suite. Cela signifie que l'acquisition d'une compétence hors carrière au rang 2 coûte 25 XP à la création de personnage (10 pour la faire passer de 0 à 1, puis 15 de 1 à 2).

Les personnages peuvent acheter des rangs de compétence à la création puis durant le jeu.

ACQUÉRIR DES TALENTS

Les talents sont à choisir dans les arborescences dont dispose le personnage, qui découlent habituellement de ses choix de spécialités. Si les arborescences permettent de s'acheter des talents, elles s'accompagnent de règles spéciales et de restrictions.

Chaque arborescence de talents est découpée en quatre colonnes et cinq rangées, ce qui veut dire qu'elle propose vingt talents que peuvent s'offrir les personnages. Le coût de chacun dépend simplement de la rangée qu'il occupe. Ceux de la première sont évidemment les moins chers et ne coûtent que 5 XP. Ceux de la rangée suivante en coûtent 10, puis 15, 20 et 25 (pour la cinquième et dernière rangée).

Notez que les talents sont reliés par un ensemble de traits. Les personnages ne peuvent acheter que les talents auxquels ils ont droit, c'est-à-dire tous ceux de la première rangée, et tous ceux qui sont directement reliés par un trait à un talent qu'ils possèdent déjà.

Gardez bien en tête que chacune des vingt entrées d'une arborescence ne peut être achetée qu'une seule fois. Pour acheter à plusieurs reprises des talents accompagnés de rangs (des talents que l'on peut acheter plus d'une fois et qui offrent des effets cumulables), encore faut-il qu'ils apparaissent plusieurs fois sur l'arborescence de spécialité concernée. Dans certains cas, un personnage aura déjà appris un talent dans une spécialité, mais devra l'acheter une fois encore pour progresser dans l'arborescence d'une autre. S'il s'agit d'un talent accompagné de rangs, il devra l'acheter à nouveau (et gagnera alors un nouveau rang). Dans le cas contraire, on considérera qu'il l'a déjà acheté et il pourra poursuivre normalement sa progression dans l'arborescence de la seconde spécialité.

Les personnages peuvent acheter des talents à la création puis durant le jeu.

ACQUISITION DE NOUVELLES SPÉCIALITÉS

Chaque personnage commence avec une spécialité de carrière, ce qui ne l'empêche pas d'en acheter d'autres.

En bref, quand un personnage s'achète une seconde spécialité, il s'ouvre une nouvelle arborescence de talents. Sans compter que chaque spécialité s'accompagne de compétences de carrière. Le personnage ne gagne alors pas de rangs gratuits (comme c'est le cas avec la première spécialité), mais dispose vraisemblablement de plus de compétences de carrière.

Les personnages peuvent acheter toute spécialité de la carrière de leur choix. L'achat d'une spécialité de carrière supplémentaire coûte 10 fois le nombre total de spécialités que le PJ possédera avec la nouvelle. Ainsi, un personnage ayant une spécialité pourra s'offrir une seconde spécialité de carrière pour 20 XP. S'il souhaite en acheter une troisième par la suite, il devra débourser 30 XP de plus.

Les personnages peuvent aussi acheter des spécialités supplémentaires en dehors de leur carrière. Le calcul est le même, mais il faut ajouter 10 XP. Ainsi, un personnage n'ayant qu'une spécialité pourra s'acheter une spécialité hors carrière pour 30 XP. S'il en avait déjà deux, la troisième spécialité hors carrière lui coûterait 40 XP.

ÉTAPE 7 : DÉTERMINER LES ATTRIBUTS DÉRIVÉS

Certains attributs découlent directement des choix effectués par le joueur à la création de personnage.

SEUIL DE BLESSURE

En gros, le **seuil de blessure** est la quantité de dégâts physiques que le personnage peut subir avant de sombrer dans l'inconscience. Son seuil de blessure de départ est calculé en faisant la somme du seuil de blessure propre à son espèce et de sa Vigueur (après dépense des XP de départ). Une fois cette somme effectuée, les augmentations de Vigueur ne l'affectent plus. L'amélioration du seuil de blessure passe alors par l'achat de talents, comme Endurci.

SEUIL DE STRESS

Le **seuil de stress** est la quantité de dégâts nerveux, psychologiques et mentaux que le personnage peut subir avant d'être étourdi ou complètement neutralisé. Son seuil de stress de départ est calculé en faisant la somme du seuil de stress propre à son espèce et de sa Volonté (après dépense des XP de départ). Une fois cette somme effectuée, les augmentations de Volonté ne l'affectent plus. L'amélioration du seuil de stress passe alors par l'achat de talents, comme Robustesse.

DÉFENSE

La **défense** représente la difficulté qu'on a à toucher un personnage au combat. Il en existe deux types : au corps à corps et à distance. La valeur par défaut d'un personnage est de 0 dans chacune.

On en gagne généralement en enfilant une armure ou en adoptant une position défensive (grâce à un abri, par exemple). Certains talents permettent aussi d'augmenter l'une des deux valeurs de défense.

VALEUR D'ENCAISSEMENT

La **valeur d'encaissement** permet d'éviter les blessures sérieuses. On la soustrait simplement aux dégâts subis. Ensuite, les dégâts restants sont convertis en autant de blessures et appliqués au seuil du même nom du personnage.

La valeur d'encaissement par défaut d'un personnage est égale à sa Vigueur. Notez qu'elle doit augmenter si la Vigueur du personnage augmente elle aussi. On peut aussi l'améliorer en portant une armure ou en achetant certains talents, comme Endurant.

ÉTAPE 8 : DÉTERMINER LES MOTIVATIONS

Le Devoir d'un personnage joueur définit ce qu'il s'efforce d'accomplir pour l'Alliance, mais c'est sa Motivation qui explique pourquoi il agit ainsi et ce qui l'a poussé à se joindre aux Rebelles. Le Devoir peut aider le maître du jeu à trouver des idées dans la création de ses histoires et missions. La Motivation peut s'avérer tout aussi utile pour les joueurs, en facilitant leur interprétation et leurs décisions. Il ne s'agit pas d'un concept figé censé limiter un PJ dans sa liberté d'action, mais plutôt d'un guide sur lequel le joueur peut se reposer lorsqu'il est face à un dilemme ou s'interroge sur la réaction la plus crédible de son personnage dans une situation donnée.

De nombreux joueurs se feront une joie de définir méthodiquement la Motivation de leur PJ au moment de sa création, mais certains préféreront la déterminer au hasard et relèveront le défi consistant à l'adapter à l'historique et aux autres détails du personnage. Dans un cas comme dans l'autre, la **Table 2-5 : Motivation aléatoire** vous indique les trois sources de Motivation de base de **L'Ère de la Rébellion**. Une fois ce type défini, le joueur peut choisir ou tirer une manifestation plus spécifique de sa Motivation parmi les tables qui suivent.

Les Motivations et les Devoirs peuvent être intimement liés, mais ce n'est pas systématique et les règles n'imposent rien en la matière. Aux joueurs, donc, d'ajuster astucieusement ces associations pour servir l'histoire de leur PJ. Par ailleurs, certains joueurs voudront peut-être coordonner leurs Motivations. Ils peuvent avoir un passé commun, des centres d'intérêt complémentaires ou antagonistes. Tant que les joueurs et le maître du jeu s'accordent sur le sujet, cela peut effectivement s'avérer un excellent moyen d'établir les bases d'une longue et captivante histoire.

Le Devoir influence le jeu d'une manière tangible, aussi bien à court qu'à long terme. La Motivation, à l'inverse, ne sert qu'à guider l'interprétation et la narration. Rien n'empêche toutefois le MJ de recourir à la Motivation pour

aiguiller les personnages joueurs et de s'y référer pour l'attribution de points d'expérience. Vous trouverez plus de détails sur ces aspects au **Chapitre IX : Le maître du jeu**.

TABLE 2-5 : MOTIVATION ALÉATOIRE

d10	Type de Motivation
1-3	Convictions
4-6	Lien
7-9	Quête
10	Lancez une fois dans deux catégories au choix

TYPES DE MOTIVATION

Il existe trois types de Motivation dans **L'Ère de la Rébellion** : Convictions, Lien et Quête. Que le joueur ait choisi lui-même son type ou qu'il l'ait déterminé au hasard, il va devoir préciser sa sélection. Un jet de pourcentage avant de consulter la table suivante est conseillé dans la plupart des cas, mais le maître du jeu peut autoriser ses joueurs à choisir une Motivation qui convient parfaitement à l'historique de leur personnage.

CONVICTIONS

Un personnage joueur animé par une Motivation de ce type est attaché à des croyances qui façonnent sa perception de la galaxie et de la place qu'il y occupe. S'il sert l'Alliance, c'est parce que les objectifs des Rebelles cadrent avec ses convictions ou parce que ses idées vont directement à l'encontre de celles de l'Empire. Rien ne l'oblige à partager sa pensée avec tout le monde, mais ses paroles comme ses actes se doivent d'illustrer ses convictions qui, il l'espère, orienteront la reconstruction qui suivra la chute de l'Empire.

LIEN

Si le personnage joueur appartient à l'Alliance, c'est à cause de son lien avec un contact ou une relation qui se bat déjà pour la cause ou qui y est fortement lié. Si le PJ rejoint la Rébellion, c'est uniquement parce que le contact en question en fait partie ou parce qu'il renforce ainsi les liens qui les unissent. Le temps finira peut-être par engager plus intimement le PJ dans le combat, mais pour l'heure son implication n'est due qu'aux désirs ou à l'influence d'autrui.

QUÊTE

Le personnage joueur contribue à la Rébellion dans un but spécifique. Servir l'Alliance ou vaincre l'Empire est pour lui le moyen d'accomplir sa quête. Certaines quêtes ont pour cible un objet ou une personne, tandis que

TABLE 2-6 : CONVICTIONS SPÉCIFIQUES

d100	Résultat
01-10	**La République** : le personnage a foi en les valeurs de la République. Il est déterminé à la restaurer dans toute sa gloire (si possible telle qu'elle était avant que la corruption ne s'en mêle).
11-20	**Honneur** : le personnage respecte un code d'honneur qui régit son existence. Celui-ci peut être hérité d'une culture ou résulter d'une morale personnelle. Le PJ voit l'Empire comme l'antithèse de tout ce en quoi il croit, une entité qu'il doit combattre sans relâche.
21-30	**Les Jedi** : le PJ estime que les Jedi incarnaient tout ce que la galaxie avait de bon et que leur disparition a détruit la trame éthique de la civilisation. Il s'est engagé à leur redonner la place qui leur revient. Ou peut-être est-il seulement adepte de la philosophie et des enseignements des Jedi, qui lui dictent de lutter contre l'Empire à leur place.
31-40	**Justice** : le personnage est animé par un sentiment inébranlable de vertu qui l'empêche d'ignorer les injustices commises par l'autorité impériale. Il s'est promis de voir le retour de la justice et espère que ceux qui l'ont trahie seront punis comme ils le méritent.
41-50	**Droits des espèces** : le rejet de l'Empire et l'hostilité qu'il témoigne ouvertement aux non-humains est tout simplement intolérable, au point que le personnage veut y mettre un terme. L'Alliance apparaît comme le meilleur vecteur pour rendre à ces espèces la voix et le respect qui leur reviennent.
51-60	**Paix** : le personnage est convaincu que la guerre et ses bains de sang accableront la galaxie sans interruption tant que l'Empire restera au pouvoir. Il espère ramener la paix en renversant l'Empire aussi vite que possible. Et si cette guerre peut connaître une résolution pacifique, il sera le premier à la soutenir.
61-70	**Religion/Philosophie** : le personnage adhère à un ordre religieux, à une forme de doctrine ou à certains principes philosophiques. Quoi qu'il en soit, ces croyances l'incitent à servir l'Alliance.
71-80	**Liberté** : le pouvoir absolu et totalitaire exercé par l'Empereur offense directement les convictions profondes du personnage en matière de politique. Le PJ est peut-être opposé au principe d'autorité centrale sous toutes ses formes, mais il voit l'Alliance comme un « moindre mal » tolérable une fois l'Empire terrassé.
81-90	**Progrès** : l'emprise de l'Empire sur le commerce galactique empêche pratiquement quiconque n'est pas dans l'armée impériale de concevoir ou d'acquérir de nouvelles technologies. Le personnage est convaincu qu'une nouvelle ère de progrès galactique ne sera possible qu'en détrônant l'Empereur.
91-00	**Crime** : le personnage gagne sa vie en participant à des opérations illégales (comme la contrebande), de plus en plus problématiques depuis l'avènement de l'Empire. Il estime que les affaires ne pourront reprendre correctement qu'avec une nouvelle donne.

TABLE 2-7 : LIENS SPÉCIFIQUES

d100	Résultat
01-10	**Politique** : le personnage représente une faction, une planète ou un secteur associé à l'Alliance. Il en est l'ambassadeur ou l'émissaire, les intérêts et ambitions de cette collectivité primant le plus souvent sur les siens.
11-20	**Familial** : la famille du personnage partage la cause de l'Alliance. Nombre de ses membres la servent ou l'ont servie d'une manière ou d'une autre, certains (peut-être tous) y ayant laissé la vie. Quels que soient ses sentiments personnels, le PJ lutte au sein de la Rébellion, en accord avec l'implication de sa famille.
21-30	**Militaire** : quand la guerre a éclaté, l'unité du PJ au service d'une planète ou d'une entité politique fut transférée parmi les forces Alliées. La hiérarchie directe du personnage est restée relativement intacte, mais les échelons supérieurs sont désormais sous l'autorité du Haut Commandement de l'Alliance. Les sites traversés sont variés (de même que la nourriture), ce qui est appréciable.
31-40	**Espionnage** : le personnage a des contacts au sein des réseaux de renseignements de l'Alliance et s'est progressivement retrouvé à devoir agir en faveur de la Rébellion. Peut-être s'est-il endetté de quelques faveurs, à moins qu'il ne soit sincèrement attaché aux personnes avec lesquelles il a collaboré.
41-50	**Amical** : ses amis ont quitté le pays pour rejoindre l'Alliance. Dès qu'il en a eu la possibilité, le personnage a fait de même. Rien ne garantit qu'il ait pu retrouver ses proches, mais il peut aussi bien être arrivé au sein de l'Alliance en même temps qu'eux. Quoi qu'il en soit, il était impensable pour lui de rester au bercail après leur départ. Il lui faut désormais trouver des raisons personnelles de combattre…
51-60	**Criminel** : l'Alliance compte beaucoup sur les contrebandiers et le commerce parallèle pour mettre la main sur les ressources dont elle a besoin, ce qui explique pourquoi le personnage collabore souvent avec la Rébellion depuis quelque temps. S'il n'a pas encore été impliqué dans des embrouilles avec l'Empire, cela ne devrait pas tarder.
61-70	**Économique** : de nombreuses corporations profitent d'une situation stable et prospère depuis que l'Empire est en place (et les régente souvent), mais d'autres entreprises n'ont pas eu les faveurs impériales ou ont carrément vu leurs biens nationalisés ou saisis. Du succès de l'Alliance dépendent les intérêts commerciaux du personnage, qui tient à s'assurer directement qu'on ne les néglige pas.
71-80	**Amoureux** : le personnage s'est retrouvé dans les rangs de la Rébellion par amour, soit parce qu'il voulait se rapprocher de l'être aimé, soit parce que c'était le seul moyen de protéger ou de secourir cette même personne. Ce lien peut friser l'obsession dans certains cas, mais il peut aussi sensibiliser le PJ aux menaces terribles qui pèsent sur ses compagnons et lui-même.
81-90	**Aucun** : le personnage est seul au monde. Qu'il soit solitaire de nature ou qu'il ait perdu tous ses proches lors d'un assaut impérial dévastateur, il a décidé de se joindre à la Rébellion parce qu'il n'avait rien à perdre.
91-00	**Impérial** : le personnage servait autrefois l'Empire. C'était un soldat, un espion ou un agent respecté, mais quelque chose l'a poussé à renoncer à ce régime d'oppression et même à s'engager à le voir sombrer.

TABLE 2-8 : QUÊTES SPÉCIFIQUES

d100	Résultat
01-10	**Rédemption** : le personnage cherche à racheter ses péchés ou ses erreurs en servant l'Alliance. Il a peut-être œuvré pour l'Empire, mené des opérations criminelles, fait office de chasseur de primes ou participé à des entreprises qui l'ont fait agir d'une manière qu'il regrette aujourd'hui. En entrant dans la Rébellion, il espère retrouver son estime de soi.
11-20	**Gloire** : le personnage pense avoir l'occasion de réaliser quelque chose de grandiose pour la galaxie et d'assurer ainsi sa place dans l'histoire, aux côtés d'autres héros illustres. Il veut participer à de prestigieuses batailles et se démarquer par son audace pour qu'on en parle des siècles durant. Une telle Motivation peut s'avérer dangereuse pour les compagnons du PJ, mais elle peut aussi galvaniser ceux qui le côtoient.
21-30	**Vengeance** : l'Empire a commis un acte impardonnable aux yeux du personnage. Tout stormtrooper mort, tout chasseur TIE abattu est une encoche de plus sur l'arme du PJ, qui ne s'arrêtera que lorsqu'ils auront tous payé. Une telle Motivation peut entraîner des actes périlleux, voire suicidaires, surtout si le personnage n'est jamais animé de sentiments qui pourraient la mitiger.
31-40	**Influence** : le personnage ne sert la Rébellion que pour acquérir un certain niveau d'influence à la fin de la guerre, que ce soit pour sa personne ou pour la faction qu'il représente. Il peut chercher à améliorer le statut des siens au sein du gouvernement qui suivra, à moins qu'il compte simplement se réserver un poste de pouvoir dans le chaos qui succèdera immanquablement au conflit. Dans un cas comme dans l'autre, il réfléchit sur le long terme.
41-50	**Secours** : un être aimé du PJ, sa famille, des compagnons, voire une planète chère à son cœur sont sous le joug impérial, auquel il espère les soustraire. S'il sert l'Alliance, c'est parce qu'il y voit sa dernière chance de sauver ce à quoi il tient.
51-60	**Les Jedi** : la Grande Purge des Jedi, initiée par l'Ordre 66 à l'issue de la Guerre des Clones, priva la galaxie de ses meilleurs justiciers et garants de la paix. C'est du moins le point de vue de ce personnage, qui compte bien revoir briller la lumière des Jedi.
61-70	**Liberté** : que son propre peuple ait été assujetti ou qu'il considère l'autorité impériale comme l'esclavage de la galaxie entière, ce personnage est déterminé à offrir la liberté à tous. S'il sert l'Alliance, c'est parce qu'il croit en sa volonté d'affranchir la galaxie. Il est toutefois à l'affût du moindre indice qui lui ferait penser que la Rébellion pourrait remplacer une tyrannie par une autre.
71-80	**Les Sith** : qu'il ait survécu aux Purges ou qu'il soit simplement un passionné avisé de l'histoire des Jedi, ce personnage est dans la Rébellion pour trouver le moyen d'empêcher les Sith de sévir. Il sait peut-être que les Sith ont joué un rôle important dans la formation de l'Empire ou les soupçonne simplement de tirer profit du chaos ambiant. C'est en tout cas pour leur faire obstacle qu'il s'est engagé contre l'Empire.
81-90	**Fortune** : beaucoup sont attirés par le pouvoir, la célébrité ou la liberté. Certains ne s'intéressent qu'aux crédits. Ce personnage ne souhaite qu'une chose : qu'on le rétribue dignement. Il se trouve que la Rébellion est la plus susceptible de le satisfaire en ce sens. Si l'Empire est renversé et qu'un nouvel ordre s'impose, ceux qui auront contribué à son ascension auront toutes les cartes pour s'enrichir.
91-00	**Frisson** : rares sont les actes plus périlleux que le combat contre les forces de l'Empire. Il faut cumuler vitesse, intelligence et courage pour se hisser dans le cockpit d'un X-wing ou infiltrer une base impériale. Ce personnage ne vit que pour le frisson du danger. Il s'est engagé dans la Rébellion pour avoir l'occasion de faire face aux troupes les plus redoutables et entraînées de la galaxie.

d'autres sont moins caractérisées et ne sont pas censées s'achever. Cet objectif est peut-être la principale motivation du PJ, mais rien ne l'empêche d'adhérer avec ferveur aux idées de la Rébellion, voire de comprendre que ce combat doit primer sur ses propres attentes.

LES MOTIVATIONS EN JEU

Les Motivations sont idéales pour guider le joueur dans l'interprétation de son personnage lorsqu'il s'agit de prendre des décisions ou de réagir à une situation donnée. Un PJ dont la Motivation est Convictions (Justice) n'aura probablement pas le même point de vue qu'un autre ayant sélectionné Lien (Criminel). Le but n'est pas forcément de susciter des tensions insoutenables, mais plutôt de donner lieu à des conversations intéressantes quand le groupe devra faire des plans. Le premier personnage voudra peut-être éviter tout rapport avec les barons du crime, tandis que le second estimera qu'il s'agit au contraire de la solution idéale.

Les Motivations ne sont surtout pas des œillères censées empêcher les personnages de se pencher raisonnablement sur les problèmes. La plupart du temps, ceux qui luttent contre l'Empire le font avec tous les moyens à leur disposition et certaines situations vous obligent à faire des compromis. Les joueurs ne doivent en aucun cas sacrifier l'ambiance de la table et le plaisir de jeu dans le seul but de coller coûte que coûte à leur Motivation parce qu'ils ont l'impression qu'elle doit proscrire une décision par ailleurs sensée.

FAIRE INTERVENIR LES MOTIVATIONS

Le MJ peut utiliser les Motivations des PJ de deux manières intéressantes. Premièrement, il peut y faire appel pour donner à un joueur l'occasion d'agir dans un sens qui sert l'histoire. Il peut ainsi informer un PJ dont la Motivation est Quête (les Jedi) qu'un gouverneur impérial est en possession d'un très ancien holocron, tout simplement parce que la narration gagnerait à voir le groupe croiser cet individu. Au lieu de cela (ou en plus), il peut dévoiler à un autre personnage dont la Motivation est Convictions (droits des espèces) que ce même gouverneur a relégué la population non-humaine locale au statut de caste opprimée.

L'autre façon pour le maître du jeu de faire intervenir les Motivations consiste à attribuer une forme de bonus à la résolution d'une action quand la Motivation d'un PJ intervient. Si le joueur veut en profiter, il doit interpréter cette Motivation de manière cohérente, le MJ étant le seul à pouvoir juger si celle-ci méritait d'influer sur ses choix et ses actes, et si elle l'a fait de façon crédible. Vous trouverez plus de détails sur ces questions au **Chapitre IX : Le maître du jeu.**

CHANGEMENT DE MOTIVATIONS

Le développement personnel est l'entreprise d'une vie, et un individu peut être amené à changer radicalement de point de vue au fil de ses expériences. De même, certains événements peuvent bouleverser la vision que l'on a de la galaxie et de la place qu'on y occupe. Ces situations peuvent ainsi justifier un changement de Motivation du personnage.

RÉCOMPENSES LIÉES AUX MOTIVATIONS

Quand un joueur fait l'effort d'intégrer les Motivations de son personnage dans ses actes et ses choix, et qu'il le fait bien, le maître du jeu est censé lui attribuer des points d'expérience. Toute interprétation de qualité mérite certes d'être récompensée, mais il ne faut pas oublier que les Motivations peuvent parfois restreindre le champ d'action des PJ, voire les défavoriser dans certaines situations ; c'est pourquoi une forme de contrepartie s'impose.

Vous trouverez plus de détails sur cet aspect à la page 327 du **Chapitre IX : le Maître du Jeu.**

Prenons l'exemple d'un PJ dont la Motivation est Lien (économique). Celui-ci a de fortes chances de commencer sa carrière dans l'Alliance pour des raisons purement financières. Il voulait juste s'assurer que ses investissements étaient sûrs et évoluaient comme prévu, tout en préparant la place au soleil de sa compagnie une fois que la guerre serait terminée. À la suite de quelques missions très mouvementées où il a subi des pertes douloureuses et été sauvé par quelqu'un de bien plus altruiste, le regard qu'il porte sur la lutte contre l'Empire a commencé à évoluer.

Le joueur de ce personnage est désormais en droit d'envisager un changement de Motivation. Lien (amical) pourrait se justifier, ne serait-ce que pour illustrer son attachement à l'équipe. On peut aussi penser que Convictions (honneur) ou Convictions (justice) se rapprochent davantage de son point de vue actuel, ou que Quête (vengeance) représente bien son sentiment après la mort de plusieurs amis. Quel que soit son choix, il doit être dicté par l'histoire. Il serait absurde de le déterminer au hasard.

Ces changements de Motivation doivent rester rares. Quand un joueur veut y recourir, il doit en discuter avec le maître du jeu. Si la modification est acceptée, le PJ doit montrer dans les faits qu'il est animé par cette nouvelle Motivation et ne peut plus espérer recevoir de points d'expérience pour son interprétation de l'ancienne.

MOTIVATIONS SECRÈTES

L'un des plaisirs du jeu de rôle peut consister pour un joueur à révéler plus ou moins tardivement l'histoire de son personnage à ses camarades. Dévoiler dès le départ sa Motivation vous privera de cette découverte : c'est pourquoi les joueurs ne sont pas tenus de partager leurs choix à la création des personnages, ni de les tirer au hasard devant leurs compagnons de jeu. Certains préféreront toutefois procéder ainsi, parce qu'ils considèrent comme plus convivial de concevoir tous ensemble leurs PJ, de A à Z. Les deux approches ont leurs partisans.

On peut cependant imaginer qu'un joueur souhaite garder secrète la Motivation de son personnage, pour une raison ou une autre, auquel cas il peut choisir une seconde Motivation, « factice », qu'il partagera plus volontiers. Ce faisant, il ne passe pas pour un cachottier aux yeux des autres joueurs et crée une façade pour son personnage, du point de vue des autres PJ.

Cette méthode est particulièrement recommandée quand la véritable Motivation du héros entre en conflit avec les opinions et desseins du reste du groupe.

Imaginons une équipe essentiellement constituée de personnages joueurs aux Convictions et Quêtes compatibles (honneur, liberté, justice, etc.) mais dont l'un des éléments a obtenu la Motivation Lien (espionnage). Il en discute avec son maître du jeu, souhaitant modifier le Devoir qu'il avait tiré au hasard (Victoire militaire) par (Sécurité interne) selon l'idée suivante : un membre des services secrets de l'Alliance est convaincu que le groupe compte un espion de l'Empire et a chargé son personnage d'identifier le traître ! Le maître du jeu est conquis par le concept et en conclut que les autres joueurs ne doivent rien en savoir. Pour le reste de la table, le Devoir de son PJ est toujours Victoire militaire, et sa Motivation Convictions (la République). Le MJ fera en sorte de faciliter le subterfuge, qui promet quelques rebondissements intéressants.

ÉTAPE 9 : ÉQUIPEMENT ET APPARENCE

À ce stade, il ne reste plus qu'à définir l'aspect physique du PJ, à noter quelques détails sur son caractère et à lui attribuer un équipement. En dehors du matériel, cette étape n'a pas d'influence directe en termes de jeu, mais elle fournit des éléments narratifs précieux pour les joueurs, ainsi que pour le maître du jeu. Chaque héros est unique. L'équipement choisi par le PJ, son apparence et son tempérament sont là pour renforcer cette impression d'identité. Visualiser les protagonistes de l'histoire ne peut que contribuer favorablement à l'immersion de chacun des participants.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Les soldats et autres agents de l'Alliance se voient confier du matériel spécifique à chaque mission, mais toute nouvelle recrue se présente avec son propre équipement. La Rébellion ne roulant pas sur l'or, les effets personnels sont bienvenus et non échangés contre un barda uniformisé. Tant que cet équipement fonctionne et que le personnage paraît savoir s'en servir, l'état-major des Rebelles ne voit généralement pas d'objection à ce qu'il l'intègre à son attirail.

Pour constituer l'équipement de départ de son personnage, chaque joueur dispose de 500 crédits avec lesquels il peut acheter les pièces de son choix. S'il reste des crédits une fois l'équipement sélectionné, on considère simplement que le PJ disposait de l'équivalent en économies quand il a rejoint l'Alliance. Les personnages ne peuvent pas acheter d'objet Illégal (I) sans l'accord du maître du jeu (ce type d'équipement s'obtient généralement en servant l'Alliance).

Une fois que l'équipement de départ est entièrement constitué, le joueur lance 1d100 et ajoute l'équivalent en crédits à ses économies. Cela représente l'argent de poche dont il dispose au début de la campagne. Notez bien que cet argent ne peut pas servir à acheter du matériel avant le début de la partie. Outre les articles divers dont pourrait avoir besoin le PJ et que le MJ ne juge pas nécessaire d'associer à une dépense de crédits, cette phase de la création du personnage est terminée.

DESCRIPTION PHYSIQUE

L'espèce choisie par le joueur a forcément un impact important sur la description physique de son personnage. Toutefois, au sein d'une même espèce, les individus sont bien souvent d'aspects très différents. Les humains présentent toute une palette de couleurs de peau et de cheveux, et la forme de leurs yeux est très variable. La fourrure des Bothans peut être rase ou beaucoup plus longue, avec des teintes et des tons très variés. Et les droïdes se présentent sous les formes les plus diverses.

Voici quelques éléments susceptibles de caractériser l'apparence d'un personnage. Tous ne s'appliquent pas à chaque PJ, mais les joueurs peuvent puiser dans cette liste pour faire le tour de la question.

- **Taille, poids et carrure** : les joueurs peuvent se référer aux mesures indiquées dans la description de l'espèce de leur personnage, voire sortir de ces limites si cela correspond à l'idée qu'ils se font de leur héros. Il convient tout de même de ne pas tomber dans l'excès à la première occasion. La taille des Mon Calamari est comprise entre 1,30 m et 1,80 m. Un joueur qui fait grimper la Vigueur de son Mon Cal à 4 et souhaite qu'il approche les deux mètres est parfaitement en droit de le faire, mais celui qui annonce une taille de 3,50 m en fait vraiment trop. Pour la plupart des êtres organiques, la Vigueur et l'Agilité sont d'excellents indices de carrure.
- **Couleur des yeux et des cheveux** : les choix disponibles seront assez proches en ce qui concerne les humains et espèces semblables, même si le spectre des possibilités est bien plus vaste que ce que l'on pourrait croire, en raison des variations apportées par l'évolution et les manipulations artificielles. D'autres espèces n'ont aucune pilosité, d'autres encore en sont recouvertes. La position et la forme des yeux peuvent être extrêmement différentes de ce qu'on trouve chez les humains (sans compter que certains individus sont dépourvus de ces organes).





- **Autres caractéristiques physiques** : de nombreuses espèces ont des écailles ou une peau dont la couleur varie en fonction de l'humeur. Un PJ peut être issu d'une espèce dotée d'une queue, de tentacules ou autre appendice. La taille des oreilles ou du nez, le nombre de membres peuvent également s'écarter des normes humaines.
- **Cicatrices, tatouages, brûlures, piercings et autres signes particuliers** : certaines marques sont laissées par des accidents et des batailles, d'autres sont volontairement appliquées par l'intéressé. Ces stigmates racontent souvent une histoire laissée à la discrétion du joueur, qui pourra la dévoiler au moment opportun.

PERSONNALITÉ

Il revient au joueur de développer la personnalité de son héros. Plusieurs espèces sont connues dans le reste de la galaxie pour certains traits de caractère récurrents, mais un membre donné peut parfaitement défier ces a priori si sa nature profonde le justifie.

La personnalité est le fruit des croyances, des bizarreries, de l'éducation, des expériences, des peurs, des désirs, des succès, des échecs et d'une foule d'autres influences jugées décisives par le joueur. La Motivation, le Devoir et l'historique éclairent tous plus ou moins cet aspect du personnage, qu'il est intéressant d'esquisser avant d'entamer la campagne.

Il reste néanmoins très grisant pour la plupart des joueurs de laisser la personnalité de leur PJ s'étoffer au fil du temps et des parties. C'est en méditant sur les diverses situations traversées par son héros et les réactions de ce dernier que le joueur découvrira les éléments les plus intéressants de la personnalité du PJ. Pour beaucoup, cet aspect de l'aventure constituera à lui seul une fascinante exploration.

ÉTAPE 10 : RECEVOIR DES RESSOURCES DE LA RÉBELLION

En s'engageant dans l'Alliance, on intègre une grande communauté rassemblant des individus de toute la galaxie, unis par un même objectif : renverser l'Empire. L'Alliance mène avant tout une guerre, une rébellion contre l'ordre établi. Et une guerre se livre par l'intermédiaire de soldats, d'espions et autres agents harcelant les forces de l'ennemi... par l'intermédiaire des personnages joueurs, par exemple.

Bien qu'elle fasse pâle figure en comparaison de la surpuissance de l'Empire, l'Alliance n'est pas dépourvue de ressources et elle prend soin d'équiper ses membres le mieux possible. En général, un groupe de PJ est une équipe mêlant des talents divers et des formations dont la complémentarité permet de sillonner la galaxie en accomplissant des missions d'intérêt stratégique (et parfois moral) pour le compte de la Rébellion. Quand le groupe est ainsi dépêché, il a accès à au moins une partie des ressources nécessaires à la réussite de sa mission.

Il existe trois options pour les ressources de départ du groupe. Selon la campagne qu'il compte mener, le maître du jeu peut choisir celle qu'il préférerait voir employée par l'équipe, ou laisser décider les PJ par eux-mêmes.

NAVETTE DE CLASSE *LAMBDA* RÉQUISITIONNÉE

Une grande partie des biens de la Rébellion n'est ni construite ni achetée par l'Alliance, mais plutôt dérobée à l'Empire. La navette de classe *Lambda* T-4a est un vaisseau de transport de personnel et de marchandises, certes lent, mais également robuste et fiable. Les groupes qui disposent de faux codes d'identification impériaux et souhaitent traverser la galaxie sans trop d'encombres devraient s'intéresser à cette navette (cf. page 273).

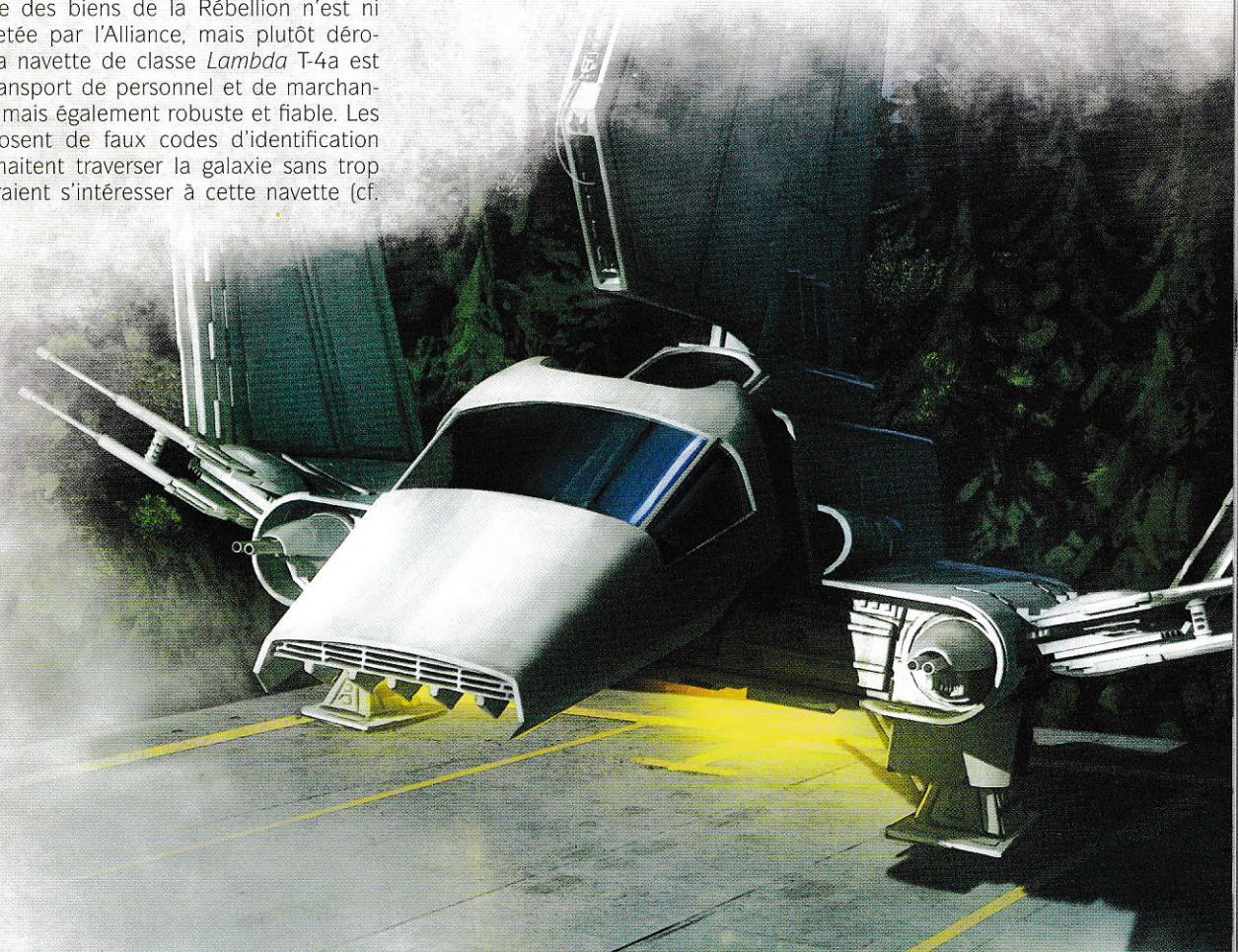
ESCADRON Y-WING

Pilier de l'Alliance depuis ses débuts, le fidèle Y-wing est un chasseur-bombardier à rayon d'action moyen. Un groupe intéressé par la polyvalence du nombre tout en gardant l'option de l'hyperdrive peut commencer avec quelques Y-wings (cf. page 268). L'équipe reçoit dans ce cas un nombre de Y-wings BTL-S3 équivalent à la moitié de ses membres, arrondi à l'entier supérieur.

BASE

Nombreuses sont les cellules de la Rébellion qui n'envoient pas leurs agents à l'autre bout de la galaxie, mais se contentent d'opérer dans un système ou un secteur donné pour concentrer localement leurs efforts contre l'Empire. Les groupes qui optent pour cette approche peuvent préférer disposer d'une base plutôt que de vaisseaux. La mobilité de l'équipe en est forcément restreinte, mais elle bénéficie d'un refuge relativement sûr ainsi que d'autres ressources. Les joueurs doivent s'entendre avec le MJ sur le choix d'un site discret et adapté (comme un garage maquillé ou une casse de speeders). Pour se déplacer, le groupe pourra toujours compter sur divers contrebandiers ou d'autres alliés.

Si le groupe choisit cette option, les ressources supplémentaires qui accompagnent la base sont représentées par une prime de 1 000 crédits de matériel pour chaque PJ.




BOSCOB

III
COMPÉTENCES

« De formation tu n'as plus besoin.
Ce qu'il te faut savoir, déjà tu le sais. »

— Maître Yoda

La plupart des actions des personnages sont régies par des capacités développées au fil du temps, par l'apprentissage ou sur le tas. Chaque fois que l'on entreprend une action dont le succès n'est pas garanti, on fait appel aux compétences pour en déterminer l'issue. Certaines tâches sont si enfantines (ou bien le personnage est tellement compétent) que le maître du jeu n'aura même pas à demander un test. En d'autres cas, la tâche paraîtra si insurmontable que le joueur préférera peut-être s'y prendre différemment une fois ses chances évaluées. Dans tous les cas, chaque fois que l'échec est envisageable, le joueur devra compter sur les compétences de son personnage s'il veut arriver à ses fins.

Les valeurs de compétence, en coordination avec les caractéristiques, permettent ainsi de déterminer directement les dés d'aptitude et de maîtrise qui seront employés pour tenter une action donnée. Les capacités innées du personnage correspondent globalement aux caractéristiques, tandis que les compétences demandent entraînement et apprentissage. C'est ainsi que l'association de l'éducation et des aptitudes naturelles contribue aux chances de réussite et aux risques d'échec.

CE QUE LES COMPÉTENCES REPRÉSENTENT

Toutes les connaissances et les savoir-faire d'un personnage peuvent être considérés comme des compétences, mais la galaxie est vaste, et tout ce que l'on peut y apprendre n'a pas toujours sa place dans ***Star Wars* : L'ÈRE DE LA RÉBELLION**. Le jeu propose donc une liste des compétences les plus utiles lors d'une aventure dans cet univers. Elle n'est sans doute pas exhaustive, mais constitue une base solide et sérieuse permettant de gérer quasiment toutes les situations possibles durant la partie.

Il y a trois catégories de compétences, correspondant en gros à leur domaine d'application. Les compétences de connaissance sont purement intellectuelles ; elles ne correspondent à aucune action, n'étant liées qu'au domaine de la compréhension. Les compétences de combat traitent de la manière dont les personnages peuvent agir et réagir lorsque se présente une confrontation physique ; les autres compétences peuvent s'avérer utiles lors d'une altercation, mais les compétences de combat s'appliquent rarement sans violence. Enfin, toutes les compétences correspondant à des actions entreprises hors combat sont considérées comme des compétences générales.

RANGS DE COMPÉTENCE

Chaque fois qu'un personnage s'apprête à effectuer un test en vue d'une action, il constitue une réserve de dés. Il vérifie ensuite la caractéristique et la compétence concernées, la plus élevée des deux lui donnant le nombre total de dés d'aptitude à lancer. La plus faible, quant à elle, indique le nombre de ces dés qu'il convient d'améliorer, c'est-à-dire de convertir en dés de maîtrise. Un personnage qui n'a pas dépensé de XP pour augmenter une compétence est « inexpérimenté ». L'intéressé a une valeur de 0 dans la compétence en question, et effectuera donc les tests correspondants sans améliorer un seul dé d'aptitude en dé de maîtrise.

Outre l'application purement mécanique de ces termes, il peut être intéressant de les considérer du point de vue narratif. Le moindre rang de compétence représente une étude ou un entraînement poussé. On peut estimer que dans toute la galaxie, la plupart des gens comptent sur leurs caractéristiques dès qu'ils sortent de leur domaine d'expertise. Ainsi, tout le monde ou presque peut se débrouiller aux commandes d'un speeder dans des conditions ordinaires, mais rares sont les individus qui disposent d'un rang en Pilotage (planétaire). Pour les tâches courantes de pilotage, la plupart comptent donc sur leur caractéristique Agilité.

Outre la formation et l'étude, chaque rang s'obtient généralement par une pratique dans des conditions exigeantes. Un personnage qui multiplie les journées passées à exécuter la même tâche sur une chaîne de montage de droïdes n'a aucune chance de progresser en Mécanique. À l'inverse, s'il travaille dans un atelier où sont régulièrement apportés des droïdes divers pour réparations après une exposition à des climats particulièrement rudes, il y a fort à parier qu'il va faire un bond dans cette même compétence.

Un personnage qui a 1 ou 2 rangs dans une compétence dispose de bonnes connaissances théoriques, mais manque d'expérience pratique. Il a probablement achevé une formation officielle, a œuvré comme apprenti ou vient juste d'être embauché pour un emploi de base. À ce niveau, il connaît les rudiments de la compétence, mais n'est probablement pas conscient du gouffre qui le sépare des maîtres. Il peut s'acquitter de tâches rudimentaires, mais n'est pas à la hauteur des plus complexes.

Les rangs 3 et 4 indiquent un grand professionnel, qui a sérieusement développé sa compétence et peut prétendre en vivre. Il peut s'agir de médecins talentueux, de pilotes respectés, de voleurs plus futés que la moyenne. Ils savent ce qu'il leur reste encore à apprendre, mais sont capables d'assurer la plupart des tâches quand ils peuvent s'y préparer.

Rares sont ceux qui atteignent le rang 5. Il est toujours difficile d'apprécier à quel moment l'on devient maître dans une discipline, et ceux qui souhaitent se proclamer comme tels ne cessent de se remettre en question et de perfectionner la maîtrise de leur art. Les personnages ayant atteint ce degré d'expertise ont parfois une réputation qui dépasse largement le cadre de leur communauté. Ces personnes sont généralement passionnées, voire habitées par la compétence maîtrisée.

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

Cette section détaille toutes les compétences de ***Star Wars* : L'ère de la Rébellion**, définit leurs champs d'application, et décrit les principales différences séparant celles qui peuvent paraître similaires. Des exemples sont en outre fournis pour illustrer comment une compétence donnée peut profiter des symboles d'avantage .

Il peut arriver qu'un personnage particulièrement chanceux obtienne plus de que demandé par la tâche entreprise. Chaque entrée propose des manières de traiter ces additionnels. Vous n'êtes pas tenu de les respecter, mais elles peuvent agrémenter vos parties. Les maîtres du jeu et les joueurs ont tout intérêt à collaborer pour inventer d'autres façons de convertir ces supplémentaires en scènes savoureuses et cohérentes.

COMPÉTENCES « MAISON »

Si le maître du jeu le souhaite, il est possible d'ajouter de nouvelles compétences à une campagne. Elles seront souvent liées au domaine de la connaissance. Les six compétences de connaissance proposées ici correspondent aux plus passe-partout, mais une campagne axée sur un secteur donné de la galaxie ou un style de jeu particulier méritera peut-être quelques ajustements. De même, les parties qui s'intéressent à d'autres aspects de *Star Wars* peuvent nécessiter l'usage d'autres compétences générales. Si les personnages-joueurs se rendent régulièrement sur des mondes où le principal moyen de transport est assuré par des bêtes, on peut imaginer une compétence Dressage. Si les héros sillonnent la galaxie en se faisant passer pour une troupe d'acteurs, Représentation peut être de mise. Avant d'ajouter de telles compétences, le maître du jeu doit tout de même s'assurer qu'elles sont essentielles à l'ambiance de la campagne et estimer si elles entreront souvent en jeu. Il ne faut pas oublier que chaque rang de compétence que les personnages devront acheter leur coûtera des XP qui auraient pu servir pour d'autres.

Lors de l'ajout d'une nouvelle compétence, le maître du jeu et les joueurs devront s'entendre pour décider quelles carrières et spécialités les proposeront. Dans certains cas, il pourra même être plus intéressant de retirer une compétence de base de la liste avant d'ajouter la nouvelle, afin de préserver le même niveau de souplesse entre les archétypes. Dans d'autres cas, une compétence plus globale pourra être accessible pour tout le monde, au prix d'une compétence de carrière.

TABLE 3-1 : LISTE DES COMPÉTENCES

Compétence	Caractéristique	Type	Page
Artillerie	Agilité	Combat	131
Astrogation	Intelligence	Général	116
Athlétisme	Vigueur	Général	117
Bordure extérieure	Intelligence	Connaissance	133
Calme	Présence	Général	117
Charme	Présence	Général	118
Coercition	Volonté	Général	119
Commandement	Présence	Général	120
Coordination	Agilité	Général	120
Corps à corps	Vigueur	Combat	131
Culture	Intelligence	Connaissance	134
Discrétion	Agilité	Général	122
Distance (armes légères)	Agilité	Combat	131
Distance (armes lourdes)	Agilité	Combat	133
Éducation	Intelligence	Connaissance	135
Informatique	Intelligence	Général	123
Magouilles	Ruse	Général	124
Mécanique	Intelligence	Général	124
Médecine	Intelligence	Général	125
Mondes du Noyau	Intelligence	Connaissance	135
Négociation	Présence	Général	125
Pègre	Intelligence	Connaissance	135
Perception	Ruse	Général	126
Pilotage (espace)	Agilité	Général	126
Pilotage (planétaire)	Agilité	Général	127
Pugilat	Vigueur	Combat	133
Résistance	Vigueur	Général	128
Sang-froid	Volonté	Général	128
Stratégie	Intelligence	Connaissance	136
Survie	Ruse	Général	128
Système D	Ruse	Général	129
Tromperie	Ruse	Général	129
Vigilance	Volonté	Général	130
Xénologie	Intelligence	Connaissance	136

CHOISIR SES COMPÉTENCES

Lors de la création du personnage, il est crucial que chaque joueur choisisse les compétences couvrant le domaine de prédilection de son personnage. Le soldat doit savoir manier son arme, le diplomate négocier, le pilote voler sans accroc. Ce n'est pas pour autant que tous les personnages doivent donner leur rang maximal à leurs compétences principales, mais ceux qui ne leur accordent pas au moins un rang risquent de le regretter.

Les compétences sortant de ce cadre de base doivent elles aussi être choisies judicieusement. Celles qui sont liées à la profession du personnage sont sensiblement plus économiques que les autres. Les joueurs qui s'éparpillent en début de carrière risquent de découvrir que les sacrifices consentis pour cette polyvalence n'en valaient pas la peine. Les tâches et connaissances les plus simples ne requièrent généralement pas de jet de dés. Un ambassadeur à la retraite n'a pas besoin d'être un pilote de talent si son speeder ne lui sert que pour les trajets réguliers et non pour des poursuites à tombeau ouvert.

À l'inverse, certaines compétences ont de grandes chances d'intervenir fréquemment durant les aventures du héros. Les blessures qui nécessitent un recours à Médecine sont courantes. Dans bien des situations, il peut s'avérer vital de se déplacer avec Discrétion. Dans d'autres, la survie du personnage pourra dépendre de sa Vigilance ou de son Athlétisme. Il est généralement dans l'intérêt du groupe de se concerter pour que les joueurs et le maître du jeu accordent leurs attentes concernant l'importance et le rôle de certaines compétences.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Cette catégorie représente la majorité des actions entreprises par les personnages. Dans certaines situations clés, le succès d'une mission dépendra de l'efficacité avec laquelle un héros saura tirer avantage de l'une de ces compétences. Bien que les compétences générales ne régissent pas les actions de combat, leur emploi avisé pourra faire la différence entre la vie et la mort.

ASTROGATION (INTELLIGENCE)

La galaxie compte des milliards d'étoiles en mouvement perpétuel les unes par rapport aux autres. Planètes et autres corps célestes gravitent sans cesse autour de ces astres. On compte aussi d'innombrables nébuleuses et anomalies astronomiques. Sillonner la galaxie exige une connaissance minimale de leur organisation et de leur composition. Il faut aussi disposer d'un naviordinateur à jour et au fait des nuances horaires et des mouvements relatifs entre tous ces éléments. La compétence Astrogation permet à un personnage de profiter de sa connaissance de la galaxie pour programmer les coordonnées pour un saut en hyperespace.

- Chaque fois qu'un personnage souhaite programmer un naviordinateur pour un saut dans l'hyperespace, il doit au préalable recourir à Astrogation.
- Astrogation détermine la connaissance de base que le personnage a de la géographie galactique. Un test est de mise chaque fois qu'un personnage s'interroge sur les systèmes voisins.
- Si des personnages se retrouvent sur un système inconnu, ils peuvent consulter un naviordinateur et recourir à Astrogation pour identifier leur position.
- Astrogation représente également la connaissance des itinéraires en hyperespace dans toute la galaxie, ainsi que des divers commerces et artisanats qu'elle abrite.

La difficulté d'un saut dans l'hyperespace dépend du secteur ciblé et de la distance à parcourir. Atteindre un système proche selon un itinéraire établi se traduit généralement par un **test Facile** (◆), la difficulté pouvant augmenter en fonction de différents facteurs dont le plus important est la précision des données de navigation. Reportez à la page 260 pour plus de détails sur le voyage en hyperespace.

On peut recourir à des ✲ en sus de ceux qui sont demandés par le calcul du saut pour améliorer la précision de la destination. Un seul ✲ net permet d'atteindre le système ciblé sans incident, mais des succès supplémentaires pourraient directement mettre le vaisseau en orbite autour de la planète désirée. Il est aussi possible de convertir ces ✲ additionnels en réduction du temps de calcul, surtout quand le temps presse.



Les obtenus dans le cadre d'un test d'Astrogation servent généralement à réduire le temps de voyage. Pour les périples les plus longs, ils peuvent servir à identifier les escales les plus adaptées, où le vaisseau pourra se réapprovisionner et mener diverses affaires lui permettant de couvrir une partie des frais de voyage. Un peut permettre de réduire le temps de calcul au minimum, ou la durée du voyage. Il peut aussi dévoiler des renseignements précieux, comme un itinéraire qu'on ne soupçonnait pas, mais qui s'avérera bien plus favorable.

À l'inverse, les obtenus lors d'un test d'Astrogation pourraient diminuer la précision du voyage en hyperespace, en accroître la durée, ou simplement occulter des détails importants lors de l'analyse de l'itinéraire ou des cartes galactiques. Les peuvent être interprétés comme les , mais avec davantage de sévérité, ou simplement déclencher un terrible incident, comme être expulsé de l'hyperespace pour se retrouver sur la trajectoire d'un astéroïde.

ATHLÉTISME (VIGUEUR)

Les héros mènent une vie mouvementée où les épreuves physiques se succèdent. Cela se traduit souvent par un affrontement contre un ennemi armé d'un blaster, mais il peut aussi s'agir d'une montagne à gravir, d'une rivière à traverser à la nage ou d'un gouffre à franchir d'un bond. C'est la compétence Athlétisme qui régit ces actions. Elle mesure la condition physique générale du personnage et son niveau d'entraînement. Ceux qui suivent une préparation spéciale, comme les experts en survie et les athlètes professionnels ont très souvent un rang élevé en Athlétisme.

- Tout ce qui concerne l'escalade, y compris le rappel et les manœuvres en cordée, est régi par la compétence Athlétisme. La difficulté de ces tâches se calcule en fonction de la surface gravie et des conditions météorologiques.
- Les personnages qui nagent dans des conditions difficiles doivent faire un test d'Athlétisme. L'état de l'eau – avec des facteurs comme les vagues, le courant et la marée – détermine la difficulté générale de la tentative.
- Les sauts en hauteur et en longueur des personnages se font par le biais d'un test d'Athlétisme. La pesanteur locale et la distance à franchir influent sur la difficulté.
- Tout personnage est capable de courir, mais les sprints et les courses prolongées impliquent des tests d'Athlétisme.

La difficulté des tests d'Athlétisme est définie par les conditions et le niveau d'exigence de la tâche. Si l'affaire est aisée et se fait dans des conditions normales, il n'y a aucune raison de demander un test. Une tâche plus délicate, comme un saut de plus de deux mètres ou une baignade prolongée, se traduira par autant de que la difficulté évaluée. Si les conditions corsent l'affaire (pluie battante, vents brutaux ou poursuite), un ou plusieurs peuvent s'ajouter. Si ces éléments se cumulent, le test peut s'avérer sensiblement plus ardu. Quand les circonstances sont particulièrement défavorables (ouragan, surface glissante, etc.) ou que l'épreuve paraît surhumaine, les sont de mise.

Les obtenus permettent de réduire le temps de l'épreuve ou d'accroître la distance parcourue.

peuvent servir à octroyer une manœuvre supplémentaire au personnage à son tour, à condition qu'elle consiste à se déplacer ou à accomplir un acte physique. Reportez-vous à la page 213 pour plus de renseignements, en gardant à l'esprit que les personnages ne peuvent pas exécuter plus de deux manœuvres à leur tour. Les avantages peuvent également conférer des à d'autres tests physiques accomplis par des alliés durant ce round, ou ultérieurement par le personnage.

Les obtenus lors d'un test réussi devraient permettre au personnage de briller par ses prouesses : il ne se contente pas de déplacer le rocher, il le lance comme un simple ballon lesté ; il se suspend à la corniche, certes, mais profite aussi de son élan pour se hisser d'un bond sur la plateforme, atterrissant sur ses pieds.

Étant donné qu'Athlétisme est généralement employé pour les actions physiques, les et sont censés se traduire par des ennuis corporels. Les , quand elles ne sont pas nombreuses, provoquent du stress. S'il y en a beaucoup, le personnage s'effondre et peut même subir une blessure correspondant à une entorse ou des contusions. Un peut provoquer jusqu'à une blessure critique, déterminée aléatoirement ou choisie par le MJ selon le contexte.

CALME (PRÉSENCE)

Vivre au sein de l'Alliance vous expose à une variété infinie de menaces. Savoir garder son calme et sa lucidité lorsque sa vie est en jeu est essentiel face à ce flux constant de périls en tous genres. Le personnage qui reste serein saura déterminer efficacement les priorités et résoudre les problèmes critiques avant les questions plus triviales. Ces individus sont également plus aptes à ne pas perdre leurs objectifs de vue et à ne pas se laisser influencer par des perturbations externes.

Dans certaines situations de combat, l'Initiative d'un personnage peut découler de son Calme, par exemple lorsqu'il a tranquillement préparé son action (cf. page 210 pour plus de détails).

Le Calme d'un personnage peut lui permettre de rester insensible aux mensonges qui animent les discussions. Il sert à résister à Charme et Négociation (cf. **Interactions sociales**, page 118, pour plus de détails).

- Lorsque quelqu'un cherche à se montrer trop aimable, c'est souvent pour noyer la vérité sous un flot de mondanités. Les personnages peuvent profiter de Calme pour voir clair dans ces flatteries et déceler la vérité.
- Un personnage qui pose soigneusement un piège pour surprendre son adversaire peut déterminer son initiative par un test de Calme, car c'est lui qui a tranquillement défini comment débutera la rencontre.

INTERACTIONS SOCIALES

La violence ne résout pas tous les conflits. Il est même souvent dans l'intérêt d'un personnage de régler certaines situations à l'amiable.

Chaque fois qu'un personnage tente d'en convaincre un autre d'agir d'une certaine manière, un test d'Influence est de mise. Ces tests servent généralement à déterminer comment la cible réagit à cette tentative. Il s'agit souvent de tests opposés, sauf face à un groupe. Si le personnage l'emporte, la cible adopte son point de vue, du moins pour la durée de la scène. En cas d'échec, ses arguments n'ont pas su influencer son interlocuteur.

Si les personnages ont déjà eu affaire l'un à l'autre, des ■ ou □ peuvent s'ajouter au test. Si le sujet a déjà pu constater que le personnage était digne de confiance, il sera plus enclin à coopérer. À l'inverse, s'il a déjà été abusé par le PJ, la situation risque de s'avérer bien plus délicate.

Ce sont les différentes compétences qui vont déterminer comment le personnage va tenter d'influencer sa cible. Utilisez Charme pour persuader une cible en la « caressant dans le sens du poil », ou Coercition pour intimider et soumettre un adversaire. Tromperie fait intervenir le mensonge pour inciter le sujet à coopérer. Commandement illustre le recours à l'autorité (réelle ou fictive). Négociation consiste à obtenir quelque chose d'autrui en échange d'une contrepartie censée l'intéresser. La **Table 3-2 : Interactions Sociales** rappelle les oppositions entre compétences. Reportez-vous à la description de chacune de ces compétences sociales pour plus de détails.

TABLE 3-2 : INTERACTIONS SOCIALES

Compétence Active	Compétence Opposée
Coercition, Commandement, Tromperie	Sang-froid
Charme	Calme
Négociation	Négociation ou Calme

- Si plusieurs personnes sont engagées avec un PJ dans une discussion pour laquelle la chronologie des arguments importe, ce PJ pourra faire son jet d'initiative avec Calme et intervenir au moment le plus propice, s'il a mieux préparé son intervention.

On bénéficie rarement d'un ✲ excédentaire lors d'un test de Calme, car la compétence sert surtout en opposition à l'action d'autrui ou pour déterminer l'initiative, ce qui prend tous les ✲ en compte.

Un ❦ obtenu lors d'un test de Calme peut servir à éclairer davantage le personnage sur la situation concernée. Il pourra par exemple anticiper des complications ou identifier un objet qui pourrait s'avérer précieux contre son adversaire : un astéroïde sur une trajectoire dangereuse lors d'une poursuite spatiale, un agent de sécurité à proximité de la cible qu'il s'apprête à viser, la prédilection d'un magistrat pour un certain type de débat, etc.

Un personnage qui obtient un ⊕ à un test de Calme est non seulement resté imperturbable malgré le chaos environnant, mais a même su en tirer parti. Chaque ⊕ obtenu à un test de Calme permet au personnage d'éliminer 3 points de stress.

Certaines situations sont à ce point mouvementées qu'elles font perdre leurs moyens aux plus flegmatiques. Le MJ peut dépenser des ۞ obtenues lors d'un test de Calme pour faire manquer un détail ou un événement au personnage. Ainsi, lorsqu'un personnage obtient une ۞ à un duel, il est peut-être si bien concentré sur sa cible qu'il ne remarque pas l'allié de celle-ci qui dégaine son arme en marge de l'affrontement. Si la situation tourne mal, le personnage peut même aller jusqu'à perdre toute notion des circonstances, ce qui peut se traduire par une petite psychose traumatique. Le MJ peut convertir les ▽ obtenus lors de tests de Calme pour étourdir le personnage, qui restera submergé par la confusion environnante pendant un round.

CHARME (PRÉSENCE)

Un personnage gâté par la nature pourrait presque sillonner la galaxie gratis, en profitant des bonnes dispositions de ceux qu'il séduira par son plus beau sourire et de belles paroles. Son charme naturel lui permet de cerner le milieu social et culturel de son interlocuteur, pour mieux décocher le compliment qui fait mouche. À noter que recourir à la compétence Charme demande de conserver une certaine sincérité. Celui qui ne compte pas se soucier de l'authenticité de ses flagorneries ferait mieux de s'intéresser à la compétence Tromperie. Reportez-vous à l'encadré **Interactions sociales**, ci-dessus, pour plus de renseignements. Les politiciens, les représentants de commerce et les escrocs sont connus pour leur Charme.

- Persuader un individu de faire une exception ou d'agir à l'encontre de ses habitudes en usant de flatterie, de charme et de séduction nécessite généralement un test de Charme.
- Invoquer l'altruisme de quelqu'un (même si l'interlocuteur en est en fait dépourvu) demande souvent au personnage de recourir à Charme. Ces requêtes vont souvent amener la cible à se démener pour aider les personnages sans attendre de contrepartie.
- Pour la plupart des espèces, la séduction passe par Charme, mais si l'attrait affiché est entièrement factice, Tromperie est souvent plus appropriée.

Les tests de Charme sont souvent opposés au Calme du sujet, hormis lorsque le PJ tente de convaincre des

groupes importants, auquel cas la difficulté est fixée. Bien entendu, les modificateurs circonstanciels peuvent s'appliquer en fonction du style vestimentaire du personnage, de son espèce et d'autres traits. Quand le résultat souhaité va directement à l'encontre des intérêts de la cible, on peut également ajouter un dé de difficulté ◆.

Quand le personnage tente d'influencer plusieurs personnes ou une cible déjà bien disposée à son égard, il n'est pas soumis à un test opposé. Au lieu de cela, la difficulté du test est déterminée par le nombre de cibles et leur état d'esprit. Les foules qui penchent d'emblée contre l'issue souhaitée par le personnage entraînent forcément un test plus difficile, alors que prêcher des convaincus requiert moins de dés de difficulté ◆, voire aucun.

Quand le PJ obtient des ✲ supplémentaires lors d'un test de Charme, la cible peut lui apporter son soutien de nouveau, ultérieurement. Chaque ✲ ainsi converti offre au personnage une occasion supplémentaire où la cible sera de son côté.

Les ⟲ peuvent servir à affecter d'autres sujets que la cible initiale. Il peut s'agir de simples passants ou d'individus qui n'étaient pas directement impliqués, mais qui peuvent se montrer serviables à leur manière. En cas de ⊕, le joueur peut décider qu'un PNJ ciblé deviendra un personnage récurrent, enclin à assister son héros sur le long terme. La personne en question ne se joindra pas à l'équipe, mais offrira par exemple des tarifs préférentiels pour ses produits de contrebande, ou sera prête à divulguer certains secrets impériaux.

Les ⚙ et ▽, à l'inverse, ne feront qu'abîmer la réputation du personnage aux yeux de ceux qu'il tentait d'influencer. Les ⚙ servent par exemple à réduire le nombre de personnes que le personnage peut convaincre ou à finalement braquer contre lui celles qui sont affectées. Le MJ peut utiliser les ▽ pour monter un PNJ contre le personnage au point d'en faire une sorte d'ennemi récurrent.

COERCITION (VOLONTÉ)

Pour certains, le seul moyen de se faire respecter consiste à se faire craindre. En effet, certaines personnes n'accordent de crédit qu'à ceux qu'elles redoutent. Quand un personnage tente de se faire obéir en usant de menaces ou d'intimidation physique, il se fonde sur cette compétence. Reportez-vous à l'encadré **Interactions Sociales**, page 118, pour plus de renseignements. Les Sith, les dictateurs et les barons de la pègre sont connus pour leur faculté à contraindre leurs sujets.

- Chaque fois qu'un personnage a recours à une menace, qu'elle s'accompagne ou non d'une agression, il fait appel à Coercition. La menace peut être implicite : un simple geste intimidant, comme montrer son arme, relève lui aussi de cette compétence.
- Quand une cible est interrogée ou influencée alors qu'elle est retenue physiquement, celui qui tente de prendre l'ascendant sur elle effectue un test de Coercition.
- La torture physique passe toujours par Coercition. La violence physique risque évidemment d'engendrer aussi du stress et des blessures chez le sujet, ce qui est à traiter indépendamment de la tentative de Coercition.

La Coercition se traduit par un test opposé au Sang-froid de la cible. Des modificateurs circonstanciels (le degré d'impuissance de la cible, ou encore l'étendue réelle de la menace que représente le PJ, qui risque parfois de



se surestimer) peuvent affecter sensiblement la réserve de dés. Tenter de convaincre quelqu'un de trahir ses valeurs ajoute systématiquement un dé de difficulté ◆.

Quand le personnage tente d'intimider plusieurs personnes ou une cible qui le craint déjà, il n'est pas soumis à un test opposé. Au lieu de cela, la difficulté du test est déterminée par le nombre de cibles et leur état d'esprit. Les foules qui sont déjà disposées à résister à l'autorité abusive entraînent forcément un test plus difficile, alors que contraindre des personnes déjà effrayées par le personnage requiert moins de dés de difficulté ◆, voire aucun.

Les ✲ obtenus aux tests de Coercition peuvent servir à infliger du stress à la cible, à raison d'un point de stress par ✲ ✲.

En dépensant ❍ ❍, le personnage peut influencer d'autres sujets que la cible de départ. Il peut s'agir de simples passants ou d'individus qui n'étaient pas directement impliqués, mais qui peuvent être intimidés par ce qu'ils voient. Grâce à ⊕, le personnage peut anéantir la résistance de la cible. L'allégeance de cette dernière est alors celle d'un allié soumis. Ce nouveau fidèle peut être exploité pour l'obtention de renseignements, de privilèges ou de biens, voire servir d'espion chez l'ennemi. Si sa double allégeance est découverte, toutefois, sa nouvelle loyauté contrainte pourrait ne pas y survivre.

L'efficacité de l'intimidation et de la contrainte dépend avant tout de l'approche employée et de la force des arguments. Le MJ peut utiliser des ⊛ et des ▽ pour minimiser le résultat d'une tentative de Coercition. Tout ⊛ peut ainsi représenter un ressentiment croissant à l'égard du personnage. Que la tentative soit couronnée de succès ou non, le sujet peut éprouver de l'amertume vis-à-vis de celui qui le fait agir contre son gré. Les ▽, quant à eux, peuvent être utilisés pour que le personnage révèle à la cible des détails compromettants sur ses objectifs ou ses ambitions. Ainsi, un personnage qui tente de contraindre une cible à lui livrer les codes de sécurité d'une base impériale pourrait laisser échapper des renseignements concernant la flotte rebelle en attente dans la région.

COMMANDEMENT (PRÉSENCE)

Les plus illustres des héros ont parfois eux aussi besoin du concours d'autrui pour servir leurs desseins. On sait bien que les pires scélérats s'entourent de légions de larbins pour perpétrer leurs crimes odieux. Savoir mener ses compagnons et fidèles peut jouer un rôle primordial dans la réussite d'une entreprise. Certains ne suivent que par crainte des représailles ou pour l'appât du gain, mais la plupart du temps, on s'associe à quelqu'un parce qu'on a foi en lui. La compétence Commandement permet d'inspirer un sentiment de confiance à son entourage. Politiciens, officiers militaires et barons de la pègre ne peuvent espérer réussir que s'ils savent diriger.

Commandement associe la faculté de prendre les bonnes décisions, et de rester ferme et déterminé ce faisant, à celle d'inspirer la loyauté et le respect à ses troupes (cf. **Interactions Sociales**, page 118, pour plus de détails).

- Quand les alliés d'un personnage sont en proie à la peur (cf. page 314), un test de Commandement de celui-ci peut leur permettre de reprendre le dessus.
- Lorsqu'il prend la parole en public, un personnage peut recourir à Commandement pour pousser une foule à l'action, souvent par des motivations politiques.
- Quand ses sbires se sont laissé abuser par la ruse d'un adversaire, le personnage peut consolider leur loyauté en réussissant un test de Commandement.

La difficulté des tests de Commandement dépend de la complexité des ordres que le personnage tente de donner, ainsi que de l'intelligence et du professionnalisme des sujets. Les instructions les plus sophistiquées et les sujets les plus insubordonnés ou stupides font grimper le nombre des dés de difficulté ◆. Un ordre simple donné à un serviteur loyal n'en demandera que peu, voire aucun.

Lorsqu'un personnage tente d'imposer une action susceptible de blesser le sujet ou d'être contre sa nature ou ses intérêts, un test opposé est nécessaire. Le Commandement du personnage s'oppose alors au Sang-froid de la cible, selon les spécificités des instructions.

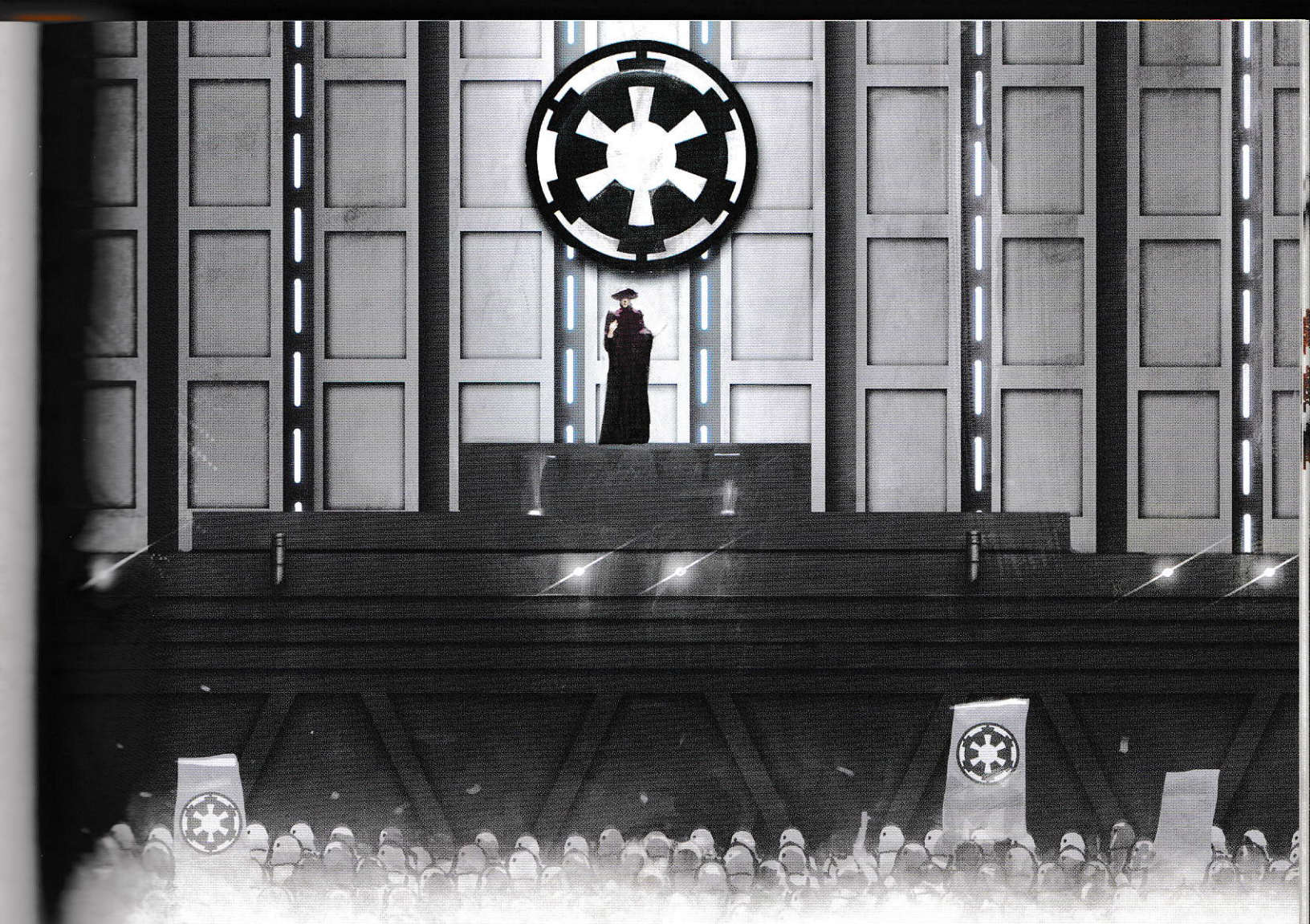
Les ✲ obtenus aux tests de Commandement peuvent servir à prolonger le soutien de la cible pour d'autres scènes à venir, ou à accroître son efficacité durant l'action présente.

Les ❍ peuvent servir à affecter des observateurs supplémentaires. Par un ⊕, le joueur peut décider que le PNJ ciblé devient un personnage récurrent qui décide de suivre fidèlement son héros. Il peut alors se joindre à son équipe et offrir ses services comme aide de camp.

Le MJ peut utiliser les ⊛ générées par le test de Commandement pour atténuer l'efficacité des tâches requises (elles prennent plus de temps ou sont mal exécutées). Les ▽ peuvent servir à saper l'autorité du personnage, au point qu'il aura bien du mal à donner des ordres à la cible et aux témoins de sa tentative. S'il obtient plusieurs ▽ au même test, la cible peut devenir particulièrement problématique, soit parce qu'elle contestera d'emblée les futures instructions, soit parce qu'elle montera les autres contre le personnage.

COORDINATION (AGILITÉ)

Quand un personnage doit se rendre quelque part sans se faire remarquer, il doit souvent garder l'équilibre sur des surfaces instables, se glisser dans des trous de souris, voire se réceptionner depuis des hauteurs impressionnantes. Il faut pour surmonter ces épreuves un grand sens de l'équilibre et une souplesse exceptionnelle. Ces deux aptitudes dépendent assurément de qualités naturelles, mais on peut les développer par la pratique et l'exercice.



Chaque fois qu'un personnage doit se contorsionner, Coordination intervient pour constituer la réserve de dés. À noter que certaines espèces jouissent d'une souplesse supérieure innée. Cet atout est alors indiqué dans la description de l'espèce.

De nombreux éclaireurs et taupes sont connus pour leur souplesse et leur grâce naturelles. Certains doivent régulièrement compter sur cette compétence pour survivre. Pour d'autres, elle représente un complément précieux à d'autres techniques.

- Un personnage peut tenter d'effectuer une roulade pour amortir une chute et réduire les dégâts qu'elle aurait occasionnés, en réussissant une action de Coordination (cf. **Chutes**, page 228).
- S'avancer sur une surface étroite, qu'il s'agisse d'une poutre ou d'une canalisation, demande beaucoup d'équilibre et un test réussi de Coordination.
- Les personnages peuvent recourir à Coordination pour se libérer d'entraves en se désarticulant jusqu'à s'extraire des liens.
- Se faufiler dans les méandres d'un conduit d'égout ou de ventilation, ou encore naviguer efficacement dans une glissière à ordures, demande de réussir un test de Coordination afin d'éviter une chute soudaine (ou pire encore, de se retrouver coincé).

Tout ✲ excédentaire lors d'un test de Coordination peut être converti pour accroître la distance parcourue durant l'action concernée ou pour diminuer le temps requis. Chaque succès ainsi utilisé (jusqu'à ✲ ✲ ✲ ✲) peut augmenter la distance de 25 %.

🔱 🔱 obtenus lors d'un test de Coordination peuvent octroyer une manœuvre supplémentaire au personnage durant son tour (mais en cours de rencontre, il reste limité à deux manœuvres par tour). Un ⊕ obtenu à un test de Coordination permet éventuellement d'accomplir la tâche avec brio, soit de manière spectaculaire, soit en recevant d'autres bénéfices durant l'action. Exemple : au lieu de marcher sur une corde pour traverser un gouffre, le personnage peut la décrocher ou la couper, et s'en servir pour se balancer jusqu'à l'autre bord, privant ainsi ses poursuivants de ce moyen de passage.

Pour illustrer les désagréments qu'un personnage peut subir lors d'un test de Coordination, le MJ peut dépenser les ⚙ générées pour le priver de sa manœuvre gratuite, et ce, pour un round par menace obtenue. Un ▽ représente une conséquence très douloureuse ; le personnage peut subir une blessure si un ▽ intervient lors d'un test de Coordination, ou perdre du matériel très précieux.



DISCRÉTION (AGILITÉ)

Il arrive souvent qu'un personnage ait à mener une opération qu'il vaut mieux accomplir à l'abri des regards. Il est en effet possible que des personnes influentes (généralement des agents de l'Empire) ne voient pas ses activités d'un très bon œil, ou simplement qu'il cherche juste à éviter un chasseur de primes, à moins qu'il n'en soit un lui-même. Ce type d'entreprise dépend souvent en premier lieu du talent du personnage à passer inaperçu. C'est presque toujours la compétence Discrétion qui représente ces aptitudes.

Tout espion qui pratique régulièrement l'intrusion physique doit maîtriser l'art de la discrétion. De même, tous ceux qui versent dans l'espionnage doivent savoir échapper à la vigilance d'autrui. Discrétion englobe également la capacité, si précieuse pour les commandos, de se camoufler en milieu naturel.

- Échapper à la vigilance d'un adversaire dépend de Discrétion, même si les difficultés peuvent être modifiées par l'environnement et le matériel impliqué.
- Discrétion permet éventuellement de se fondre dans l'ombre ou de filer quelqu'un sans se faire remarquer.
- Les personnages tenteront peut-être de dissimuler des gens ou des objets, en les cachant réellement ou en trompant ceux qui les cherchent. La réussite de ces actions dépend de la compétence Discrétion.

La difficulté d'un test de Discrétion est directement liée aux aptitudes de celui à l'attention duquel on tente d'échapper : les espèces qui comptent davantage sur l'odorat, l'ouïe ou d'autres sens peuvent plus facilement être bernées par Discrétion dans certaines conditions climatiques ou par une diversion qui n'abuserait pas un instant celles qui dépendent avant tout de la vision.

Les tests de Discrétion s'opposent le plus souvent à Perception, à moduler selon que l'adversaire cherche activement le personnage qui se cache ou ignore sa présence.

Les ✲ excédentaires aux tests de Discrétion peuvent servir à aider les alliés qui accompagnent le personnage, ce dernier leur indiquant des détails qui auraient pu les compromettre.

Les peuvent servir à diminuer le temps demandé par la tâche en question. Le personnage trouve par exemple un meilleur abri qui lui permettra de se déplacer plus vite tout en restant caché, ou il parvient à détourner l'attention d'un observateur-clé, ce qui lui ouvre un raccourci vers sa cible. Si les circonstances s'y prêtent, le personnage peut profiter d'un pour trouver le moyen de distraire un adversaire pendant toute la scène, ce qui lui permettra de renoncer à toute discrétion pour pouvoir accomplir plus rapidement sa tâche.

Le MJ peut utiliser les produites par un test de Discrétion pour gêner le personnage dans sa tentative. Le héros devra par exemple surmonter un obstacle imprévu ou rester immobile plus longtemps. Le MJ peut ainsi

accroître le temps demandé par l'action furtive de 25 % par . Le maître du jeu peut utiliser des pour que le personnage laisse une trace de son passage. Cela n'a pas d'incidence sur le succès ou l'échec du test de Discrétion, mais un objet, un indice ou autre piste permettra plus tard de retrouver l'identité du personnage, voire de découvrir ses intentions.

INFORMATIQUE (INTELLIGENCE)

La galaxie aurait bien du mal à tourner sans l'assistance constante de l'informatique. Partout, des dispositifs sont reliés et synchronisés par des ordinateurs et des cerveaux de droïdes. Ceux qui savent se servir de ces machines peuvent parfois profiter de leurs ressources ou éviter au mieux les systèmes sous contrôle informatique. Beaucoup de gens ne se rendent pas compte à quel point ils dépendent des ordinateurs et s'exposent aux manipulations de ceux qui en connaissent les ficelles. Ces derniers peuvent commettre toutes sortes de crimes au nez et à la barbe des plus crédules. Le simple fait de recourir à l'HoloNet pour se divertir ou communiquer passe forcément par voie informatique, surtout quand des forces extérieures interfèrent avec le système. Cette compétence régit également la réparation d'ordinateurs, les mesures défensives contre les slicers et les procédures logicielles de base qui permettent aux systèmes et droïdes de tourner sans accroc.

- Tenter d'ouvrir une porte verrouillée, de prendre le contrôle d'un ascenseur ou de se jouer d'un système de sécurité passe par la compétence Informatique.
- Consulter les archives concernant une personne, surtout quand elles sont cryptées, demande d'outrepasser des sécurités informatiques et d'interpréter des structures codées et des liens externes.
- Quand un slicer a commis une intrusion dans un système informatique, la compétence permet de savoir ce qu'il a fait en identifiant les fichiers accédés ou modifiés.
- Pour altérer la programmation d'un droïde ou accéder à sa mémoire, il faut réussir un test d'Informatique.
- Les personnages qui souhaitent récupérer des données issues d'un système ayant subi des dommages physiques doivent effectuer un test d'Informatique.

La difficulté d'un test d'Informatique est calculée en fonction des défenses du système visé et de son niveau de sophistication face à une intrusion. S'infiltrer dans le réseau d'un tapcafé pour modifier une transaction est enfantin, mais celui d'un avant-poste militaire sera bien plus difficile d'accès et bien préparé contre les éventuelles tentatives de piratage. En général, plus les informations protégées par le système sont vitales, plus il devrait se révéler difficile d'en outrepasser les défenses.

Les excédentaires peuvent servir à réduire la durée de la procédure. Ils illustrent souvent la grande connaissance que le personnage possède du type de système ciblé.

Les peuvent être convertis en informations supplémentaires sur le système. Le personnage peut ainsi découvrir l'accès à d'autres éléments, au journal du propriétaire, ou déceler des protections particulièrement furtives. Une fois qu'il a trouvé de telles données, le personnage peut tenter d'y accéder par d'autres tests d'Informatique. Un peut servir à masquer toute trace de son effraction. Chaque peut être utilisé pour ajouter au test d'un autre slicer qui tenterait de détecter ou d'identifier ce qu'a fait le personnage.

Le MJ peut dépenser les générées par le test d'Informatique d'un personnage pour illustrer le fait qu'il n'a pas su dissimuler son passage dans le système. La sécurité informatique est alors alertée d'une intrusion, tandis que les slicers qui cherchent à analyser le passage du personnage peuvent ajouter à leur test correspondant pour chaque obtenue lors du test d'Informatique initial du personnage.

Les peuvent être dépensés par le MJ pour représenter le fait que le personnage a laissé des traces de son propre système dans l'ordinateur qu'il a tenté d'infiltrer. Pour chaque obtenu au test d'Informatique du personnage, le MJ peut ajouter aux tests d'Informatique d'un PNJ utilisant le système ciblé pour pirater l'ordinateur du personnage.



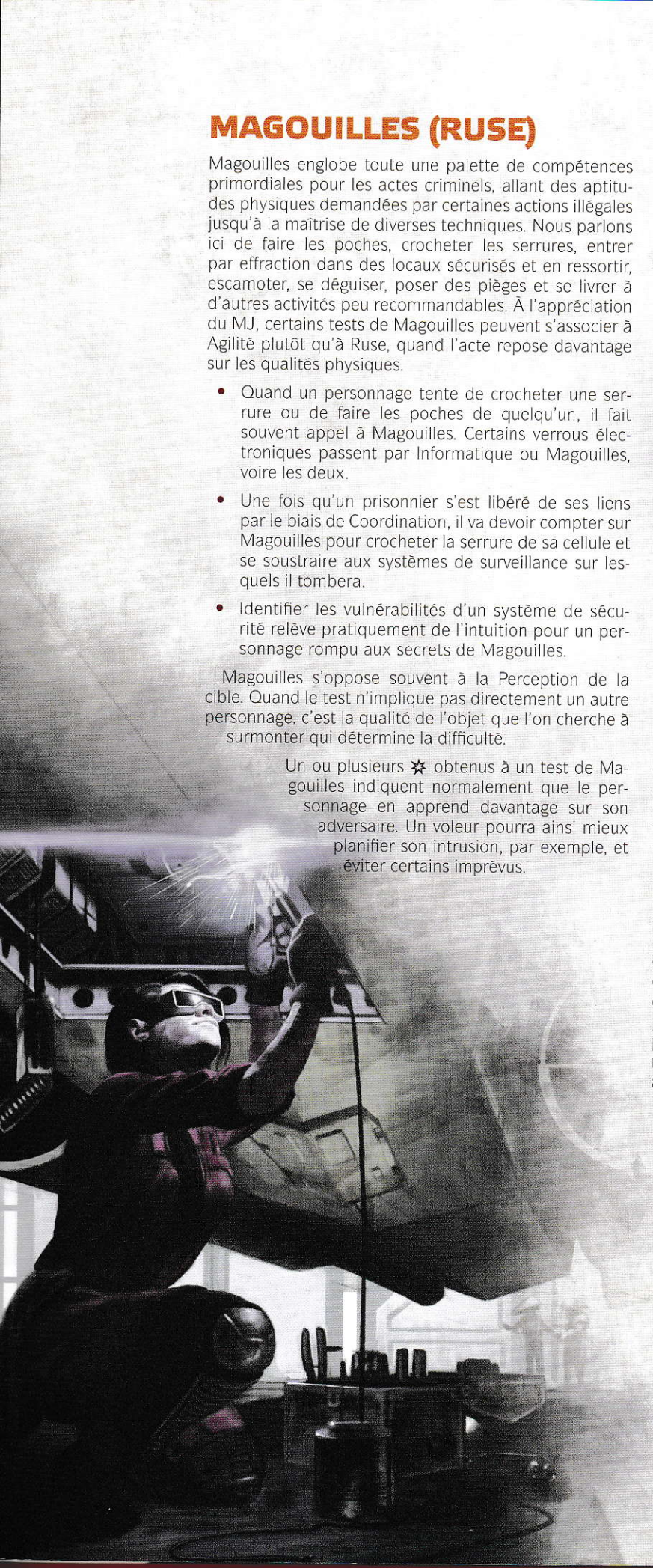
MAGOUILLES (RUSE)

Magouilles englobe toute une palette de compétences primordiales pour les actes criminels, allant des aptitudes physiques demandées par certaines actions illégales jusqu'à la maîtrise de diverses techniques. Nous parlons ici de faire les poches, crocheter les serrures, entrer par effraction dans des locaux sécurisés et en ressortir, escamoter, se déguiser, poser des pièges et se livrer à d'autres activités peu recommandables. À l'appréciation du MJ, certains tests de Magouilles peuvent s'associer à Agilité plutôt qu'à Ruse, quand l'acte repose davantage sur les qualités physiques.

- Quand un personnage tente de crocheter une serrure ou de faire les poches de quelqu'un, il fait souvent appel à Magouilles. Certains verrous électroniques passent par Informatique ou Magouilles, voire les deux.
- Une fois qu'un prisonnier s'est libéré de ses liens par le biais de Coordination, il va devoir compter sur Magouilles pour crocheter la serrure de sa cellule et se soustraire aux systèmes de surveillance sur lesquels il tombera.
- Identifier les vulnérabilités d'un système de sécurité relève pratiquement de l'intuition pour un personnage rompu aux secrets de Magouilles.

Magouilles s'oppose souvent à la Perception de la cible. Quand le test n'implique pas directement un autre personnage, c'est la qualité de l'objet que l'on cherche à surmonter qui détermine la difficulté.

Un ou plusieurs ✲ obtenus à un test de Magouilles indiquent normalement que le personnage en apprend davantage sur son adversaire. Un voleur pourra ainsi mieux planifier son intrusion, par exemple, et éviter certains imprévus.



Un personnage peut se servir des obtenus pour identifier une autre cible potentielle ou acquérir d'autres objets. Exemple : les personnages parviennent bien à s'évader, mais en plus, ils découvrent l'endroit où leur adversaire conservait ses armes de collection. Un peut octroyer au personnage un bénéfice inattendu. Ce peut être la valeur de l'objet qui dépasse ses attentes ou la révélation de renseignements précieux. Si Magouilles servait à crocheter un verrou, le personnage peut concevoir un moyen systématique de le débloquer, en mettant la main sur la clé adéquate ou en en improvisant une avec les moyens du bord.

Quand un personnage obtient des à un test de Magouilles, le MJ n'aura qu'à le cueillir juste après sa tentative. Le héros sera plus ou moins en danger, en fonction du nombre de : plus elles sont nombreuses, plus il se fera pincer rapidement, et plus les conséquences seront brutales. Le MJ peut utiliser les pour que le personnage laisse des preuves de son larcin : il fera par exemple tomber sa chevalière dans la poche de celui qu'il tentait de délester.

MÉCANIQUE (INTELLIGENCE)

L'espace regorge de dangers. Un défaut du système de recyclage d'air peut mettre en danger tout un équipage, qui n'aura plus qu'à trouver un lieu sûr où atterrir. Un moteur hyperespace défaillant peut faire échouer tout le monde à une distance décourageante de tout chantier de réparation. Ceux qui acceptent ces dangers doivent avoir une foi inébranlable dans la qualité de leur vaisseau ou dans les aptitudes mécaniques de leur équipage. Toutefois, même dans ces conditions, la présence d'un mécanicien particulièrement talentueux peut sauver le navire d'une disparition certaine.

Les vaisseaux planétaires et atmosphériques, les droïdes et même les fidèles blasters peuvent céder au moment le moins opportun. Ces appareils emploient des technologies très variées, mais il reste des concepts de base que tout expert en la matière peut appliquer d'une machine à l'autre. La compétence Mécanique représente l'expérience nécessaire pour effectuer ces réparations. Elle joue un rôle critique pour les techniciens, mais s'avère également précieuse pour les pilotes et les assistants sur le terrain.

- Tout appareil ayant subi des dommages peut être réparé avec les bons outils et la compétence Mécanique.
- Un personnage peut recourir à Mécanique avant de procéder à une réparation, de manière à déterminer les pièces et outils nécessaires, ainsi que les coûts approximatifs. Ces renseignements peuvent s'avérer très utiles pour le personnage qui compte acquitter les réparations.
- Il arrive qu'un personnage dispose d'un vaste assortiment de pièces issues d'appareils endommagés. Dans ce cas, s'il tente d'en tirer une nouvelle machine, il devra recourir à la compétence Mécanique.

Le MJ peut décider qu'il est impossible de véritablement réparer un engin sans disposer de certains outils et pièces. Au lieu de cela, il peut se contenter d'imposer des ◆ supplémentaires, autorisant alors les bricolages provisoires.

Les ✲ excédentaires obtenus aux tests de Mécanique peuvent permettre d'accroître l'efficacité de l'opération ou de réduire la durée associée au test (de 10 à 20 % par ✲).

Les ❤ générés par un test de Mécanique peuvent indiquer des réparations particulièrement réussies, au point même que l'appareil bénéficie désormais d'une meilleure qualité que celle de départ. Cela peut se traduire par un □ lors de l'utilisation de l'objet, voire octroyer l'attribut Bonne qualité à l'appareil pour la durée de la séance de jeu. Les ⊕ peuvent conférer au dispositif une fonction supplémentaire, mais à utilisation unique. Il peut s'agir d'un accélérateur temporaire de moteur ou d'un tir de blaster plus puissant. Les détails de cette fonction sont dans tous les cas soumis à l'appréciation du maître du jeu. Les tests de Mécanique obéissent à certaines règles spéciales lorsqu'ils s'appliquent à des véhicules et des vaisseaux stellaires (cf. page 257).

Les ⚙ obtenues aux tests de Mécanique représentent des réparations très médiocres ou provisoires. Le MJ peut faire en sorte que le dispositif en question connaisse des défaillances peu de temps après le test de Mécanique. Les ▽ peuvent servir à endommager encore plus l'appareil ou à entraîner le mauvais fonctionnement d'autres pièces.

MÉDECINE (INTELLIGENCE)

Au cours de leurs voyages, les personnages finiront par subir des blessures. Les plus bénignes ne devraient pas demander d'intervention médicale, mais d'autres exigeront l'attention d'un professionnel. La compétence Médecine correspond à cette formation. Elle sert aussi bien à traiter les contusions et les coupures que les atteintes plus graves.

- Les premiers soins, y compris l'application d'un médipack, dépendent du niveau du personnage en Médecine. Les médipacks ont l'avantage d'être très faciles à utiliser, mais la gravité de la blessure peut corser les choses.
- Le traitement des intoxications passe par la compétence Médecine (de même que les tentatives d'empoisonnement). C'est également le cas pour l'utilisation des remèdes et des drogues.
- Des maladies contagieuses exotiques et divers parasites sévissent sur de nombreuses planètes. Un médecin qui a beaucoup voyagé connaîtra les symptômes et les traitements associés à ces affections locales.
- Les traitements plus lourds comme la chirurgie, les greffes cybernétiques et la psychothérapie, sont gérés par la compétence Médecine, mais nécessitent généralement du matériel médical et pharmaceutique supplémentaire.

La difficulté du test dépend avant tout de l'état de santé du patient (cf. **Table 3-3 : Difficulté des tests de Médecine**). En cas de réussite, la cible récupère d'un nombre de blessures égal au nombre de succès ✲, et élimine un nombre de points de stress égal au nombre d'avantages ❤.

À noter qu'un même personnage n'a droit qu'à un test de Médecine par semaine pour aider une personne à récupérer d'une blessure critique. Cette compétence n'est d'aucun secours pour les droïdes, qui peuvent néanmoins lui substituer Mécanique pour profiter de tests de soins similaires. Un personnage qui tente de soigner ses propres blessures augmente de ◆◆ la difficulté du test de Médecine.

Chaque ✲ obtenu à un test de Médecine soigne normalement une seule blessure, à hauteur du nombre de blessures dont souffre actuellement le sujet. Au-delà, les ✲ excédentaires n'ont pas d'effet en termes de jeu, mais peuvent représenter un traitement très professionnel.

Chaque ❤ peut servir à éliminer un point de stress. Les ⊕ obtenus lors du traitement d'une blessure critique peuvent également soigner des blessures supplémentaires, et vice versa.

TABLE 3-3 : DIFFICULTÉ DES TESTS DE MÉDECINE

État de Santé	Test de Médecine
Nombre de blessures inférieur ou égal à la moitié du seuil de blessure	**Facile (◆)**
Nombre de blessures supérieur à la moitié du seuil de blessure	**Moyen (◆◆)**
Nombre de blessures supérieur au seuil de blessure	**Difficile (◆◆◆)**
Récupérer d'une blessure critique	Niveau de gravité de la blessure critique en question

Le MJ peut utiliser les ⚙ obtenus à un test de Médecine pour infliger du stress au sujet, ce qui illustre le choc de l'opération, ou accroître le temps demandé par la procédure. Un ▽ représente un accident fâcheux : le personnage a par exemple malencontreusement aggravé l'état du patient qu'il aidait à récupérer d'une blessure critique.

NÉGOCIATION (PRÉSENCE)

Souvent, le meilleur moyen d'obtenir la coopération d'une personne consiste à lui concéder ce qu'elle désire. L'art de la négociation revient à déterminer quelle part des attentes d'autrui il faut satisfaire pour recevoir un bien ou un service en contrepartie. Un maître négociateur peut ainsi s'en tenir aux sacrifices les plus anodins en échange d'avantages cruciaux, tandis qu'un novice paiera la marchandise bien plus cher qu'elle ne vaut, surtout s'il paraît aux abois. Cette compétence est essentielle pour tous ceux qui doivent régulièrement

acquérir de l'équipement nouveau et se révèle vitale pour les personnages qui soutiennent la Rébellion grâce à leurs efforts diplomatiques.

Les personnages auront besoin de négocier efficacement s'ils espèrent s'acquitter de certains Devoirs. Négociation s'oppose à la Négociation ou au Calme du sujet. Reportez-vous à l'encadré **Interactions Sociales**, page 118, pour plus de détails.

- Chaque fois qu'un personnage souhaite acheter des biens ou louer des services, il doit acquitter le prix demandé ou recourir à la compétence Négociation.
- Lorsqu'un personnage souhaite vendre des biens ou proposer ses services, le prix final est déterminé par un test de Négociation.
- Lorsque deux individus concluent un accord ou un traité, ils effectuent un test opposé ou concurrentiel de Négociation. Le vainqueur se taille la part du lion.

Négociation se traduit généralement par un test opposé, contre le Calme ou la Négociation de la cible. Des modificateurs circonstanciels peuvent s'appliquer en fonction des relations passées entre les personnes concernées, ainsi que de l'attrait présenté par les biens ou services. Il est extrêmement rare que cette compétence n'engendre pas un test opposé, mais ce n'est pas impossible. Dans ce cas, le MJ est censé évaluer la difficulté selon les paramètres évoqués ci-dessus.

Les ✲ excédentaires peuvent accroître le profit réalisé par le personnage (de 5 % par ✲). Ils peuvent également servir à modifier les clauses de l'accord, de manière à ce qu'il couvre une plus longue durée ou permette d'acquérir plus de marchandises pour le même prix.

Les 🔱 obtenus lors d'un test de Négociation peuvent être convertis en autres faveurs de la part de la cible (concessions en cas de test raté, à-côtés s'il est réussi). En cas de ⏚, le joueur peut décider que le PNJ ciblé devient son interlocuteur commercial privilégié. Ce dernier pourra ensuite rechercher plus ou moins activement des marchandises qui intéressent le PJ ou faire part à d'autres clients de la qualité des services ou des biens offerts par son nouveau partenaire.

Les 🏵 peuvent servir à augmenter le prix des articles que le personnage souhaite acheter, à déprécier les marchandises qu'il tente de vendre ou à raccourcir la durée des accords qu'il négocie. Le MJ peut profiter d'un ▽ pour saper les ambitions du personnage.

PERCEPTION (RUSE)

Les personnages doivent rester vigilants en toute circonstance, à l'affût du moindre indice annonçant un danger imminent ou un avantage à saisir. La compétence Perception représente cette conscience passive et constante de l'environnement. C'est grâce à elle qu'on remarque un signal discret ou un indice dissimulé et qu'on distingue certaines nuances sans les chercher activement. La compétence est cruciale dans ce quotidien dangereux où les joueurs évoluent, depuis les déserts sauvages d'un monde frontalier jusqu'à la jungle d'une cité tentaculaire.

À noter que Perception englobe tous les sens naturels des personnages. Les humains sans amélioration cybernétique n'en ont que cinq. Beaucoup d'autres espèces ont toutefois d'autres moyens de percevoir l'environnement.

- Quand un personnage n'a pu prévoir un piège ou un guet-apens, il a parfois droit à un test de Perception pour éviter d'être surpris. Ce test peut éventuellement être opposé au test de Discrétion de l'adversaire.
- Les tests de Magouilles sont souvent opposés à la Perception de la cible.
- Perception peut intervenir chaque fois qu'un personnage a l'occasion de détecter un indice ténu : une conversation à peine audible, l'odeur d'un explosif ou une drogue mélangée à une boisson.
- Perception peut servir lors de phases d'observation consistant à surveiller une cible à son insu, à distance.

Perception peut s'opposer à des compétences servant à dissimuler ou être assortie d'une difficulté fixée selon l'environnement. Le vacarme d'une usine peut étouffer une conversation, de même qu'une boisson épicée va masquer le goût du poison.

Les ✲ excédentaires obtenus aux tests de Perception peuvent révéler des détails supplémentaires. Le personnage reconnaît par exemple l'accent du locuteur ou les pigments employés pour l'élaboration d'un tableau contrefait, ou il détermine le nombre de personnes qui lui tendent une embuscade.

Un 🔱 peut servir à se souvenir de détails supplémentaires concernant l'élément remarqué. C'est peut-être parce qu'il a quelques connaissances dans un certain domaine que le personnage a remarqué quelque chose d'étrange. Un ⏚ peut servir à remarquer des détails qui pourront s'avérer utiles par la suite, et ainsi conférer un ▢ aux personnages lorsqu'ils auront affaire à l'élément en question.

Les 🏵 des tests de Perception peuvent être utilisés par le MJ pour taire un détail crucial de la situation ou de l'environnement. Un ▽ peut servir à désinformer le personnage sur ce qui l'entoure ou sur la cible du test.

PILOTAGE (ESPACE) (AGILITÉ)

Ceux qui sont impliqués dans des conflits à l'échelle de la galaxie savent que leur capacité à piloter des vaisseaux est primordiale. Certains utilisent leur vaisseau spatial comme engin de guerre, et le mettent au service de la tyrannie de l'Empire ou de la cause de l'Alliance. D'autres transportent des marchandises recherchées (plus ou moins légales) par des clients impatients. Que l'équipage s'efforce d'éviter les tirs ennemis ou simplement d'éveiller l'attention, la réussite de l'entreprise dépend le plus souvent du talent de celui ou celle qui tient la barre.

Les actions les plus simples, comme les décollages et atterrissages routiniers, ne font pas appel à un test de Pilotage (espace). Mais quand une tempête de sable, un alternateur défaillant ou des tirs ennemis viennent compliquer l'affaire, les dés ont leur rôle à jouer.



- Chaque fois qu'au moins deux vaisseaux spatiaux rivalisent de vitesse, un test concurrentiel de Pilotage (espace) permet d'en déterminer le résultat.
- Les poursuites, qu'elles se déroulent au cœur d'une ceinture d'astéroïdes, dans un champ de bataille encombré ou en bordure d'une zone d'instabilité gravimétrique, se résolvent par le biais d'un test opposé de Pilotage (espace).
- Dans le cadre d'une bataille spatiale, les pilotes doivent souvent manœuvrer farouchement pour orienter leurs armes et leurs boucliers de la façon la plus avantageuse possible. Quand des adversaires jouent des coudes sur ce point, le vainqueur est désigné par l'intermédiaire d'un test opposé de Pilotage (espace).

La difficulté d'un test de Pilotage (espace) est déterminée selon la complexité des manœuvres concernées, la sévérité des conditions de navigation et les défauts ou subtilités des commandes du vaisseau spatial.

Les ✲ excédentaires permettent au personnage d'avoir une meilleure notion de la situation ou de trouver un moyen de modifier son véhicule avantageusement, pour qu'il soit plus efficace à l'avenir.

Les ❤ générés par un test de Pilotage (espace) peuvent servir à révéler un point faible dans le style de conduite de l'adversaire ou un défaut de son véhicule, ce qui profitera au personnage lors de rounds ultérieurs de combat. Un ⊕ peut permettre au personnage d'effectuer une manœuvre supplémentaire tout en continuant à piloter le véhicule.

Si un joueur obtient ⚙ ⚙ lors d'un test de Pilotage (espace), le MJ peut attribuer un □ aux tests de ses adversaires, pour illustrer une défaillance passagère de son engin. Un ▽ peut servir à infliger des dommages au vaisseau, les machines supportant mal les contraintes exercées par la piètre démonstration de pilotage du PJ durant ce test.

PILOTAGE (PLANÉTAIRE) (AGILITÉ)

Quand des personnages sillonnent la surface de l'un des nombreux mondes de la galaxie, ils s'éloignent souvent de leur vaisseau spatial. Des véhicules de taille plus réduite et mieux adaptés au milieu ambiant sont couramment employés pour ces transports. Il peut s'agir d'engins à répulseurs, d'avions ou de véhicules aquatiques. Quel que soit le mode de locomotion du véhicule (qu'il roule, glisse, plane, marche, vole ou flotte), son utilisation est régie par la compétence Pilotage (planétaire).

Quand les conditions de circulation et le climat sont normaux, les personnages ne sont pas tenus d'effectuer le moindre test de Pilotage (planétaire). On n'y a recours que dans les circonstances les plus problématiques. C'est le cas d'une poursuite à grande vitesse, d'un voyage sur des flots démontés, d'un trajet à bord d'un véhicule défaillant, ou d'une combinaison de toutes ces complications. Pour certains, cette compétence correspond à une passion et un métier. Pour d'autres, il s'agit juste d'une nécessité quotidienne qui s'impose à eux.

- Quand un personnage prend les manettes d'un vaisseau de surface totalement nouveau pour lui, il doit réussir un test de Pilotage (planétaire) pour en déchiffrer les commandes de base.
- Chaque fois que deux personnages sont engagés dans une course à la surface d'un monde, le résultat en est déterminé par un test opposé de Pilotage (planétaire).
- Quand un personnage en poursuit un autre ou est lui-même poursuivi, semer le poursuivant ou coller au train du fuyard se fait par l'intermédiaire d'un test opposé de Pilotage (planétaire).

La difficulté d'un test de Pilotage (planétaire) est déterminée selon la complexité des manœuvres concernées, la sévérité des conditions climatiques et les défauts ou subtilités des commandes du véhicule.

Les ✲ excédentaires permettent au personnage d'avoir une meilleure notion de la situation. Au lieu de cela, il peut trouver un moyen de modifier son véhicule avantageusement, pour qu'il soit plus efficace à l'avenir.

Les ❤ générés par un test de Pilotage (planétaire) peuvent servir à révéler un point faible dans le style de conduite de l'adversaire ou un défaut de son véhicule, ce qui profitera au personnage lors de rounds ultérieurs. Un ⊕ peut permettre au personnage d'effectuer une manœuvre supplémentaire tout en continuant à piloter le véhicule.

Si un joueur obtient ⚙ ⚙ lors d'un test de Pilotage (planétaire), le MJ peut attribuer un □ aux tests de ses adversaires, pour illustrer une défaillance passagère de son engin. Un ▽ peut servir à infliger des dommages au véhicule, la machine supportant mal les contraintes exercées par la piètre démonstration de pilotage du PJ durant ce test.

RÉSISTANCE (VIGUEUR)

La galaxie ne va pas s'arrêter de tourner quand un personnage a besoin de s'accorder une pause. S'ils veulent atteindre leurs objectifs, les héros vont régulièrement devoir faire preuve de la persévérance requise pour affronter les pires situations. Ils devront souvent se priver de sommeil, affronter des climats impitoyables, et n'auront parfois rien à manger ou presque pendant plusieurs jours. Il leur arrivera peut-être aussi d'ingérer des substances toxiques, que ce soit fortuitement, en ramassant ce qu'ils espéraient être comestible, ou en subissant la perfidie d'une taupe adverse.

Résistance représente la capacité du corps à ne pas succomber à ces diverses menaces, et à supporter des conditions extrêmes. Quand un personnage effectue un test de Résistance, c'est souvent qu'il s'est engagé dans une situation qui aurait fait rebrousser leur chemin à la plupart des gens raisonnables.

- Quand un personnage tente de se passer de sommeil pendant une durée qui n'est pas conseillée pour son espèce, il doit réussir un test de Résistance pour rester éveillé.
- Si un personnage ingère une substance toxique, il a recours à Résistance pour en éviter les effets.
- Quand un personnage est exposé de façon prolongée à un environnement particulièrement inhospitalier (froid, chaleur, pollution, etc.), les conséquences peuvent en être atténuées par un test réussi de Résistance.
- La déshydratation et la malnutrition peuvent rapidement exténuer l'organisme : Résistance permet de s'en prémunir dans une certaine mesure.

La difficulté de tout test de Résistance dépend de la sévérité des effets que le personnage tente d'éviter. Se passer de sommeil pendant 24 heures n'ajouterait par exemple qu'un seul ◆, tandis que sillonner les plaines glacées de Hoth en pleine tempête polaire s'assortirait d'une difficulté bien supérieure.

Les ✲ excédentaires des tests de Résistance permettent d'accroître les effets du succès, si bien que le personnage peut attendre plus longtemps avant de devoir se soumettre à un nouveau test.

Un 🔱 obtenu à un test de Résistance permettra au personnage et à ses alliés d'identifier un moyen de réduire la difficulté des prochains tests contre cette même menace. Obtenir un ⊕ peut éliminer trois points de stress, la détermination du personnage contre l'adversité s'avérant souveraine.

Le MJ peut dépenser les ۞ générées par un test de Résistance pour accabler le personnage de pénalités à ses tests suivants. Les ▽ peuvent servir à infliger une blessure ou une blessure critique au personnage, qui résiste mal à ces conditions extrêmes.

SANG-FROID (VOLONTÉ)

La galaxie regorge d'horreurs. Certaines, comme les rancors, les wampas et les dragons krayt, sont des bêtes d'origine naturelle d'une violence inouïe, fruit de leur environnement. D'autres, comme les horreurs engendrées par les Sith ou encore l'Étoile Noire, ont été créées par des êtres intelligents et n'ont pour seule fonction que de semer terreur et destruction. Au fil de leurs aventures, les personnages croiseront souvent des créatures qui chercheront à les démembrer ou à les dévorer. Savoir garder son sang-froid pour réagir de la meilleure manière face à ces abominations relève de cette compétence, qui représente la capacité à surmonter ses instincts biologiques, et à ne pas s'abandonner à la panique comme le feraient d'autres, plus impressionnables.

Le Sang-froid permet de surmonter trahisons et menaces. Il sert aussi à résister à Coercition, Commandement et Tromperie (cf. **Interactions Sociales**, page 118, pour plus de détails).

Sang-froid joue également un rôle-clé dans le développement des facultés liées à la Force (cf. **Chapitre VIII : La Force**).

- Si un personnage est immobilisé par un feu nourri, il peut avoir besoin de réussir un test de Sang-froid pour agir normalement.
- Face à une créature terrifiante, c'est la compétence Sang-froid qui permet de tenir bon au lieu de s'enfuir.
- Il arrive qu'on vous fasse miroiter un accord trop beau pour être vrai. Résister à une telle tentation passe par Sang-froid.
- Savoir déceler les mensonges d'un beau parleur (et ne pas se laisser influencer) est souvent une question de Sang-froid.

Sang-froid intervient souvent en opposition à l'action d'autrui (sans passer par un jet), si bien qu'il ne sera pas toujours possible d'obtenir de ✲ excédentaires. Toutefois, quand c'est le cas, on peut se servir d'un ✲ pour dégrader un ⬢ en ◆ à la prochaine action du personnage.

Les 🔱 obtenus à un test de Sang-froid peuvent révéler certains indices sur la situation en cours. Le personnage note par exemple un point faible chez l'ennemi qui paraissait jusque-là implacable, ou décèle dans les tirs adverses une récurrence qui peut lui permettre de se mettre à l'abri. Souvent, le simple fait de voir un allié farouchement déterminé face à une menace suffit à vous galvaniser. Un ⊕ obtenu à un test de Sang-froid peut être converti en ▢ pour un test de Sang-froid qu'un allié du personnage effectue au round suivant.

Le MJ peut se servir des ۞ des tests de Sang-froid pour miner le moral du personnage, en lui infligeant par exemple des malus à ses prochaines actions en situation critique. Les ▽ peuvent véritablement l'accabler. Il se retrouve alors incapable d'exécuter plus d'une simple manœuvre à son prochain round de combat.

SURVIE (RUSE)

Il n'est pas rare que les personnages s'aventurent à l'écart des mondes civilisés. C'est parfois un choix, mais il arrive aussi qu'ils échouent quelque part en cherchant du secours. Savoir reconnaître les périls d'un environnement naturel et en exploiter les ressources est du domaine de la compétence Survie.

Les personnages qui passent leurs années de formation sur des planètes restées à l'état sauvage y acquièrent souvent cette compétence, qui devient une seconde nature. D'autres peuvent l'apprendre par leur formation militaire. Certains en dépendent directement dans le cadre d'un métier qui leur demande de se rendre sur des mondes indomptés pour exploiter leurs richesses naturelles.

- Lorsqu'un personnage doit identifier des aliments comestibles, de l'eau potable ou des abris sûrs en environnement naturel, il se soumet à un test de Survie.
- Les personnages doués en Survie savent reconnaître les tendances climatiques, les signes d'un danger imminent, et savent comment se préparer à les affronter.
- Pister du gibier ou un individu recherché en milieu sauvage dépend de Survie.
- Survie représente également la capacité des personnages à maîtriser les animaux domestiques pour en faire des bêtes de somme ou des montures.

La difficulté d'un test de Survie dépend de l'environnement. Il faut notamment tenir compte de la biocompatibilité du monde avec le PJ, des conditions climatiques et des outils disponibles.

Les ✲ en excès par rapport à la difficulté du test de Survie peuvent servir à assister d'autres personnages dans cette épreuve. Sinon, le personnage peut aussi accumuler les vivres pour disposer de davantage de temps entre les tests.

Les 🔱 peuvent être convertis en meilleure compréhension de l'environnement, rendant les tests de Survie ultérieurs plus faciles. Le personnage a peut-être repéré un point d'eau où les proies se retrouvent, une grotte abandonnée constituant un excellent abri ou un bosquet d'arbres fruitiers biocompatibles. Lors d'un pistage, un 🔱 peut servir à apprendre un détail sur les proies, comme leur nombre et leur espèce, ou mieux déterminer la fraîcheur de leurs traces. Les ⊕ lors d'un test visant à maîtriser un animal domestique peuvent rapprocher la bête du personnage, au point d'en faire un compagnon loyal. Lors d'un pistage, un ⊕ peut être converti en indice capital concernant la cible ; sa destination, sa configuration, la présence de prisonniers ou de marchandises.

Le MJ peut profiter des 🏵 obtenues aux tests de Survie pour dilapider les ressources vitales du personnage, qui a dû puiser dans sa nourriture pour appâter le gibier ou gaspiller du combustible en tentant de faire du feu. Les ▽ peuvent être convertis en blessures, en blessures critiques ou en stress élevé chez le personnage, qui résiste très mal aux contrées inhospitalières de ce coin perdu de la galaxie.

SYSTÈME D (RUSE)

La compétence Système D représente l'instinct que l'on développe en vivant dans les milieux louches. Il en est qui acquièrent cette capacité en étudiant et en singeant les moindres comportements de ceux qui ont vécu cette existence impitoyable, mais la plupart l'apprennent à l'école des bas quartiers. Quand un personnage a l'intention de prospérer parmi le réseau complexe de la pègre, il doit en apprendre la langue et identifier sans hésitation les rôles des divers acteurs.

- Quand un personnage cherche un receleur spécialisé en marchandise douteuse et en services illicites, il peut tenter de le trouver par l'intermédiaire d'un test de Système D.
- Système D représente l'instinct qui permet au personnage de détecter des indices dans l'expression et l'attitude de ceux qui œuvrent en marge des structures légales. Cela peut permettre de comprendre certaines références cachées dans les conversations.
- Lorsqu'on a affaire à des criminels ou des éléments de la pègre, Système D permet de les approcher sans éveiller leur méfiance.

En général, Connaissance (Pègre) traite des renseignements et faits concernant le monde du crime. Système D régit plutôt la manière d'exploiter efficacement ces informations et d'agir dans un environnement de type criminel. Les ✲ gagnés aux tests de Système D peuvent servir à réduire le temps ou les fonds nécessaires à l'obtention de l'objet, du service ou des renseignements désirés.

Les 🔱 peuvent révéler des rumeurs supplémentaires ou d'autres éléments qui pourront s'avérer utiles. Grâce à un ⊕, le personnage peut bénéficier durablement d'un contact sur le terrain, qui pourra lui confier régulièrement des informations plutôt fiables.

Le MJ peut se servir des 🏵 générées par un test de Système D pour altérer les renseignements obtenus avec des rumeurs mensongères ou des exagérations typiques nées du bouche à oreille. Les ▽ peuvent représenter le fait que le personnage laisse échapper des détails le concernant ou ayant trait à ses objectifs, informations qui, en revanche, n'échapperont pas à ses adversaires.

TROMPERIE (RUSE)

Il arrive qu'un personnage ait besoin de convaincre autrui d'agir d'une certaine manière, mais qu'il soit à court d'arguments pour l'influencer. Dans une telle situation, un certain laxisme moral est parfois nécessaire. Que l'on souhaite que la personne achète quelque marchandise, accorde une faveur ou aille simplement voir ailleurs, l'art de mentir peut souvent faire la différence. Chaque fois que le mensonge intervient dans la persuasion, le personnage recourt à la compétence Tromperie. Les escrocs, les espions et de nombreux diplomates et marchands sans scrupules sont tous des maîtres en Tromperie. La compétence peut également être employée par des personnes qui n'appartiennent pas à ces sphères, mais celles-ci n'en feront pas le point central de leur évolution.

Celui qui cherche à duper tente d'abuser la perception de sa cible. Tromperie s'oppose au Sang-froid de celle-ci. Reportez-vous à l'encadré **Interactions Sociales**, page 118, pour plus de détails. Quand le personnage tente d'influencer plusieurs personnes ou une cible qui lui fait confiance, il n'est pas soumis à un test opposé. Au lieu de cela, la difficulté du test est déterminée par le nombre de sujets ou leur état d'esprit

(voire les deux). Les foules qui sont a priori portées à se méfier du personnage impliquent forcément un test plus difficile, alors que flouer ceux qu'on mystifie déjà requiert moins de dés de difficulté.

- Quand un personnage tente de tromper un acheteur ou un vendeur sur la valeur d'un objet pour en ajuster le prix à son avantage, il a recours à Tromperie.
- Chaque fois qu'un personnage cherche à distraire un adversaire par la ruse, même dans le cadre d'une confrontation physique, il peut recourir à Tromperie.
- S'il est poursuivi, un personnage peut utiliser Tromperie pour laisser une fausse piste, dans l'espoir d'égarer son limier et donc de gagner de l'avance.

Les ✲ obtenus lors d'une tentative de Tromperie peuvent servir à prolonger les effets du mensonge. Cela peut faire gagner du temps au personnage et lui permettre de repartir avant que la supercherie ne soit découverte. On peut aussi imaginer que la cible a moins de chances de démasquer l'imposture et devient même le parfait pigeon.

Les ❤ peuvent servir à accroître la valeur des marchandises ou services obtenus. La cible a néanmoins le sentiment d'avoir conclu un accord équitable avec le menteur. Un ⊕ peut suffire à convaincre la cible que son interlocuteur est parfaitement digne de confiance. Les tentatives de Tromperie ultérieures dont elle fera l'objet ne passent même plus par un test opposé, elles sont simplement assorties d'une difficulté de base dépendant de la nature du mensonge.

Une ◈ obtenue à un test de Tromperie dévoile une partie du mensonge. La cible a peut-être l'impression qu'on lui a menti sans pouvoir mettre le doigt dessus, ce qui la rend méfiante vis-à-vis du personnage. Dans le cas de ▽, le même phénomène se manifeste, mais de manière plus aiguë : la cible, méfiante, partage ses doutes avec sa communauté et cela entache la réputation du personnage. Elle peut en outre prendre conscience d'avoir été bernée et retourner la situation à son avantage en glissant quelques fausses informations de son cru. Elle peut aller jusqu'à fournir du matériel défectueux en donnant le change.

VIGILANCE (VOLONTÉ)

En ces temps incertains, ceux qui sont toujours parés à affronter les diverses épreuves ont bien plus de chances de s'en sortir que ceux qui se contentent de suivre le flux en s'adaptant tant bien que mal. Cette capacité de réaction demande de la discipline et se traduit souvent par des réactions instantanées face aux événements imprévus.

Les personnages qui doivent rester alertes parce que leur mode de vie l'exige excellent dans cette compétence. C'est le cas de ceux qui vivent dans des environnements inhospitaliers, qu'il s'agisse de jungles urbaines ou de milieux sauvages, mais aussi des soldats de carrière. Cette compétence est souvent associée à une grande confiance en soi.

- En situation de combat, lorsqu'un personnage n'a pas pris le temps de bien se préparer, Vigilance permet de déterminer l'Initiative.
- Vigilance représente la minutie avec laquelle le personnage s'est préparé pour les situations de crise imprévues. Chaque fois qu'il convient de savoir s'il dispose d'une certaine pièce d'équipement (de taille raisonnable), un test de Vigilance permet d'en confirmer ou d'en infirmer la présence.

La difficulté des tests de Vigilance est généralement modifiée par la probabilité que l'événement se présente. Il est normal qu'un personnage se prépare à un guet-apens dans une ruelle enténébrée, mais beaucoup moins qu'il s'attende à subir un tremblement de terre au cœur de la nuit. Si le résultat d'un tel test est défavorable, le personnage est temporairement hors d'état d'agir car il doit dans un premier temps tenter d'analyser la situation.

Tous les ✲ interviennent normalement dans le calcul de l'Initiative. Pour le reste, quand ce test a une importance vitale, les ✲ excédentaires indiquent que le personnage était particulièrement bien préparé pour ce type d'incident et qu'il a donc sous la main du matériel très utile et adapté à la situation.

Les personnages peuvent se servir des ❤ obtenus aux tests de Vigilance pour remarquer des détails de l'environnement qui pourraient les aider dans la scène en question. Il peut s'agir d'un abri inespéré, d'une échappatoire bienvenue ou d'un moyen de détourner l'attention de l'adversaire. Les ⊕ peuvent permettre au personnage d'effectuer une manœuvre supplémentaire au premier round de combat, sa méfiance naturelle l'ayant alerté sur la situation avant même qu'elle se présente. Reportez-vous à la page 213 pour plus de détails, en n'oubliant pas que les personnages ne peuvent exécuter plus de deux manœuvres à leur tour.

Le MJ peut profiter des ◈ produites par les tests de Vigilance pour que le personnage rate un détail important de la situation ou de l'environnement, et donc qu'un atout potentiel lui échappe. Les ▽ peuvent empêcher un personnage d'effectuer plus qu'une simple manœuvre durant le premier round de combat.

COMPÉTENCES DE COMBAT

Les compétences qui traitent essentiellement de l'affrontement physique sont catégorisées comme compétences de combat. Elles s'appliquent presque toujours sous une forme violente, mais pas forcément meurtrière. Vous trouverez plus de détails sur l'utilisation de ces compétences au **Chapitre VI : Combat et Conflits**. Le chapitre 6 présente aussi des idées sur la manière dont un personnage peut convertir les ✲ excédentaires, mais aussi les 🔱 et les ⊕ obtenus lors d'un test de compétence de combat. Y sont également traitées les façons dont le MJ peut dépenser les ⚙ et ▽ dans ces situations.

ARTILLERIE (AGILITÉ)

Certaines armes se révèlent parfois trop imposantes pour être portées par une seule personne. Si l'on veut donc s'en servir contre un adversaire, il faut qu'elles soient montées sur un véhicule, assemblées tant bien que mal à l'endroit souhaité ou intégrées au sein d'une fortification. Le transport des armes de ce type demande parfois une équipe entière, de même que leur assemblage et leur utilisation.

Les personnages sont rarement entraînés au maniement d'armes d'un tel calibre en dehors du cadre militaire, et à moins d'une accréditation officielle, leur acquisition n'est pas des plus simples. Seuls les mondes les plus dangereux abritent des prédateurs auxquels on ne peut répliquer raisonnablement que par des armes aussi puissantes. Artillerie s'applique aux canons lasers et aux torpilles à protons équipant les vaisseaux stellaires. Les systèmes encore plus encombrants, comme les tourelles de lasers lourds et les canons ioniques, se manipulent également grâce cette compétence.

- Quand un personnage pilote un chasseur stellaire, l'engin peut être doté d'armes montées selon une orientation fixe. Avant d'effectuer un test d'Artillerie, le pilote devra peut-être manœuvrer son chasseur pour bénéficier d'un angle de tir.
- Les personnages qui ont recours à Artillerie pour activer des armes montées sur tourelle devront peut-être retarder leur action en attendant qu'un pilote puisse orienter le véhicule de manière à ce que des cibles se retrouvent en ligne de mire.
- Les ordinateurs de visée et les systèmes automatiques les plus complexes sont souvent couplés à des armes de grande amplitude. La manipulation de ces appareils passe également par Artillerie.

La difficulté des tests d'Artillerie est déterminée par la distance séparant l'arme de la cible ou du gabarit de cette dernière (en fonction de l'arme). Elle peut également être ajustée en fonction des manœuvres effectuées par le personnage et d'autres modificateurs circonstanciels de combat (cf. **Chapitre VI : Combat et Conflits**).

CORPS À CORPS (VIGUEUR)

Toutes les armes à distance utilisent diverses munitions, pour la plupart très bruyantes. Elles sont souvent constituées de pièces fragiles et nécessitent un entretien régulier qui requiert des outils spécifiques. Par comparaison, la plupart des armes de corps à corps sont très bon marché, très silencieuses et ne demandent presque aucun entretien, ne nécessitant aucune source d'énergie si ce n'est la force physique du porteur.

Dans la majorité des cas, les dégâts infligés par les armes de corps à corps dépendent de la force du porteur, mais quelques-unes disposent de leur propre source d'énergie. Ces armes, notamment les matraques étourdissantes, les vibrolames et les lances magnétiques, sont bien plus sophistiquées qu'un simple gourdin. Le principe de base reste toutefois le même. Un personnage qui maîtrise l'art de frapper avec une arme de corps à corps peut facilement s'adapter au maniement d'autres dispositifs de cette catégorie.

Toute formation militaire comprend au minimum un apprentissage des rudiments du combat au corps à corps. Par ailleurs, les personnages qui ont passé du temps sur des mondes primitifs apprennent parfois à se défendre avec ce type d'armes. Dans certains systèmes de la galaxie, les aristocrates se familiarisent également avec ces techniques dans le cadre de leur tradition culturelle.

La difficulté des tests de Corps à corps est **Moyenne** ◆◆ (difficulté de toutes les attaques au corps à corps), sauf si l'adversaire n'est pas en mesure de se défendre (auquel cas elle peut être inférieure, à l'appréciation du MJ). Elle peut également être ajustée en fonction des manœuvres effectuées par le personnage et d'autres modificateurs circonstanciels de combat (cf. **Chapitre VI : Combat et Conflits**).

DISTANCE (ARMES LÉGÈRES) (AGILITÉ)

Souvent, les personnages préfèrent porter une arme qui peut être tenue efficacement à une main plutôt que de s'encombrer d'un engin plus imposant. Ce choix peut être dicté par la discrétion de l'arme, que l'on dissimule plus aisément, ou par une question de goût. Pour d'autres, il s'agit de libérer l'autre main afin de pouvoir, par exemple, piloter un speeder bike et tirer des coups de pistolet blaster en même temps.

Les armes que l'on classe dans cette catégorie sont très nombreuses. Il y a bien sûr toutes celles que l'on peut manier d'une seule main sans devoir bénéficier de quelque support que ce soit. On peut ainsi citer les innombrables pistolets, mais également les lances, les filets et les détonateurs thermiques. Certaines sont petites, faciles à escamoter, tandis que d'autres ne peuvent servir qu'aux individus les plus forts.



La compétence Distance (armes légères) reflète l'adresse développée par le personnage, ainsi que sa capacité à évaluer l'incidence du vent, de la gravité et de la distance. Quand un expert dans ce domaine se présente sur une planète, il cherchera souvent à faire quelques essais pour se familiariser avec l'influence de l'environnement local sur ses tirs.

- La grande majorité des armes à distance légères infligent des blessures à leurs cibles. Celles qui peuvent infliger du stress sont indiquées comme telles et nécessitent souvent pour ce faire qu'on active spécifiquement ce mode de tir.
- Les personnages peuvent tenir une arme à distance légère dans chaque main ou porter une arme de corps à corps dont le maniement ne nécessite qu'une de leurs mains tandis que l'autre tient une arme à distance légère. Reportez-vous à la page 224 pour plus de détails.

La difficulté des tests de Distance (armes légères) est déterminée par la distance séparant l'arme de la cible. Elle peut également être ajustée en fonction des manœuvres effectuées par le personnage et d'autres modificateurs circonstanciels de combat (cf. **Chapitre VI : Combat et Conflits**).

DISTANCE (ARMES LOURDES) (AGILITÉ)

Lorsqu'il s'agit de tirer sur une cible à distance, les armes tenues à deux mains offrent une assise plus stable que celles que l'on manipule à une main. Elles sont en outre dotées de canons plus longs, assurant des tirs réguliers sur de plus longues portées. Ces engins nécessitant davantage d'espace, les concepteurs les dotent généralement de munitions plus importantes et en profitent pour les rendre bien plus puissants que les armes de taille plus réduite. Il en résulte des armes souvent plus meurtrières et plus précises.

Les fusils employés à travers la galaxie sont d'une grande variété. Certains ne sont que de simples armes à percussion, tandis que les blasters, très courants, se déclinent de la petite carabine aux grands modèles à canon long pour tireurs embusqués. Il existe également des armes très spécifiques, comme les arbalètes wookies. L'utilisation de toutes ces armes est rattachée à la compétence Distance (armes lourdes).

En dehors des combats, les armes liées à cette compétence sont largement employées pour la chasse, ce qui explique pourquoi elles sont bien plus courantes dans les mondes frontière que les armes à distance légères. Les personnages qui comptent beaucoup sur les compétences de survie en milieu sauvage préfèrent souvent la portée supérieure des fusils lorsqu'ils affrontent des prédateurs.

- Par défaut, les armes à distance lourdes infligent des blessures. Une sous-catégorie peut aussi infliger des dégâts étourdissants, comme le font certaines armes exclusivement étourdissantes.

La difficulté des tests de Distance (armes lourdes) est déterminée par la distance séparant l'arme de la cible. Elle peut également être ajustée en fonction des manœuvres effectuées par le personnage et d'autres modificateurs circonstanciels de combat (cf. **Chapitre VI : Combat et Conflits**).

PUGILAT (VIGUEUR)

Il arrive dans certains affrontements physiques qu'un personnage cherche à neutraliser son adversaire sans véritablement le blesser. Il y a aussi des cas où une bagarre se déclare à l'improviste, laissant le personnage sans arme. Certaines personnes sont spécifiquement formées au combat à mains nues ou disposent d'armes naturelles qu'elles affectionnent pour ce type d'altercation. Dans ces circonstances, c'est la compétence Pugilat qui permet de résoudre les combats.

La plupart des personnages qui ont grandi dans un milieu hostile montrent un certain talent pour le Pugilat. Toutes les espèces sauvages, notamment celles qui sont dotées d'armes naturelles, se servent de Pugilat quand elles sont impliquées dans un affrontement physique. Tout individu qui travaille dans l'armée ou dans les forces de l'ordre apprend des rudiments d'arts martiaux, ce qui est également régi par la compétence Pugilat, y compris les formes les plus sophistiquées et étranges. Les armes improvisées, en revanche, comme une bouteille ou un pied de table, renvoient à la compétence Corps à corps.

Certains affrontements obligent les intervenants à combattre sans arme, que ce soit pour des raisons légales ou sociales. Dégainer une arme pourrait vite entraîner un combat meurtrier ou d'autres fâcheuses conséquences, ce qui oblige les personnages à compter uniquement sur la compétence Pugilat.

Pugilat sert donc pour le combat à mains nues (cf. page 224). La difficulté des tests de Pugilat est Moyenne ◆◆ (difficulté de toutes les attaques au corps à corps), sauf si l'adversaire n'est pas en mesure de se défendre (auquel cas elle peut être inférieure, à l'appréciation du MJ). Reportez-vous à la page 217 pour plus de détails.

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCE

En règle générale, un personnage réagit en fonction de ce qu'il sait d'une situation donnée. Bien évidemment, on ne peut demander aux joueurs d'en savoir autant au sujet de l'univers du jeu que leurs personnages, qui, eux, y vivent. Cette compétence sert donc à combler ce manque. Elle permet au joueur de prendre des décisions dépendant d'informations dont dispose probablement son personnage.

Les ✲, ☊, ⊕, ۞ et ▽ peuvent être convertis de manière semblable selon les compétences de Connaissance concernées. Les ✲ excédentaires indiquent que le personnage se souvient des informations souhaitées ou termine ses recherches plus vite que prévu, tandis que les ☊ peuvent servir à apprendre des détails secondaires sur la question. Les ⊕ apportent en revanche des renseignements qui peuvent s'avérer décisifs, comme une vulnérabilité de la bête étudiée dans le cas d'un test de Connaissance (Xénologie) ou des détails sur un conflit familial entre syndicats du crime dans le cas de Connaissance (Pègre). Le MJ peut se servir des ۞ pour omettre un détail crucial sur le sujet concerné, tandis que les ▽ permettent carrément au MJ de désinformer le personnage, voire de lui mentir sur toute la ligne.

BORDURE EXTÉRIEURE (INTELLIGENCE)

Les systèmes de la Bordure extérieure regorgent de mondes indépendants dont les occupants apprécient souvent l'isolement et la relative liberté. C'est ainsi que ces divers mondes offrent une incroyable variété de



cultures et de systèmes politiques. Bien souvent, ils sont également habités par une grande palette d'espèces formant une communauté fondée sur cette même diversité.

Le spectre culturel est si étendu que les coutumes d'un monde ne se retrouvent pas forcément dans les autres systèmes de la Bordure extérieure, mêmes proches. On compte toutefois des attitudes communes et des archétypes qui varient peu d'un bout à l'autre de ce secteur de la galaxie. Par ailleurs, ceux qui voyagent régulièrement parmi ces mondes apprennent à se connaître les uns les autres aux comptoirs des innombrables bouges accueillant les habitués des couloirs spatiaux.

- Quand un personnage a besoin de trouver une planète offrant une ressource ou un service donné parmi les systèmes de la Bordure extérieure, il peut effectuer un test de cette compétence pour déterminer les choix les plus adaptés à sa situation.
- Lorsqu'il s'agit de définir le meilleur endroit où vendre des marchandises, un test de Bordure extérieure permet de savoir où ces produits sont disponibles à un prix raisonnable et loin des yeux de l'Empire.
- Lorsqu'un personnage doit interagir avec un habitant d'un monde de la Bordure extérieure, cette compétence peut servir à déterminer l'approche la plus convenable pour partir sur de bonnes bases relationnelles.

La difficulté des tests de Bordure extérieure dépend de la notoriété du monde et des marchandises qu'on y recherche ou qu'on souhaite y vendre. Elle peut également être ajustée selon les détails de la question posée.

CULTURE (INTELLIGENCE)

Certaines portions de la galaxie sont habitées depuis plus d'un million d'années. Des innombrables civilisations qui ont émergé durant cette ère, beaucoup sont aujourd'hui éteintes. Ces cultures sont parvenues à communiquer par voie interstellaire et ont partagé leurs histoires respectives. Au fil des siècles, certains récits ont bien sûr évolué jusqu'à devenir des mythes et légendes. La part de vérité qu'ils contiennent est souvent plus importante qu'on ne le soupçonne, à tel point qu'on peut parfois oublier l'incroyable potentiel que ces histoires recèlent.

Les personnages férus de cultures oubliées et de légendes peuvent convertir leur passion en profession. Les avant-postes militaires oubliés, les technologies perdues et les vieilles légendes peuvent faire basculer le cours de la guerre. Il arrive aussi qu'un personnage découvre par hasard une relique associée à l'une de ces légendes, un objet dont la valeur pourrait largement dépasser ce que laisse imaginer son aspect. Un personnage qui sait tirer profit de ce lien pourrait s'en servir pour accomplir son Devoir.

- Chaque fois qu'un personnage tente de décrypter des écrits anciens ou d'en déterminer le contexte, un test de Culture s'impose.
- Les connaissances d'un personnage concernant la légende d'un héros antique sont représentées par la compétence Culture.

La difficulté d'un test de Culture dépend de la notoriété du sujet. Les légendes les plus connues ne demandent souvent aucun test, tandis que tout le monde ou presque a oublié les récits concernant une race éteinte depuis des millénaires.

ÉDUCATION (INTELLIGENCE)

Au sein de la plupart des races et cultures de la galaxie, savoir lire et écrire constitue un premier pas crucial vers l'âge adulte. Même dans les territoires assujettis à l'Empire, presque toute la population remplit ce critère bien avant d'atteindre la maturité physique. Après cela, l'éducation de chacun se développe en couvrant d'autres domaines de savoir.

En général, cela passe par des rudiments en mathématiques, en sciences et en technologie, du moins suffisamment pour accomplir les réparations de base. Beaucoup se penchent également sur la philosophie, la politique et l'histoire galactique. À partir de là, étudier les diverses espèces et cultures dominantes de la galaxie permet de peaufiner un bagage général.

Les personnages doivent connaître quelques notions essentielles pour savoir se comporter de façon adéquate quand ils voyagent. Pour l'inculte, tout ce qui sort de son univers natal paraît absurde. Les différences culturelles peuvent alors devenir des barrières infranchissables.

- Chaque fois qu'un personnage doit interagir avec un représentant gouvernemental, un test d'Éducation peut lui permettre de déterminer la meilleure manière de procéder.
- Quand un personnage doit recourir à des notions scientifiques de base dans une analyse, son savoir dans ce domaine est représenté par la compétence Éducation.

Éducation correspond également à la compétence de Connaissance par défaut. Chaque fois qu'il se pose une question que l'on n'associe pas d'emblée à l'une des autres compétences de Connaissance, Éducation peut servir à illustrer les notions du personnage sur le sujet.

La difficulté des tests d'Éducation est souvent directement associée à la notoriété des informations en question. Les personnages qui disposent de documents liés au sujet sont censés bénéficier d'un bonus appréciable, mais cela ne les exempt en aucun cas d'une compréhension des principes de base.

MONDES DU NOYAU (INTELLIGENCE)

Les mondes les plus proches du Noyau galactique sont censés représenter le summum de la culture et de la civilisation de la galaxie. C'est en tout cas la perception de ceux qui habitent ces systèmes. Les traditions culturelles varient sensiblement d'un système à l'autre, y compris entre les planètes d'un même système. Certaines sont partagées par presque tous les mondes du Noyau, à quelques exceptions près. Un comportement qui passe pour parfaitement bienséant sur une planète peut être considéré comme grossier sur une autre, tout cela au sein d'une région pourtant culturellement avancée de la galaxie.

De nombreux hypercouloirs relient les Mondes du Noyau aux autres secteurs de la galaxie. C'est ainsi que les visiteurs de contrées étrangères sont bien plus courants ici qu'ailleurs. Les Mondes du Noyau, véritables centres diplomatiques et commerciaux, maintiennent le contact entre des planètes éparpillées dans toute la galaxie.

- Quand un personnage doit identifier la planète d'origine d'un individu sans le lui demander, il peut effectuer un test de Mondes du Noyau pour reconnaître son accent, son style vestimentaire et autres traits associés à un monde donné.
- Lorsqu'ils ont affaire à un habitant des Mondes du Noyau, les personnages peuvent tenter un test de cette compétence pour savoir de quelle manière se comporter pour paraître courtois et ne pas le froisser.
- Les personnages spécialisés dans le transport de marchandises peuvent effectuer un test de Mondes du Noyau pour déterminer quels sont les meilleurs marchés pour l'achat ou la vente de tel ou tel produit. Ils peuvent aussi identifier les mondes où certains biens sont illicites.

La difficulté des tests de Mondes du Noyau est généralement proportionnelle à la rareté des renseignements en question. Il est bien plus facile de se souvenir des informations de base concernant Coruscant que d'un détail obscur ayant trait à une lune mineure.

PÈGRE (INTELLIGENCE)

Certains gouvernements sont sous l'emprise voilée de criminels, par le biais de machinations peu légales. En d'autres lieux, ce sont directement les barons du crime et leurs familles qui font office d'autorité. Quand la structure hiérarchique est plus traditionnelle, les éléments les plus douteux sont forcés d'agir dans l'ombre et la duplicité. Un personnage qui souhaite établir des contacts parmi la pègre devra d'abord comprendre dans toute leur subtilité les rôles et influences de ses membres.



Une fois que le personnage a décrypté comment il allait pouvoir approcher une de ces organisations, il va devoir identifier le bon interlocuteur. Les divers secteurs de ce monde peuvent en effet être gérés par différents groupes ou individus. Un parieur véreux n'est pas forcément à même de vous fournir des produits pharmaceutiques illicites ou des armes de qualité militaire. Selon les besoins du personnage et la présence criminelle dans le monde concerné, trouver le bon contact peut s'avérer enfantin ou au contraire long et fastidieux.

- La compétence Pègre peut servir à déterminer quel monde proche est le plus adapté à un commerce illicite donné.
- Pègre peut également s'avérer utile quand un personnage souhaite anticiper les méthodes auxquelles un adversaire va recourir pour une activité criminelle précise.

Quand un lieu ou un individu sont notoirement criminels, il est plus facile de retrouver les renseignements recherchés. La tâche s'avère bien plus corsée quand la personne a tout fait pour masquer ses activités illégales.

STRATÉGIE (INTELLIGENCE)

La galaxie de *Star Wars* est influencée par les conflits depuis des millénaires. Depuis ceux qui ont permis d'installer la République Galactique jusqu'à la Guerre des Clones, il y a quelques décennies seulement, ces affrontements ont joué un rôle crucial dans l'histoire et la vie de tous les habitants de la galaxie. Alors que l'Alliance entame un combat désespéré contre l'Empire, les personnages versés dans l'art de la guerre sont plus importants que jamais.

Cette compétence recouvre les connaissances tactiques d'un personnage, sur le sol planétaire et dans l'espace. Énormément de facteurs entrent en ligne de compte : formation militaire, maîtrise des stratégies et tactiques modernes, connaissance du personnel et de la technologie des factions impliquées, étude des autres grands conflits de l'histoire galactique, etc. Un personnage qui dispose d'une vue d'ensemble des guerres et de leur fonctionnement ne fera pas que survivre au sein de l'Alliance : il en gravira rapidement les échelons.

- La compétence Stratégie représente la connaissance qu'a un personnage des stratégies et tactiques de guerre planétaire et spatiale.
- Chaque fois qu'un personnage veut se rappeler un détail relatif à un événement, une organisation ou un individu ayant joué un rôle dans un conflit galactique, il effectue un test de Stratégie.

Plus l'information que le personnage désire se rappeler est délicate à obtenir, plus le test de Stratégie est difficile. Des données top secret, extrêmement précises ou anciennes seront naturellement moins aisées à obtenir, tandis que les tactiques, structures et organisations standards, avec lesquelles le personnage a eu l'occasion de se familiariser, lui reviendront facilement en mémoire.

XÉNOLOGIE (INTELLIGENCE)

Les motivations, les origines biologiques et les philosophies des espèces qui prolifèrent à travers la galaxie divergent grandement : l'objet du désir de l'une sera perçu comme parfaitement répugnant par une autre. Et au sein d'une même espèce, il suffit de changer de système pour découvrir des idéologies et usages sociaux complètement différents.

Ceux qui ont appris à classifier les diverses espèces de la galaxie en retenant leurs traits distinctifs sont forts en Xénologie.

Quiconque doit régulièrement entrer en contact avec les occupants des divers mondes de la galaxie se doit d'être expert en Xénologie, surtout ceux qui pourraient avoir à prodiguer des soins à des membres d'autres espèces, car d'une race à l'autre, les différences physiologiques et anatomiques peuvent transformer un remède efficace en poison mortel. La connaissance des spécificités culturelles est également importante dans les contextes sociaux. Une stratégie commerciale adaptée aux Twi'lek peut s'avérer désastreuse face à un Wookie.

- Quand un personnage rencontre pour la première fois un membre d'une race donnée, un test de Xénologie réussi permet de déterminer la meilleure manière de se comporter. Cela peut notamment éviter les faux pas rédhibitoires.
- Si un personnage doit porter assistance ou au contraire blesser un membre d'une autre espèce que la sienne, Xénologie peut l'aider à identifier ses maux ou à déceler ses vulnérabilités.

- Les diverses espèces n'ont pas les mêmes besoins en termes d'environnement et d'alimentation. Un test de Xénologie réussi permet à un personnage de proposer des choix appropriés à ses invités appartenant à d'autres espèces.

La difficulté des tests de Xénologie dépend à la fois de la régularité avec laquelle le personnage fréquente des membres de l'espèce concernée et de la rareté relative de celle-ci.



IV
TALENTS

« Vous savez qu'y m'arrive encore de m'épater moi-même ? »

— Han Solo

Les personnages joueurs se distinguent habituellement du commun des mortels par leurs capacités spéciales. Là où un personnage mineur pourrait renoncer face à l'adversité, on attend d'un héros qu'il domine son ennemi et triomphe. Les talents sont un artifice de jeu permettant aux personnages de réaliser des exploits surhumains. Il s'agit généralement de techniques spécialisées qu'un personnage a fini par maîtriser, à force d'entraînement et d'étude approfondie. Ils sont étroitement liés à l'identité d'un personnage, notamment à sa profession. Autant dire qu'un personnage aura plus de chances de succès s'il dispose à la fois d'une compétence et d'un talent liés à la situation.

Il est important de préciser que les talents ont un champ d'application plus restreint que les compétences et répondent à des situations bien précises. Un personnage désireux d'utiliser une compétence dans une large variété d'applications fera sans doute mieux d'augmenter celle-ci plutôt que d'acquérir un talent. Pour autant, un personnage se retrouvant dans une situation où ses talents peuvent s'exprimer aura l'occasion d'accomplir de véritables exploits.

CATÉGORIES DE TALENTS

Il existe différentes catégories de talents. Certains sont spécifiquement associés à une compétence particulière ou à un groupe de compétences. Il s'agit généralement d'astuces que le personnage a apprises à mesure qu'il développait la ou les compétences en question. Dans bien des cas, ces talents représentent des raccourcis opérationnels, l'expérience qui permet de sauter certaines étapes en toute sécurité ou de savoir quelles procédures appliquer. Les talents peuvent aussi exprimer des facilités innées à utiliser telle ou telle compétence. Il peut s'agir encore d'un processus mental particulier, d'un tour de main, ou d'un savoir-faire particulier.

Certains talents sont spécifiquement associés au combat. Ces talents de combat représentent des techniques que le personnage a appris à maîtriser par la pratique et l'expérience. Dans certains cas, ces capacités peuvent paraître surhumaines aux yeux des non-initiés, mais elles ne sont que le fruit d'un entraînement rigoureux et de l'expérience acquise. Ces talents offrent généralement des capacités permettant de venir à bout d'un adversaire particulièrement coriace, tandis que d'autres sont davantage destinés à éviter les coups. La nature des talents de

combat au sein d'une arborescence renforce la spécificité de la spécialité. Les spécialités qui se concentrent sur les moyens d'éviter la confrontation physique comportent forcément moins de talents de combat que celles de nature plus martiale.

La spécialité d'aspirant de la Force (cf. **Chapitre VIII**) comprend exclusivement des talents associés à la manipulation de la Force. Ces talents, plutôt que de représenter une modification des capacités naturelles d'un individu, sont intimement liés à sa compréhension de la Force. De la même manière que d'autres personnages acquièrent de nouvelles capacités physiques, l'aspirant de la Force progresse dans sa maîtrise de la Force.

Chaque arborescence de talents donne accès à Entraînement. Ce talent est le seul moyen pour un personnage d'augmenter ses caractéristiques après sa création. Il n'apparaît qu'une seule fois par arborescence, et généralement dans l'une des dernières entrées.

RANGS DE TALENT ET ACHAT D'UN MÊME TALENT À PLUSIEURS REPRISES

Certaines arborescences proposent plusieurs entrées pour un même talent, tout simplement parce que ce dernier peut être appris plusieurs fois. Quand un personnage apprend un talent qu'il connaît déjà, il gagne un rang de plus. À quelques exceptions près, il n'y a pas de limite au nombre de rangs qu'un personnage peut acquérir dans un talent donné. Un personnage peut acquérir autant de rangs dans un talent donné que le nombre de fois que celui-ci apparaît dans les arborescences de talents dont il dispose.

Les talents qui n'ont pas de rangs ne peuvent être acquis qu'une seule et unique fois. Si au cours de sa progression dans une arborescence un personnage rencontre un talent sans rang qu'il a déjà obtenu par une autre spécialité, on considère ce talent comme acquis dans cette nouvelle arborescence sans que le personnage doive dépenser de points d'expérience.

EXEMPLE : ACHETER DES TALENTS À RANGS

Zal, le personnage de Pierrick, possède deux rangs en Pilote chevronné grâce à l'arborescence de pilote. Quand par la suite il choisit l'arborescence de fonceur, il obtient la possibilité d'acquérir deux rangs supplémentaires en Pilote chevronné, pour un total de quatre rangs. Par ailleurs, s'il a déjà acquis le talent As de la manœuvre et qu'il choisit ensuite la spécialité de chef d'escadron, il n'aura pas à dépenser de XP pour As de la manœuvre quand il le rencontra dans cette nouvelle arborescence.

ARBORESCENCES DE TALENTS

Chaque fois qu'un joueur souhaite acquérir un nouveau talent pour son personnage, il doit d'abord s'assurer que celui-ci lui est accessible sur l'une de ses arborescences de spécialité. Pour prendre un nouveau talent de l'arborescence, le personnage doit préalablement posséder tous les talents précédents figurant sur l'arborescence, de façon à pouvoir tracer un « chemin » passant par ces talents déjà acquis jusqu'à atteindre le nouveau talent convoité. Pour cela, il suffit de suivre les traits qui figurent sur l'arborescence. Notez néanmoins que pour certaines arborescences, on ne peut se contenter de descendre dans une même colonne, tout simplement parce qu'un talent n'est pas relié au suivant par un trait. Dans ce cas, le personnage doit d'abord s'offrir un talent situé dans une colonne adjacente et prendre un chemin détourné vers le talent souhaité.

DESCRIPTION DES TALENTS

Voici venu le moment de détailler les différents talents proposés dans **L'Ère de la Rébellion**. Chaque entrée inclut les informations qui suivent :

- **Activation** précise si le talent est utilisable constamment (passif) ou si le personnage doit entreprendre une action pour l'activer (actif). Si l'activation est nécessaire, le type d'action demandé est précisé. Certains talents peuvent être activés au tour d'autrui. Dans ce cas, l'activation indique aussi « hors tour ».
- **Rangs** indique si un talent peut être acquis plusieurs fois (oui) ou seulement une fois (non).
- **Arborescences** recense les spécialités qui donnent accès à ce talent particulier. Notez que pour les talents à rangs, certaines arborescences permettent à un personnage d'acquérir plusieurs fois un talent donné.
- Le paragraphe final décrit les mécanismes de jeu impliqués dans l'utilisation de ce talent.

TABLE 4-1 : LISTE DES TALENTS

Nom	Activation	Rangs
Accompli	Passif	Oui
Acte de volonté	Actif (broutille)	Non
Adversité	Passif	Oui
Antitoxine	Passif	Oui
Aplomb	Passif	Oui
Arme en main	Actif (broutille)	Non
As de la manœuvre	Actif (action)	Non
As de la mécanique	Passif	Oui
Assaut conjugué	Actif (manœuvre)	Oui
Attaque furieuse	Actif (broutille)	Oui
Autorité naturelle	Passif	Oui
Avaries mécaniques	Actif (broutille)	Non
Bagarreur-né	Actif (broutille)	Non
Baroudeur	Passif	Oui
Baroudeur-né	Actif (broutille)	Non
Beau parleur	Actif (broutille)	Oui
Bénéfice du doute	Passif	Oui
Bidouillage	Passif	Oui
Bidouilleur-né	Actif (broutille)	Non
Bouche d'entrée	Actif (broutille)	Non
Bout portant	Passif	Oui
Bricoleur	Actif (action)	Non
Brute-née	Actif (broutille)	Non
Cartographie de la galaxie	Passif	Oui
Ceinture à gadgets	Actif (broutille)	Non
Charmeur-né	Actif (broutille)	Non
Chasseur-né	Actif (broutille)	Non
Chercheur	Passif	Oui
Chirurgien	Passif	Oui
Compartiment caché	Passif	Oui
Concentration intense	Actif (manœuvre)	Non
Conduite stratégique	Passif	Oui
Conduite tout terrain	Passif	Non
Connaissances spécialisées	Actif (broutille)	Oui
Coup assommant	Actif (broutille)	Non
Coup assommant (amélioré)	Actif (broutille)	Non
Coup ciblé	Actif (broutille)	Non
Coup de pouce du destin	Actif (broutille)	Non
Coup éclair	Passif	Oui
Coup handicapant	Actif (broutille)	Non
Coup mortel	Passif	Oui
Craqueur de codes	Passif	Oui
Culture à la carte	Actif (Action)	Non
Customisation	Passif	Oui
Dans le mille	Actif (broutille)	Non
Dans le mille (amélioré)	Actif (broutille)	Non
Défaut de motivateur	Actif (action)	Non
Déflagration sélective	Actif (broutille)	Oui
Dégâts superficiels	Actif (broutille, hors tour)	Non
Dégourdi	Passif	Oui
Dépannage de récup'	Actif (action)	Non
Désorientation	Passif	Oui
Détermination	Passif	Oui

Nom	Activation	Rangs
Difficile à viser	Passif	Non
Dose de stimulant	Actif (action)	Non
Dose de stimulant (amélioré)	Actif (broutille)	Non
Dose de stimulant (ultime)	Passif	Non
Dur au mal	Passif	Oui
En selle !	Actif (broutille)	Non
Endurance	Passif	Oui
Endurci	Passif	Oui
Entraînement	Passif	Oui
Entraînement au combat de base	Passif	Non
Entraînement au combat tactique	Passif	Non
Entraînement au combat véhiculé	Passif	Non
Entraînement physique	Passif	Oui
Érudit-né	Actif (broutille)	Non
Érudit reconnu	Passif	Oui
Escadron aux aguets	Passif	Non
Esprit furtif	Passif	Oui
Esquive	Actif (broutille, hors tour)	Oui
Esquive instinctive	Actif (manœuvre)	Oui
Et hop !	Actif (broutille)	Non
Expert commandant	Actif (broutille)	Non
Expert en commerce	Actif (broutille)	Non
Expert en discrétion	Actif (broutille)	Non
Expert en explosifs	Passif	Non
Expert en médecine	Actif (broutille)	Non
Expert en pilotage	Actif (broutille)	Non
Expert fonceur	Actif (broutille)	Non
Expert slicer	Actif (broutille)	Non
Expert stellaire	Actif (broutille)	Non
Faut pas rester là	Actif (broutille, hors tour)	Non
Faut pas rester là (amélioré)	Actif (broutille, hors tour)	Non
Filature	Passif	Oui
Fonceur-né	Actif (broutille)	Non
Force surhumaine	Passif	Oui
Formation incisive	Passif	Non
Forteresse mentale	Actif (broutille)	Non
Garde du corps	Actif (manœuvre)	Oui
Garde stratégique	Actif (manœuvre)	Oui
Génie de l'informatique	Passif	Oui
Grand voyageur	Passif	Non
Habitué des systèmes solaires	Actif (manœuvre)	Non
Incitation à la rébellion	Actif (action)	Non
Intimidant	Actif (broutille, hors tour)	Oui
Intuition	Passif	Non
Inventeur	Passif	Oui
Irrésistible	Passif	Oui
Jamais à court	Passif	Non
Langage binaire	Passif	Oui

TABLE 4-1 : LISTE DES TALENTS (SUITE)

Nom	Activation	Rangs
Leçons d'anatomie	Actif (broutille)	Non
Maître des armures	Passif	Non
Maître des armures (amélioré)	Passif	Non
Mécanicien de précision	Passif	Oui
Médecin-né	Actif (broutille)	Non
Même pas mal	Passif	Non
Meneur-né	Actif (broutille)	Non
Musclé	Passif	Non
Négociateur-né	Actif (broutille)	Non
Nerfs d'acier	Actif (broutille)	Non
Officier supérieur	Actif (action)	Non
Officier supérieur (amélioré)	Passif	Non
Paré à toute éventualité	Actif (action)	Non
Perception du danger	Actif (broutille)	Non
Perspicace	Passif	Oui
Persuasion	Passif	Oui
Pilote chevronné	Passif	Oui
Pilote-né	Actif (broutille)	Non
Pisteur chevronné	Passif	Oui
Placement rentable	Passif	Oui
Pleins gaz	Actif (action)	Non
Pleins gaz (amélioré)	Actif (manœuvre)	Non
Pleins gaz (ultime)	Passif	Non
Plus de peur que de mal	Actif (broutille, hors tour)	Non
Poigne	Passif	Oui
Point faible	Actif (broutille)	Non
Pot-de-vin	Actif (manœuvre)	Oui
Précision mortelle	Passif	Oui
Présence saisissante	Actif (broutille, hors tour)	Non
Programmeur-né	Actif (broutille)	Non
Qu'à cela ne tienne	Actif (broutille)	Non
Quelconque	Passif	Oui
Raccourci	Passif	Oui
Réaction éclair	Actif (broutille, hors tour)	Oui
Réaction fulgurante	Passif	Oui
Récupération rapide	Passif	Oui
Réflexes aiguisés	Passif	Non
Relations	Actif (broutille)	Oui
Renversement	Passif	Non
Réparations solides	Passif	Oui
Répartie caustique	Actif (action)	Non
Répartie caustique (amélioré)	Passif	Non
Répartie caustique (ultime)	Actif (broutille)	Non
Résistance héroïque	Actif (broutille)	Non
Ressort	Actif (broutille)	Non
Robustesse	Passif	Oui
Roi du freinage	Actif (manœuvre)	Non
Salves accablantes	Actif (broutille)	Oui
Salves précises	Actif (manœuvre)	Non
Schémas connus	Actif (manœuvre)	Non
Second souffle	Actif (broutille)	Oui
Secrets infirmiers	Passif	Oui
Sens de la rhétorique	Actif (action)	Non
Sens de la rhétorique (amélioré)	Passif	Non
Sens de la rhétorique (ultime)	Actif (broutille)	Non
Sens des affaires	Passif	Oui
Sens surdéveloppés	Passif	Oui
Sérénité	Actif (manœuvre)	Non
Sixième sens	Passif	Non
Slicer chevronné	Actif (broutille)	Non
Slicer stratégique	Passif	Oui
Slicer stratégique (amélioré)	Passif	Non
Solution astucieuse	Actif (broutille)	Non
Souffle dévastateur	Passif	Oui
Spécialiste du bacta	Passif	Oui
Stabilité	Actif (manœuvre)	Oui
Subsistance	Passif	Non
Systèmes de sécurité	Passif	Oui
Tête dure	Actif (action)	Oui
Tête dure (amélioré)	Actif (action)	Non
Tir exposé	Actif (broutille)	Non
Tireur d'élite	Actif (manœuvre)	Oui
Tireur-né	Actif (broutille)	Non
Tonification	Actif (broutille)	Non
Trait de génie	Actif (broutille)	Non
Tueur instinctif	Passif	Non
Valeur de Force	Passif	Oui
Vigilance accrue	Passif	Non
Visée juste	Actif (manœuvre)	Oui
Vivacité	Passif	Non
Voyou-né	Actif (broutille)	Non

ACCOMPLI

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Urgentiste

Le personnage choisit deux compétences. Elles deviennent à tout jamais des compétences de carrière.

ACTE DE VOLONTÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Aspirant de la Force

Une fois par séance de jeu, le personnage peut effectuer un test de compétence en utilisant sa Volonté plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence. Il doit toutefois expliquer comment, dans cette circonstance particulière, il fait appel à sa Volonté pour accomplir son action.



ADVERSITÉ

Activation : Passif
Rangs : Oui
Arborescences : PNJ uniquement

Améliorez 1 dé de difficulté des tests de combat visant ce personnage par rang d'Adversité.

ANTITOXINE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Commando

Ajoutez □ par rang d'Antitoxine à tous les tests pour résister aux poisons, venins et autres toxines, ainsi qu'aux tests visant à se remettre de leurs effets. Réduisez la durée des effets et les dégâts des toxines, venins et poisons de 1 round/point par rang d'Antitoxine, jusqu'à un minimum de 1.

APLOMB

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Ambassadeur, Chef d'escadron, Tacticien

Le personnage peut retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter les effets de peur. S'il ne reste aucun dé de difficulté, le personnage n'a pas à effectuer de test de Sang-froid.

ARME EN MAIN

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Recrue, Tacticien

Une fois par round, le personnage peut, à son tour, dégainer ou rengainer une arme accessible au prix d'une broutille au lieu d'une manœuvre. Ce talent réduit aussi d'une manœuvre le temps nécessaire pour dégainer ou rengainer une arme qui en requiert habituellement plusieurs.

AS DE LA MANŒUVRE

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Chef d'escadron, Pilote

Le personnage peut effectuer une action d'As de la manœuvre quand il pilote un véhicule ou un vaisseau spatial. Le personnage choisit un adversaire avec lequel il effectue un **test opposé de Pilotage (planétaire** ou **espace)**. En cas de succès, le véhicule ou vaisseau de l'adversaire ne peut effectuer aucune attaque contre le véhicule du personnage, pour un nombre de rounds égal à la valeur d'Agilité du personnage. As de la manœuvre ne peut être utilisé qu'une seule fois par rencontre.

AS DE LA MÉCANIQUE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Fonceur, Mécanicien

Le personnage retire ■ par rang d'As de la mécanique à tous les tests de Mécanique. De plus, le coût en crédits pour ajouter des mods sur des kits est réduit de moitié. Des rangs supplémentaires en As de la mécanique ne modifient pas cette réduction de coût.

ASSAUT CONJUGUÉ

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Tacticien

Le personnage peut entreprendre la manœuvre Assaut conjugué. Dans ce cas, un nombre d'alliés au contact égal à son rang de Commandement ajoutent ☻ à chacun de leurs tests de combat jusqu'au début du prochain tour du personnage. La portée de cette manœuvre augmente d'un niveau par rang d'Assaut conjugué.

ATTAQUE FURIEUSE

Activation : actif (broutille)
Rangs : oui
Arborescences : Taupe

Quand il effectue un test de Corps à corps ou de Pugilat, le personnage peut choisir de subir un certain nombre de points de stress (qui ne peut excéder son nombre de rangs en Attaque furieuse) pour améliorer autant de dés d'aptitude à son test de combat.

AUTORITÉ NATURELLE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Chef d'escadron, Commodore

Ajoutez □ par rang d'Autorité naturelle à tous vos tests de Commandement (et autres tests destinés à inspirer, rallier ou donner des ordres à un auditoire). En cas de succès au test, les membres de l'auditoire reçoivent également □ par rang aux tests de Sang-froid qu'elles devront effectuer au cours des prochaines vingt-quatre heures. Ce bénéfice n'augmente pas en fonction des rangs en Autorité naturelle que possède le personnage.

AVARIES MÉCANIQUES

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Artilleur

Lorsque le personnage réussit une attaque avec une arme de vaisseau ou de véhicule, il peut dépenser ☻ ☻ pour réduire la vitesse maximale de la cible de 1 (pour un minimum de 1) jusqu'à la fin du round suivant. Si le vaisseau ou le véhicule se déplaçait à sa vitesse maximale, il est aussitôt ralenti jusqu'à cette nouvelle valeur maximale.

BAGARREUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Taupe

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Pugilat ou de Corps à corps.

BAROUDEUR

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Recrue, Tacticien

Le personnage retire ■ par rang de Baroudeur aux tests effectués pour se déplacer au sol ou pour gérer les effets d'un environnement ou d'un terrain particulier. Par ailleurs, il réduit de moitié le temps de voyage terrestre. Des rangs supplémentaires en Baroudeur ne modifient pas cette réduction de durée.

BAROUDEUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Commando, Tacticien

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Résistance ou de Survie.

BEAU PARLEUR

Activation : actif (broutille)
Rangs : oui
Arborescences : Intendant

Quand un personnage acquiert ce talent, il choisit une compétence : Charme, Coercition, Négociation, ou Tromperie. Lors des tests de la compétence choisie, il peut dépenser ⏚ afin d'obtenir un nombre de ✲ supplémentaires égal à son rang en Beau parleur.

BÉNÉFICE DU DOUTE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Agitateur

Retirez ■ par rang en Bénéfice du doute à tous les tests de Coercition et de Tromperie entrepris par le personnage.



BIDOUILLAGE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Artilleur

Le personnage choisit une arme ou pièce d'armure personnelle par rang de Bidouillage. Il peut augmenter de 1 les dégâts de l'arme, réduire de 1 le coût en avantages ❦ pour infliger une blessure critique ou déclencher un autre effet (jusqu'à un minimum de 1), ou augmenter de 1 la défense au corps à corps ou à distance de l'armure. Ou bien il peut encore réduire l'encombrement de l'objet de 2, jusqu'à un minimum de 1.

Le bonus s'applique tant que le personnage utilise l'objet. Si ce dernier est perdu ou détruit, le personnage peut appliquer ce talent à une nouvelle arme ou pièce d'armure personnelle.

BIDOUILLEUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Mécanicien

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Mécanique.

BOUCHE D'ENTRÉE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Artilleur

Avant d'attaquer un vaisseau ou un véhicule, le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ignorer les effets de la règle Massif des grands vaisseaux pour cette attaque.

BOUT PORTANT

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Commando

Le personnage ajoute 1 point de dégâts par rang de Bout portant à un coup réussi d'une attaque de Distance (armes lourdes) ou Distance (armes légères) effectuée à portée courte ou au contact.

BRICOLEUR

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Mécanicien

Une fois par session de jeu, le personnage peut effectuer une action de Bricoleur. En réussissant **un test de Mécanique Difficile (◆◆◆)**, le personnage est en mesure de fabriquer, avec les outils et les pièces dont il dispose, un appareil permettant de répondre à un problème actuel. Cet appareil doit être approuvé par le MJ et fonctionne uniquement pour la durée de la rencontre en cours. Les outils utilisés sont détruits dans l'opération. Un ⏚ peut permettre de récupérer les outils afin de pouvoir les réutiliser ultérieurement.

BRUTE-NÉE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Agitateur

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Coercition ou de Système D.



CARTOGRAPHIE DE LA GALAXIE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Commodore, Pilote

Le personnage retire ■ par rang de Cartographie de la galaxie à tous les tests d'Astrogation. De plus, les tests d'Astrogation demandent moitié moins de temps. Des rangs supplémentaires en Cartographie de la galaxie ne modifient pas cette réduction de durée.

CEINTURE À GADGETS

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Éclaireur, Scientifique

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin et utiliser Ceinture à gadgets au prix d'une broutille pour sortir de sa ceinture multi-usage, de sa sacoche ou de ses poches un petit objet ne figurant pas sur sa liste d'équipement et dont la rareté ne dépasse pas 4. Il ne peut s'agir d'une arme, à moins que celle-ci ne possède l'attribut Munitions limitées (1).

CHARMEUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Ambassadeur

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Charme ou de Tromperie.

CHASSEUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Éclaireur

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Perception ou de Vigilance.

CHERCHEUR

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Scientifique

Le personnage retire ■ par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps. Des rangs supplémentaires en Chercheur ne modifient pas cette réduction de durée.

CHIRURGIEN

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Urgentiste

Quand le personnage effectue un test de Médecine pour aider un personnage à soigner des blessures, le patient récupère de 1 blessure de plus par rang de Chirurgien.

COMPARTIMENT CACHÉ

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Scientifique

Un équipement, véhicule ou droïde appartenant au personnage dispose d'un ou plusieurs compartiments cachés adaptés à la contrebande. La taille des compartiments est proportionnelle à celle du véhicule ou du droïde en question. La valeur d'encombrement de leur contenu ne peut excéder le nombre de rangs de Compartiment caché. La plupart des droïdes humanoïdes ne peuvent dissimuler que des objets de la taille d'une arme à une main, tandis qu'un vaisseau de gabarit 4 pourra cacher des humanoïdes. Les tests visant à trouver ce genre de compartiment s'accompagnent d'une difficulté **Exceptionnelle (◆◆◆◆◆)**.

CONCENTRATION INTENSE

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : non
Arborescences : Intendant, Scientifique

Avant d'effectuer un test de compétence, le personnage peut accomplir la manœuvre de Concentration intense. Le personnage subit 1 point de stress et améliore 1 dé d'aptitude du test de compétence.

CONDUITE STRATÉGIQUE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Chef d'escadron, Fonceur, Pilote

Un véhicule conduit par le personnage voit sa valeur de défense à toutes les zones augmentée de 1 point par rang de Conduite stratégique.

CONDUITE TOUT-TERRAIN

Activation : passive
Rangs : non
Arborescences : Fonceur

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

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES

Activation : actif (broutille)
Rangs : oui
Arborescences : Scientifique

Quand le personnage acquiert ce talent pour la première fois, il choisit une compétence de Connaissance. Lorsqu'il effectue des tests avec cette compétence, il peut utiliser ⊕ afin d'obtenir un nombre de succès supplémentaires égal à son rang en Connaissances spécialisées.

COUP ASSOMMANT

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Taupe

Quand le personnage effectue un test de Corps à corps, il peut choisir d'infliger des dégâts non en points de blessure, mais en points de stress. L'encaissement s'applique à ces dégâts.

COUP ASSOMMANT (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Taupe

Quand le personnage inflige des dégâts en points de stress lors d'un test de Corps à corps ou de Pugilat, il peut dépenser un ⊕ pour étourdir sa cible (cf. page 230) pour une durée de 1 round par ⊕ utilisé.

COUP CIBLÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Tireur d'élite

Quand le personnage réussit une attaque avec une arme qui n'est pas montée sur un véhicule ou un vaisseau spatial, il peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à son Agilité à un coup réussi de l'attaque.

COUP DE POUCE DU DESTIN

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Aspirant de la Force

Talent de la Force. Une fois par session de jeu, le personnage peut ajouter □□ à un test de compétence.

COUP ÉCLAIR

Activation :passif
Rangs : oui
Arborescences : Chef d'escadron, Éclaireur

Quand il effectue un test d'attaque en combat, le personnage ajoute □ par rang de Coup éclair aux tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi durant cette rencontre.

COUP HANDICAPANT

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Tireur d'élite

Le personnage peut volontairement ajouter 1 dé de difficulté à un test de combat afin d'infliger un coup handicapant.

Si son attaque touche et inflige des dégâts, jusqu'à la fin de la rencontre, la cible subit 1 point de stress chaque fois qu'elle se déplace.

COUP MORTEL

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Tireur d'élite

Le personnage ajoute +10 par rang en Coup mortel à tous ses jets de blessure critique infligés à un adversaire.

CRAQUEUR DE CODES

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Slicer

Le personnage enlève autant de ■ qu'il possède de rangs en Craqueur de codes à ses tentatives pour percer un code ou pour décrypter des communications. De plus, le personnage retire 1 dé de difficulté (quel que soit son nombre de rangs en Craqueur de codes) aux tests d'Informatique ou d'Intelligence pour percer un code ou décrypter des communications.

CULTURE À LA CARTE

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Intendant

Au lieu d'effectuer un test de Connaissance, le personnage peut entreprendre l'action Culture à la carte. Il dépense un nombre de crédits égal à 50 fois la difficulté du test et l'on considère alors qu'il le remporte avec un seul ✲ net. Le MJ peut estimer qu'une information est trop obscure et méconnue pour être trouvée par ce moyen ou qu'une situation donnée ne permet pas au personnage d'acheter le renseignement (s'il est par exemple bloqué sur une planète sans accès à l'Holonet).

CUSTOMISATION

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Scientifique

Le personnage peut augmenter les possibilités d'amélioration d'un équipement. Il choisit une pièce d'équipement et augmente de 1 le nombre de ses emplacements. Il ne peut le faire qu'une seule fois par pièce d'équipement donnée, mais peut modifier un nombre d'éléments d'équipement égal à son rang en Customisation. S'il perd une pièce d'équipement ainsi modifiée, il peut appliquer son talent de Customisation à un nouvel élément.

DANS LE MILLE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Pilote

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à la moitié de sa valeur d'Agilité (arrondie à l'entier supérieur) à un coup réussi d'une attaque effectuée avec une arme de véhicule ou de vaisseau.

DANS LE MILLE (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Pilote

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à sa valeur d'Agilité à un coup réussi d'une attaque effectuée avec une arme de véhicule ou de vaisseau. Cette capacité remplace les bénéfices habituels du talent Dans le mille.

DÉFAUT DE MOTIVATEUR

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Mécanicien

Une fois par session de jeu, le personnage peut entreprendre une action de Défaut de motivateur pour effectuer un **test de Mécanique Difficile (◆ ◆ ◆)**. En cas de succès, un appareil (choisi avec l'approbation du MJ) tombe en panne sur-le-champ, soit du fait de l'intervention du personnage, soit parce qu'il était sur le point de tomber en panne et que le personnage l'a simplement remarqué (au choix du personnage).

DÉFLAGRATION SÉLECTIVE

Activation : actif (broutille)
Rangs : oui
Arborescences : Saboteur

Lorsque le personnage utilise une arme dotée de l'attribut Souffle, il peut dépenser ❦ pour exclure une cible qui serait normalement touchée par l'explosion. Il peut ainsi isoler plusieurs cibles, dont le nombre ne peut toutefois dépasser son rang de Déflagration sélective. Le personnage peut également dépenser ⊕ pour exclure plusieurs cibles, dans les mêmes limites.

DÉGÂTS SUPERFICIELS

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : non
Arborescences : Commodore, Mécanicien

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour utiliser Dégâts superficiels immédiatement après qu'un véhicule ou un vaisseau spatial qu'il a déjà réparé durant cette rencontre subit des dégâts. Le personnage explique pourquoi les dégâts apparemment sérieux n'étaient en réalité que superficiels, et l'attaque inflige des points de stress mécanique plutôt que des dégâts de coque.

DÉGOURDI

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Agitateur

Retirez un ■ par rang de Dégourdi aux tests de Connaissance (Pègre) et de Système D du personnage.

DÉPANNAGE DE RÉCUP'

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Mécanicien

Une fois par session, en réussissant un **test de Mécanique Facile (◆)**, le personnage peut récupérer des pièces sur un appareil en état de marche afin d'en réparer un autre sans pour autant nuire au bon fonctionnement du premier. Cela permet au personnage de réparer un appareil cassé sans avoir sous la main ni pièces détachées, ni matériel, ni kit de réparation (et le test ne subit pas non plus de malus par manque d'un kit de réparation). Toutefois, il ne peut utiliser ce talent que si l'appareil en état de marche est au moins d'une taille et d'un niveau de technologie similaires à ceux de l'engin à réparer (il est par exemple impossible de réparer un vaisseau spatial en utilisant les pièces d'un pistolet blaster).

DÉSORIENTATION

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Éclaireur

Après avoir touché avec un test de combat, le personnage peut dépenser ❦ ❦ pour désorienter son adversaire (cf. page 230). Une cible désorientée ajoute ■ à tous ses tests de compétence. La cible est désorientée pour un nombre de rounds égal au rang du personnage en Désorientation.

DÉTERMINATION

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Saboteur, Slicer

Quand le personnage subit du stress, il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1. L'effet ne s'applique cependant pas aux pertes de stress volontaires.





DIFFICILE À VISER

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Chef d'escadron, Fonceur, Pilote

Tout véhicule piloté par le personnage est considéré comme ayant 1 point de gabarit de moins que la normale (pour un minimum de 0) quand il est la cible d'une attaque.

DOSE DE STIMULANT

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Urgentiste

Le personnage peut entreprendre l'action Dose de stimulant. Pour ce faire, il doit cependant disposer de médicaments, d'un médipack ou d'un stimpack. Il effectue un **test de Médecine Moyen (◇◇)**. En cas de réussite, il augmente de 1 la caractéristique de son choix d'un allié avec lequel il est au contact (ce qui l'inclut) jusqu'à la fin de la rencontre, mais le bénéficiaire subit 4 points de stress. Une même caractéristique ne peut être augmentée qu'une seule fois par ce talent durant une rencontre.

DOSE DE STIMULANT (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Urgentiste

Quand le personnage effectue une action Dose de stimulant il peut, au prix d'une broutille, faire passer la difficulté du **test de Médecine** à **Difficile (◇◇◇)**. Dans ce cas, la cible de l'action ne subit que 1 point de stress au lieu de 4.

DOSE DE STIMULANT (ULTIME)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Urgentiste

Quand le personnage effectue l'action Dose de stimulant, chaque ⊕ peut être dépensé pour augmenter de 1 une autre caractéristique.

DUR AU MAL

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Artilleur, Commando

Le personnage peut réduire le résultat d'une blessure critique de 10 par rang de Dur au mal, jusqu'à un minimum de 01.

EN SELLE !

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Chef d'escadron, Éclaireur, Pilote

Une fois par round, le personnage peut, à son tour, monter ou descendre d'un véhicule ou d'une monture, ou s'installer dans le cockpit ou la tourelle d'armement d'un vaisseau spatial au prix d'une broutille au lieu d'une manœuvre.

ENDURANCE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Artilleur, Mécanicien, Recrue

La valeur d'encaissement du personnage gagne +1 par rang d'Endurance.

ENDURCI

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Artilleur, Aspirant de la Force, Commando, Éclaireur, Fonceur, Intendant, Mécanicien, Pilote, Recrue, Saboteur, Tacticien, Taupe, Tireur d'élite, Urgentiste

Le personnage augmente son seuil de blessure de 2 par rang d'Endurci.

ENTRAÎNEMENT

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Agitateur, Ambassadeur, Artilleur, Aspirant de la Force, Chef d'escadron, Commando, Commodore, Éclaireur, Fonceur, Intendant, Mécanicien, Pilote, Recrue, Saboteur, Scientifique, Slicer, Tacticien, Taupe, Tireur d'élite, Urgentiste

Chaque rang augmente de 1 point permanent une caractéristique au choix du joueur. Ce talent ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

ENTRAÎNEMENT AU COMBAT DE BASE

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Recrue

Pugilat et Distance (armes légères) deviennent des compétences de carrière.

ENTRAÎNEMENT AU COMBAT TACTIQUE

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Recrue

Corps à corps et Distance (armes lourdes) deviennent des compétences de carrière.

ENTRAÎNEMENT AU COMBAT VÉHICULÉ

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Recrue

Artillerie et Pilotage (planétaire) deviennent des compétences de carrière.

ENTRAÎNEMENT PHYSIQUE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Commando

Le personnage ajoute ■ par rang d'Entraînement physique aux tests d'Athlétisme et de Résistance.

ÉRUDIT-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Scientifique

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Connaissance.

ÉRUDIT RECONNU

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Scientifique

Le personnage dégrade 1 dé de difficulté par rang en Érudit reconnu lors des tests destinés à interagir avec des institutions académiques.

ESCADRON AUX AGUETS

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Chef d'escadron

Lorsque le personnage est à bord d'un vaisseau ou d'un véhicule dont les systèmes de communication fonctionnent, Les alliés à portée courte ajoutent □ à leurs tests de Perception et de Vigilance. Les alliés à portée proche ajoutent quant à eux □ □. Ce talent agit à l'échelle planétaire et non à l'échelle individuelle.

ESPRIT FURTIF

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Aspirant de la Force

Talent de la Force. Le personnage ajoute □ par rang d'Esprit furtif à tous ses tests de Discrétion, sauf quand l'être vivant qui tente de le détecter est immunisé contre les pouvoirs de la Force.

ESQUIVE

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : oui
Arborescences : Ambassadeur, Taupe, Urgentiste

Quand il est la cible d'une attaque (à distance ou au corps à corps), le personnage peut choisir, au prix d'une broutille, de subir aussitôt un certain nombre de points de stress, puis d'améliorer autant de dés de difficulté du test de combat. Le nombre de points de stress subis ne peut dépasser son rang d'Esquive.

ESQUIVE INSTINCTIVE

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Tacticien

Une fois par round, le personnage peut à son tour de jeu accomplir une manœuvre d'Esquive instinctive pour faire un pas de côté et éviter les attaques à distance. Le personnage subit un nombre de points de stress inférieur ou égal à son rang en Esquive instinctive. Jusqu'au début du tour suivant du personnage, améliorez autant de dés de difficulté de tous les tests de combat à distance le prenant pour cible que de points de stress subis.

ET HOP !

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Tireur d'élite

Une fois par séance de jeu, le personnage peut effectuer un test de compétence en utilisant l'Agilité plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence. Il doit toutefois expliquer comment, dans cette circonstance particulière, il fait appel à son Agilité pour accomplir son action.

EXPERT COMMANDANT

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Chef d'escadron

Une fois par round, le personnage peut subir 2 points de stress pour retirer 1 dé de difficulté de son prochain test de Commandement, jusqu'à un minimum de **Facile (◆)**.

EXPERT EN COMMERCE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Intendant

Avant d'effectuer un test pour vendre ou acheter des objets, le personnage peut choisir de subir 2 points de stress. Si le test est réussi, il vend l'objet pour 25% de plus que son prix de base ou l'achète pour 25% de moins.

EXPERT EN DISCRÉTION

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Taupe

Une fois par round, le personnage peut choisir de subir 2 points de stress pour réduire de 1 dé la difficulté de son prochain test de Discrétion ou de Magouilles, jusqu'à un minimum de **Facile (◆)**.

EXPERT EN EXPLOSIFS

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Saboteur

Le personnage diminue de 1 (minimum de 1) le coût d'activation en ⟲ de l'attribut Souffle de toute arme qu'il utilise. Cela reste valable pour activer l'attribut Souffle lorsque l'attaque de l'arme échoue.

EXPERT EN MÉDECINE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Urgentiste

Une fois par round, le personnage peut choisir de subir 2 points de stress pour réduire de 1 dé la difficulté de son prochain test de Médecine, jusqu'à un minimum de **Facile (◆)**.

EXPERT EN PILOTAGE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Pilote

Quand le personnage pilote un vaisseau spatial (tout vaisseau nécessitant l'utilisation de la compétence

Pilotage [espace]), il peut une fois par round choisir de subir 2 points de stress afin d'accomplir une action à la place d'une manœuvre.

EXPERT FONCEUR

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

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

EXPERT SLICER

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Slicer

Une fois par round, le personnage peut choisir de subir 2 points de stress pour réduire de 1 dé la difficulté de son prochain test d'Informatique ou de tout autre test relatif au piratage informatique, jusqu'à un minimum de **Facile (◆)**.

EXPERT STELLAIRE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Commodore

Une fois par round, le personnage peut choisir de subir 2 points de stress pour réduire de 1 dé la difficulté de son prochain test d'Astrogation, jusqu'à un minimum de **Facile (◆)**.

FAUT PAS RESTER LÀ

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : non
Arborescences : Saboteur

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour effectuer une manœuvre Se déplacer au prix d'une broutille afin de tenter de se mettre à l'abri ou hors de portée du Souffle d'une arme ou d'une explosion. Cela peut se faire hors tour. Cette broutille a lieu une fois que le personnage a déterminé qu'il est censé être touché par la déflagration, mais avant l'application des dégâts.

FAUT PAS RESTER LÀ (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : non
Arborescences : Saboteur

Lorsque il active Faut pas rester là, le personnage peut permettre à un allié au contact d'effectuer lui aussi une manœuvre Se déplacer (hors tour) au prix d'une broutille pour tenter de se mettre à l'abri ou hors de portée du Souffle d'une arme ou d'une explosion. Cette broutille a lieu une fois que l'allié a déterminé s'il est censé être touché par la déflagration, mais avant l'application des dégâts.

FILATURE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Éclaireur

Le personnage ajoute □ par rang de Filature à tous ses tests de Coordination et de Discrétion.

FONCEUR-NÉ

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

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

FORCE SURHUMAINE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Commando

Pour chaque rang de Force surhumaine, le personnage inflige 1 point de dégâts supplémentaire à un coup réussi d'une attaque de Corps à corps ou de Pugilat.

FORMATION INCISIVE

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Chef d'escadron

Lorsque le personnage exécute l'action Prendre l'avantage (cf. page 249), un nombre de véhicules alliés à portée proche égal à son rang de Commandement profitent directement des effets de l'action sur la cible. Ces véhicules alliés continuent d'en profiter jusqu'à ce qu'ils ne soient plus à portée proche du personnage ou que ce dernier ne bénéficie plus des effets de Prendre l'avantage.

FORTERESSE MENTALE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Scientifique, Slicer

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ignorer jusqu'à la fin de la rencontre les effets des blessures critiques sur les tests associés à l'Intelligence et à la Ruse. Il continue néanmoins à souffrir de la blessure critique elle-même.

GARDE DU CORPS

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Tacticien

Une fois par round, le personnage peut, à son tour, exécuter une manœuvre de Garde du corps pour protéger un allié au contact. Le personnage subit un nombre de points de stress inférieur ou égal à son rang en Garde du corps. Jusqu'au début du tour suivant du personnage, sur tous les tests de combat prenant pour cible l'allié protégé, améliorez un nombre de dés de difficulté égal au nombre de points de stress subis par le personnage.

GARDE STRATÉGIQUE

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Taupe

Une fois par round, à son tour, le personnage peut accomplir une manœuvre de Garde stratégique afin d'adopter une position défensive contre des attaques au corps à corps. Il subit alors un nombre de points de stress inférieur ou égal à son nombre de rangs en Garde stratégique. Jusqu'au début du tour suivant du personnage, sur tous les tests de combat au corps à corps le prenant pour cible, améliorez un nombre de dés de difficulté égal au nombre de points de stress subis par le personnage en utilisant ce talent.

GÉNIE DE L'INFORMATIQUE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Slicer

Pour chaque rang en Génie de l'informatique, le personnage réduit de 25% le temps nécessaire pour accomplir des tâches liées à l'informatique.

GRAND VOYAGEUR

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Recrue

Connaissance (Mondes du Noyau) et Connaissance (Bordure extérieure) deviennent des compétences de carrière.

HABITUÉ DES SYSTÈMES SOLAIRES

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : non
Arborescences : Commodore, Éclaireur

Une fois par session de jeu, le personnage peut dépenser une manœuvre pour effectuer un **test de Connaissance (Bordure extérieure)** ou de **Connaissance (Mondes du Noyau) Difficile (◆◆◆)**. En cas de succès, le personnage a la chance d'être familiarisé avec le type d'environnement planétaire où il se trouve. Il sait si la planète a des chances d'être habitée et, si tel est le cas, où l'on doit pouvoir trouver des habitations. Il a également connaissance des effets environnementaux inhabituels, des prédateurs dangereux, ou de la présence éventuelle de bases.

INCITATION À LA RÉBELLION

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Agitateur

Une fois par séance de jeu, le personnage peut entreprendre l'action Incitation à la Rébellion pour effectuer un **test de Coercition Difficile (◆◆◆)**. En cas de réussite, un nombre d'individus inférieur ou égal à son rang de Coercition s'insurgent contre une organisation ou une autorité exerçant une emprise sur eux, jusqu'à la fin de la rencontre. Cette insurrection peut être provoquée directement par les mots prononcés ou les actes commis sur l'instant par le personnage, mais elle peut également éclater spontanément, suscitée par le mécontentement accumulé.

INTIMIDANT

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : oui
Arborescences : Agitateur

Quand le personnage effectue un test de Coercition, il peut choisir de subir un certain nombre de points de stress (inférieur ou égal à son rang d'Intimidant) pour dégrader autant de dés de difficulté du test. Quand le personnage est la cible d'un test de Coercition, il peut choisir de subir un certain nombre de points de stress (inférieur ou égal à son rang d'Intimidant) pour améliorer autant de dés de difficulté du test.

INTUITION

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Aspirant de la Force

Talent de la Force. Perception et Sang-froid deviennent des compétences de carrière, si ce n'est pas déjà le cas.



INVENTEUR

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Scientifique

Quand le personnage fabrique de nouveaux objets ou modifie des kits existants (cf. **Chapitre V : Matériel et équipement**), il peut choisir d'ajouter □ ou de retirer ■ à son test par rang d'Inventeur.

IRRÉSISTIBLE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Ambassadeur

Retirez ■ par rang d'Irrésistible aux tests de Charme et de Commandement du personnage.

JAMAIS À COURT

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Artilleur, Recrue

Le personnage ne tombe pas à court de munitions sur un ▽. Les armes possédant l'attribut Munitions limitées tombent à court de munitions selon la règle normale.

LANGAGE BINAIRE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Scientifique

Le personnage obtient □ par rang de Langage binaire pour toutes les tâches qu'il ordonne d'accomplir à un droïde non joueur.

LEÇONS D'ANATOMIE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Urgentiste

Après avoir réussi une attaque avec une arme qui n'est pas montée sur un véhicule ou un vaisseau spatial, le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à son Intelligence à un coup de l'attaque.

MAÎTRE DES ARMURES

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Commando

Quand il porte une armure, le personnage augmente de 1 sa valeur d'encaissement totale.

MAÎTRE DES ARMURES (AMÉLIORÉ)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Commando

Quand il porte une armure ayant une valeur d'encaissement de 2 ou plus, le personnage augmente de 1 sa défense.

MÉCANICIEN DE PRÉCISION

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Fonceur, Mécanicien

Chaque fois que le personnage élimine des points de stress mécanique subis par un véhicule ou un vaisseau, il en supprime 1 de plus par rang de Mécanicien de précision.

MÉDECIN-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Urgentiste

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Médecine.

MÊME PAS MAL

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Commando

Quand le jet de pourcentage effectué lorsque le personnage subit une blessure critique donne un résultat de 1 (ou est réduit à 1), il ne subit en fait pas de blessure critique ni les effets associés.

MENEUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Tacticien

Une fois par séance de jeu, le personnage peut relancer un test de Calme ou de Commandement.

MUSCLÉ

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Commando

Le personnage traite les armes de jet comme si elles disposaient d'un niveau de portée de plus, jusqu'à portée moyenne au maximum.

NÉGOCIATEUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Intendant

Une fois par séance de jeu, le personnage peut relancer un test de Négociation ou de Calme.

NERFS D'ACIER

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Ambassadeur

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ignorer jusqu'à la fin de la rencontre les effets des blessures critiques sur les tests associés à la Présence et la Volonté. Il continue néanmoins à souffrir de la blessure critique elle-même.

OFFICIER SUPÉRIEUR

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Chef d'escadron, Tacticien

Le personnage peut entreprendre l'action d'Officier supérieur. Il effectue alors un **test de Commandement Moyen (◆ ◆)**. En cas de réussite, un nombre d'alliés

égal à sa Présence peuvent exécuter une manœuvre à condition de subir préalablement 1 point de stress. Celle-ci ne compte pas dans le nombre de manœuvres auquel on a droit à chaque tour. S'il faut déterminer l'ordre dans lequel les alliés agissent, c'est le personnage qui utilise Officier supérieur qui a le dernier mot.

OFFICIER SUPÉRIEUR (AMÉLIORÉ)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Chef d'escadron, Tacticien

Quand il entreprend une action d'Officier supérieur, le personnage peut affecter un nombre d'alliés égal au double de sa Présence. De plus, lors de son test de Commandement, il peut utiliser ⊕ pour permettre à un allié (qui subit 1 point de stress) d'exécuter une action au lieu d'une manœuvre.

PARÉ À TOUTE ÉVENTUALITÉ

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Scientifique

Une fois par séance de jeu, le personnage peut intégrer un « fait » (ou du contexte) à la narration comme s'il avait dépensé un point de Destin.

PERCEPTION DU DANGER

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Aspirant de la Force

Talent de la Force. Une fois par session de jeu, le personnage peut retirer ■■ à un test de compétence.

PERSPICACE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Agitateur, Ambassadeur

On améliore 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie visant le personnage par rang qu'il possède en Perspicace.

PERSUASION

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Agitateur

Le personnage élimine ■ par rang de Persuasion à tous ses tests de Magouilles et de Tromperie.

PILOTE-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Pilote

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

PILOTE CHEVRONNÉ

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Fonceur, Pilote

Le personnage retire ■ par rang de Pilote chevronné à tous ses tests de Pilotage (planétaire) et Pilotage (espace).

PISTEUR CHEVRONNÉ

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Tireur d'élite

Retirez ■ par rang de Pisteur chevronné aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces. Les tests de Survie effectués pour suivre une piste prennent moitié moins de temps que la normale. Des rangs supplémentaires en Pisteur chevronné ne modifient pas cette réduction de durée.

PLACEMENT RENTABLE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Intendant

Au début de chaque séance de jeu, le personnage gagne un nombre de crédits égal à 100 multiplié par son rang de Placement rentable. C'est au joueur et au MJ de définir comment cet argent est gagné. Il peut s'agir d'un investissement, de revenus professionnels ou d'à-côtés plus ou moins licites. Le MJ peut également décider que la tournure actuelle de l'aventure empêche provisoirement de profiter de ces fonds.

PLEINS GAZ

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Fonceur, Pilote

L'action de Pleins gaz permet à un personnage de pousser un vaisseau ou un véhicule au-delà de sa vitesse maximale. Le personnage effectue pour cela un **test de Pilotage Difficile (◆ ◆ ◆)**. En cas de réussite, la vitesse maximale du vaisseau augmente de 1 pendant un nombre de rounds égal à la Ruse du personnage. L'appareil ne peut cependant pas entreprendre d'actions ou exécuter de manœuvres qui lui sont refusées en temps normal (par exemple, celles qui nécessitent une certaine vitesse).

PLEINS GAZ (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : non
Arborescences : Fonceur, Pilote

Le personnage peut délibérément subir 1 point de stress pour tenter Pleins gaz au prix d'une manœuvre. Par ailleurs, la difficulté est réduite à **Moyenne (◆ ◆)**.

PLEINS GAZ (ULTIME)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Fonceur, Pilote

Quand le personnage utilise avec succès Pleins gaz, la vitesse maximale du vaisseau augmente de 2 (au lieu de 1), pour un nombre de rounds égal à sa Ruse.

PLUS DE PEUR QUE DE MAL

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : non
Arborescences : Urgentiste

Une fois par séance de jeu, lorsqu'un allié est censé subir une blessure critique, le personnage peut entreprendre

la broutille Plus de peur que de mal pour effectuer un **test de Médecine Difficile (◆◆◆)**. En cas de réussite, l'allié ne subit pas la blessure critique ni les effets associés (l'attaque qui était censée la provoquer inflige toutefois normalement ses dégâts).

POIGNE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Commodore, Tacticien

Le personnage retire ■ par rang de Poigne aux tests de Calme et de Commandement.

POINT FAIBLE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Taupe

Après avoir réussi une attaque avec une arme qui n'est pas montée sur un vaisseau spatial ou un véhicule, le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à sa Ruse à un coup réussi de l'attaque.

POT-DE-VIN

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Intendant

Avant d'effectuer un test d'interaction sociale, le personnage peut exécuter la manœuvre Pot-de-vin et dépenser jusqu'à 50 crédits par rang de Pot-de-vin. Il améliore alors 1 dé d'aptitude de son test par tranche de 50 crédits. La manière dont la transaction s'effectue est laissée à l'appréciation du joueur et du MJ, mais cela peut passer par un bakchich, des présents ou l'achat de renseignements conférant un avantage au personnage dans la discussion concernée.

PRÉCISION MORTELLE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Tireur d'élite

Chaque fois que le personnage acquiert un rang en Précision mortelle, il doit choisir une compétence de combat. Lorsqu'il utilise la compétence choisie, le personnage ajoute ses rangs dans celle-ci comme dégâts supplémentaires à un coup réussi de l'attaque. Le personnage ne peut pas choisir deux fois la même compétence de combat et ce talent ne s'applique pas aux armes montées sur un véhicule ou un vaisseau spatial.

PRÉSENCE SAISISSANTE

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : non
Arborescences : Ambassadeur

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour récupérer un nombre de points de stress égal à sa valeur de Présence.

PROGRAMMEUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Slicer

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test d'Informatique ou d'Astrogation.

QU'À CELA NE TIENNE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Ambassadeur

Une fois par séance de jeu, le personnage peut effectuer un test de compétence en utilisant la Présence plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence. Il doit toutefois expliquer comment, dans cette circonstance particulière, il fait appel à sa Présence pour accomplir son action.

QUELCONQUE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Ambassadeur, Aspirant de la Force

L'apparence du personnage est tellement ordinaire que les gens ont du mal à se souvenir précisément de lui. On améliore 1 dé de difficulté des tests pour identifier le personnage par rang de Quelconque.

RACCOURCI

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Éclaireur

Lors d'une poursuite, le personnage ajoute autant de □ qu'il possède de rangs en Raccourci à ses tests pour rattraper un ennemi ou pour échapper à ses poursuivants.

RÉACTION ÉCLAIR

Activation : actif (broutille, hors tour)
Rangs : oui
Arborescences : Commodore, Fonceur

Le personnage peut subir des points de stress pour ajouter autant de ✲ à un test de Calme ou de Vigilance effectué pour déterminer l'ordre d'initiative. Leur nombre ne peut cependant pas dépasser son rang en Réaction éclair.

RÉACTION FULGURANTE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Aspirant de la Force

Talent de la Force. Le personnage ajoute □ par rang en Réaction fulgurante à tous ses tests de Vigilance.

RÉCUPÉRATION RAPIDE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Éclaireur, Pilote, Saboteur

Quand le personnage récupère du stress à l'issue d'une rencontre, il élimine 1 point de stress supplémentaire par rang en Récupération rapide.

RÉFLEXES AIGUISÉS

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Intendant

Le personnage gagne +1 en défense de corps à corps.

RELATIONS

Activation : active (broutille)
Rangs : oui
Arborescences : Intendant

Une fois par session de jeu, alors que le personnage veut acheter un objet disponible légalement, il peut en réduire la rareté de 1 niveau par rang en Relations.

RENVERSEMENT

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Commando, Taupe

Après avoir touché avec une attaque au corps à corps, le personnage peut jeter la cible à terre au prix d'un ⊕. Si la cible est plus grande que le personnage actif, il faut un ⊕ supplémentaire par gabarit en plus.

RÉPARATIONS SOLIDES

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Commodore, Mécanicien

Quand le personnage répare un véhicule ou un vaisseau spatial, il restaure +1 dégât de coque par rang en Réparations solides.

RÉPARTIE CAUSTIQUE

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Agitateur

Le personnage peut entreprendre une action de Répartie caustique et effectuer un **test de Coercition Moyen (◆ ◆)**. Pour chaque ✲, un ennemi à portée courte subit 1 point de stress. Le personnage peut aussi utiliser les ❤ ; pour chaque ❤ dépensé, une cible déjà affectée subit 1 point de stress supplémentaire.

RÉPARTIE CAUSTIQUE (AMÉLIORÉ)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Agitateur

Chaque ennemi affecté par Répartie caustique subit ■ à tous ses tests de compétence pour un nombre de rounds égal au rang du personnage en Coercition. Plusieurs utilisations de ce talent ne se cumulent pas.

RÉPARTIE CAUSTIQUE (ULTIME)

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Agitateur

Le personnage peut choisir de subir 1 point de stress afin de pouvoir utiliser Répartie caustique au prix d'une manœuvre au lieu d'une action.

RÉSISTANCE HÉROÏQUE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Artilleur, Commando

Le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ignorer jusqu'à la fin de la rencontre les effets des blessures critiques sur les tests associés à la Vigueur et à l'Agilité. Il continue néanmoins à souffrir de la blessure critique elle-même.

RESSORT

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Recrue, Taupe

Une fois par round, qu'il soit assis ou à terre, le personnage peut, à son tour, se relever au prix d'une broutille.

ROBUSTESSE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Agitateur, Ambassadeur, Artilleur, Aspirant de la Force, Chef d'escadron, Commando, Commodore, Éclaireur, Fonceur, Intendant, Mécanicien, Pilote, Recrue, Saboteur, Slicer, Taupe, Tireur d'élite, Urgentiste

Le personnage augmente son seuil de stress de 1 par rang de Robustesse.

ROI DU FREINAGE

Activation : active (manœuvre)
Rangs : non
Arborescences : Chef d'escadron, Fonceur

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

SALVES ACCABLANTES

Activation : actif (broutille)
Rangs : oui
Arborescences : Artilleur

Lorsque le personnage rate une attaque avec une arme de vaisseau ou de véhicule, il peut dépenser ❤ ❤ par rang de Salves accablantes pour réduire la valeur de défense de la zone ciblée de 1 par tranche de ❤ ❤ dépensée.

SALVES PRÉCISES

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : non
Arborescences : Commodore

À bord d'un vaisseau ou d'un véhicule, le personnage peut entreprendre la manœuvre Salves précises. Dans ce cas, tous les tests de combat effectués à partir du véhicule ou vaisseau en question voient le gabarit de leur cible augmenter de 1 jusqu'au début du prochain tour du personnage. Les effets ne se cumulent pas en recourant plusieurs fois à cette manœuvre.

SCHÉMAS CONNUS

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : non
Arborescences : Commodore

Une fois par session de jeu, le personnage peut utiliser une manœuvre pour effectuer un **test de Connaissance (Éducation) Difficile (◆ ◆ ◆)**. Un succès signifie que le personnage est familier du plan d'un bâtiment ou d'un vaisseau capital. Il connaît l'emplacement des installations et circuits principaux du vaisseau ou du véhicule, ainsi que sa propre localisation à l'intérieur de celui-ci. Il est également en mesure d'emprunter des chemins détournés à l'intérieur du vaisseau afin d'éviter certains obstacles. Des ✲, ❤ ou ⊕ supplémentaires peuvent également lui révéler d'autres informations utiles, au choix du MJ.

SECOND SOUFFLE

Activation : actif (broutille)
Rangs : oui
Arborescences : Recrue, Saboteur

Une fois par rencontre, le personnage peut utiliser Second souffle au prix d'une broutille et éliminer autant de points de stress qu'il possède de rangs en Second souffle.

SECRETS INFIRMIERS

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Urgentiste

Chaque fois que le personnage utilise un stimpack, la cible est soignée d'un point de blessure de plus par rang de Secrets infirmiers. Ce talent ne permet pas de bénéficier des effets des stimpacks au-delà de la cinquième application quotidienne.

SENS DE LA RHÉTORIQUE

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Ambassadeur

Le personnage peut entreprendre l'action Sens de la rhétorique. Effectuez un **test de Commandement Moyen (◆◆)**. Pour chaque ✲, un allié situé à portée courte se débarrasse de 1 point de stress. Pour chaque ☋, un allié qui profite de Sens de la rhétorique se débarrasse de 1 point de stress supplémentaire.

SENS DE LA RHÉTORIQUE (AMÉLIORÉ)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Ambassadeur

Chaque allié affecté par l'action Sens de la rhétorique obtient □ à tous ses tests de compétence pour un nombre de rounds égal au rang du personnage en Commandement. On ne peut pas bénéficier de plusieurs utilisations cumulées de ce talent.

SENS DE LA RHÉTORIQUE (ULTIME)

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Ambassadeur

Le personnage peut choisir de subir 1 point de stress afin d'utiliser Sens de la rhétorique au prix d'une manœuvre au lieu d'une action.

SENS DES AFFAIRES

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Intendant

Quand le personnage vend des marchandises légales à un marchand ou une entreprise honorable, il gagne 10% de plus par rang de Sens des affaires sur le prix de vente normal.

SENS SURDÉVELOPPÉS

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Aspirant de la Force

Talent de la Force. Le personnage ajoute □ par rang en Sens surdéveloppés à tous ses tests de Perception.

SÉRÉNITÉ

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : non
Arborescences : Aspirant de la Force

Talent de la Force. Quand le personnage élimine des points de stress à la fin d'une rencontre, il lance un nombre de dés de Force égal à sa valeur de Force. Il élimine un nombre de points de stress supplémentaires égal au nombre de ○ obtenus.

SIXIÈME SENS

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Ambassadeur

Le personnage gagne +1 à sa défense à distance.

SLICER CHEVRONNÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Slicer

Quand le personnage effectue un test d'Informatique, il peut dépenser ⊕ pour conserver un certain contrôle sur le système ciblé. Tous les tests d'Informatique ultérieurs concernant le même système peuvent être effectués au prix d'une manœuvre.

SLICER STRATÉGIQUE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Slicer

Quand le personnage s'efforce de défendre un système informatique contre un piratage (ou quand un adversaire tente de pirater un ordinateur appartenant au personnage ou qui a été programmé par ses soins), il ajoute un nombre de ■ égal à son rang en Slicer stratégique aux tests de son adversaire.

SLICER STRATÉGIQUE (AMÉLIORÉ)

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Slicer

Quand le personnage s'efforce de défendre un système informatique contre un piratage, il améliore autant de dés de difficulté de la réserve de son adversaire qu'il possède de rangs en Slicer stratégique. Cette capacité remplace les bénéfices habituels du talent Slicer stratégique.

SOLUTION ASTUCIEUSE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Taupe

Une fois par séance de jeu, le personnage peut effectuer un test de compétence en utilisant la Ruse plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence. Il doit toutefois expliquer comment, dans cette circonstance particulière, il fait appel à sa Ruse pour accomplir l'action.

SOUFFLE DÉVASTATEUR

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Saboteur

Le personnage augmente les dégâts issus de l'attribut Souffle infligés par les explosifs, armes explosives et grenades qu'il utilise, de 1 par rang de Souffle dévastateur.

SPÉCIALISTE DU BACTA

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Urgentiste

Les patients dont le personnage s'occupe récupèrent 1 blessure supplémentaire par rang de Spécialiste du bacta que ce dernier possède lorsqu'ils se reposent dans une cuve à bacta, sous surveillance médicale ou dans un centre de soins à long terme.

STABILITÉ

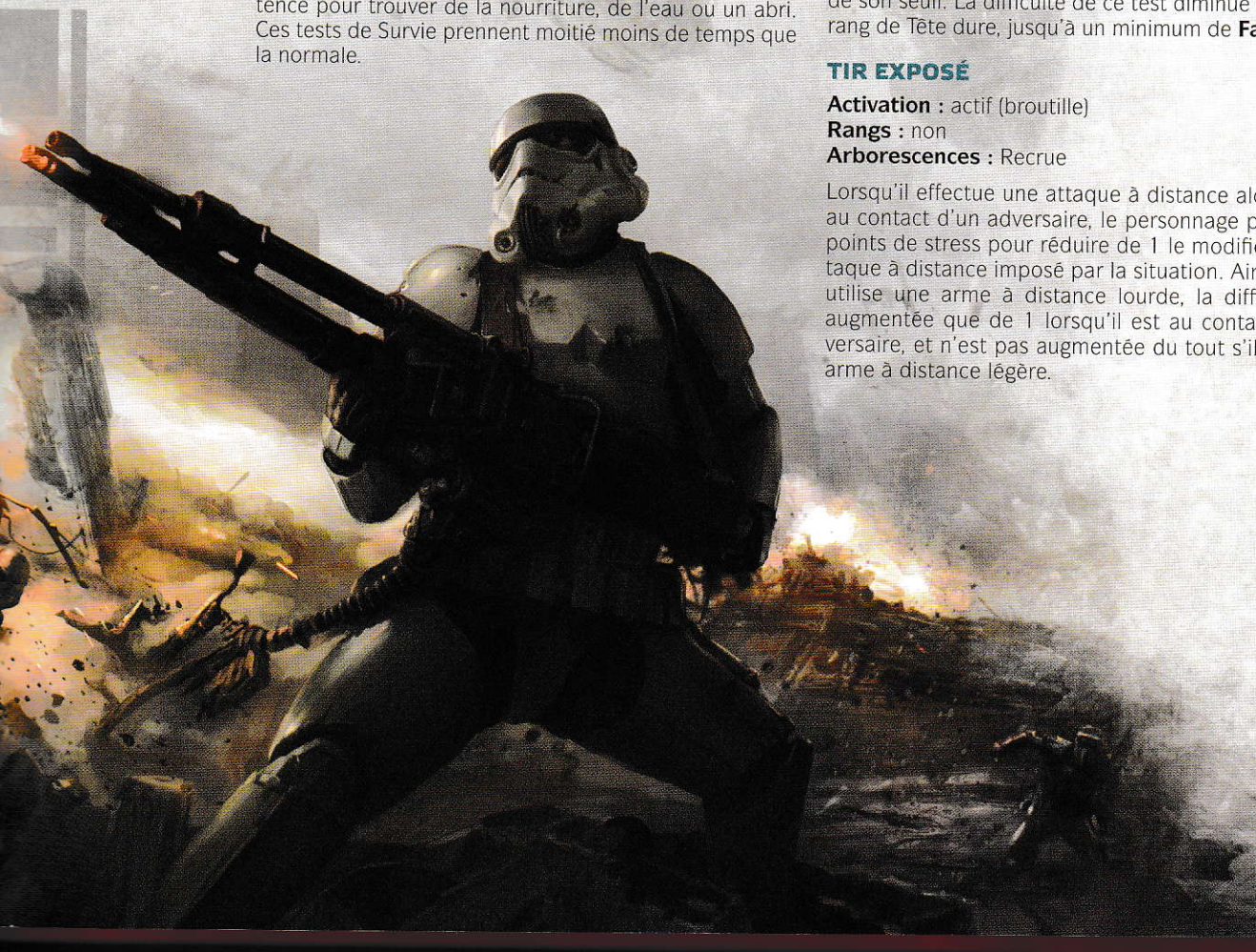
Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Artilleur, Tireur d'élite

En effectuant une manœuvre de Stabilité, le personnage retire ■ par rang de Stabilité à son prochain test influencé par les conditions environnementales, comme le climat, les surfaces instables, l'apesanteur, une gravité plus forte, ou tout autre élément physique perturbant qui compliquerait un test de compétence.

SUBSISTANCE

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Éclaireur, Urgentiste

Le personnage élimine jusqu'à ■■ aux tests de compétence pour trouver de la nourriture, de l'eau ou un abri. Ces tests de Survie prennent moitié moins de temps que la normale.



SYSTÈMES DE SÉCURITÉ

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Slicer

Retirez autant de ■ que le personnage possède de rangs en Systèmes de sécurité à tous les tests d'Informatique ou de Magouilles effectués dans le but de déconnecter un système de sécurité ou d'ouvrir une porte verrouillée.

TÊTE DURE

Activation : actif (action)
Rangs : oui
Arborescences : Mécanicien, Saboteur

Lors d'un tour de jeu où le personnage est étourdi ou désorienté, il peut entreprendre l'action de Tête dure (même si normalement le fait d'être étourdi devrait l'empêcher d'entreprendre la moindre action). Il effectue un **test de Sang-froid Intimidant (◆◆◆◆)**. En cas de succès, le personnage n'est plus étourdi ou désorienté. La difficulté de ce test diminue de 1 dé par rang en Tête dure à partir du deuxième, jusqu'à un minimum de **Facile (◆)**.

TÊTE DURE (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (action)
Rangs : non
Arborescences : Mécanicien, Saboteur

Le personnage peut utiliser son action de Tête dure quand il est neutralisé pour avoir dépassé son seuil de stress. Au tour qui suit sa neutralisation, il effectue un **test de Sang-froid Exceptionnel (◆◆◆◆◆)** dans le cadre de son action de Tête dure (même si normalement il ne devrait pas pouvoir entreprendre d'action). En cas de succès, il ramène son stress à un point au-dessous de son seuil. La difficulté de ce test diminue de 1 dé par rang de Tête dure, jusqu'à un minimum de **Facile (◆)**.

TIR EXPOSÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Recrue

Lorsqu'il effectue une attaque à distance alors qu'il est au contact d'un adversaire, le personnage peut subir 2 points de stress pour réduire de 1 le modificateur d'attaque à distance imposé par la situation. Ainsi, lorsqu'il utilise une arme à distance lourde, la difficulté n'est augmentée que de 1 lorsqu'il est au contact d'un adversaire, et n'est pas augmentée du tout s'il utilise une arme à distance légère.

TIREUR-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Tireur d'élite

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Distance (armes légères) ou de Distance (armes lourdes).

TIREUR D'ÉLITE

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Tireur d'élite

Une fois par round, avant de porter une attaque à distance (mais pas avec une arme de jet), le personnage peut effectuer la manœuvre de Tireur d'élite. Cela augmente la portée maximale de son arme à distance de 1 niveau par rang de Tireur d'élite. Pour chaque niveau de portée au-delà de la portée maximale de l'arme, on améliore 1 dé de difficulté du test (ce qui s'ajoute à la difficulté accrue pour un tir à longue portée).

TONIFICATION

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Aspirant de la Force

Talent de la Force. Une fois par rencontre, le personnage peut ajouter ⎔ à un test recourant à Vigueur ou Agilité effectué par un allié à portée courte. Chaque ◯ ajoute ✲ au test de la cible, mais chaque ● y ajoute ۞.

TRAIT DE GÉNIE

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Scientifique

Une fois par session de jeu, le personnage peut choisir d'effectuer un test de compétence en utilisant son Intelligence plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence. Il doit toutefois expliquer comment, dans cette circonstance particulière, il fait appel à son intelligence pour accomplir son action.

TUEUR INSTINCTIF

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Recrue

Le personnage réduit de 2 le niveau de critique de toutes les armes improvisées qu'il utilise (minimum de 1).

VALEUR DE FORCE

Activation : passif
Rangs : oui
Arborescences : Aspirant de la Force

Talent de la Force. Le personnage augmente sa valeur de Force de 1 par rang de Valeur de Force.

VIGILANCE ACCRUE

Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Éclaireur

Les alliés à portée courte du personnage ajoutent □ à leurs tests de Perception et de Vigilance. Les alliés au contact ajoutent quant à eux □□.

VISÉE JUSTE

Activation : actif (manœuvre)
Rangs : oui
Arborescences : Artilleur, Tireur d'élite

Une fois par round, avant que le personnage effectue une attaque à distance, il peut accomplir la manœuvre Visée juste. Le personnage obtient tous les bénéfices associés au fait de viser et améliore 1 dé de son jet d'attaque par rang de Visée juste.

VIVACITÉ

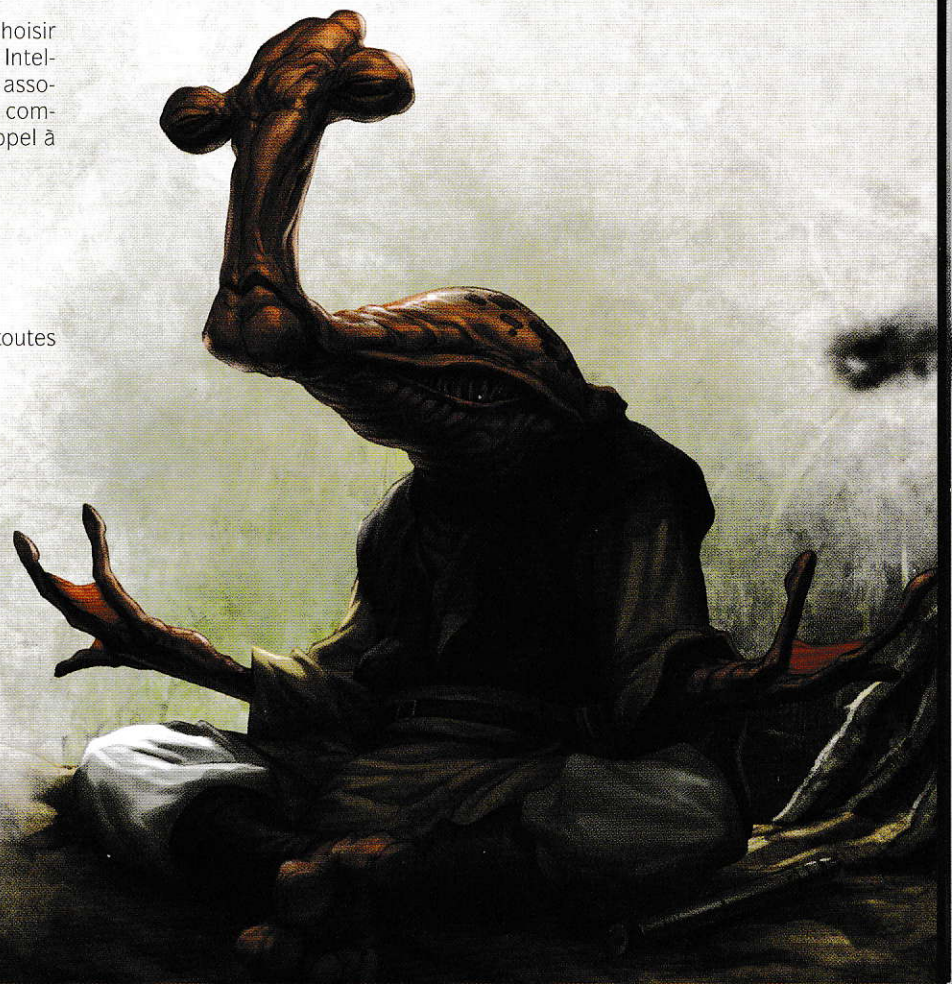
Activation : passif
Rangs : non
Arborescences : Tacticien

Le personnage ne subit aucun malus pour se déplacer en terrain difficile (il se déplace à sa vitesse normale, sans devoir dépenser de manœuvres supplémentaires).

VOYOU-NÉ

Activation : actif (broutille)
Rangs : non
Arborescences : Taupe

Une fois par session de jeu, le personnage peut relancer un test de Magouilles ou de Discrétion.





V

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

« Messire Luke, si mes circuits ou mes rouages peuvent servir, qu'on les lui greffe. »

– C3-PO

Les agents de l'Alliance Rebelle sont certes compétents et déterminés, mais personne ne les craindrait si leur équipement n'était pas à la hauteur. La débrouillardise et le savoir-faire sont essentiels dans la lutte contre l'Empire. La plupart des Rebelles savent non seulement se servir d'un pistolet blaster, mais ils peuvent dénicher une nouvelle arme dans les plus brefs délais. Les voies de ravitaillement et les généreux donateurs qui approvisionnent l'Alliance sont nombreux, mais celle-ci doit sans cesse s'employer à préserver le secret qui les entoure.

On se sert de tous les types d'armes et de matériel au sein de l'Alliance. Les espions Bothans recourent à des appareils d'écoute et des déguisements qui leur permettent d'anticiper le déploiement des forces impériales et l'élaboration de nouveaux projets secrets, comme la construction de l'Étoile Noire. Les explosifs à retardement permettent de saboter les locaux et les ressources de l'Empire. Armes de taille réduite et armures équipent les forces rebelles lors des batailles rangées contre les stormtroopers.

Mais les choses ne sont pas aisées pour l'Alliance, notamment lorsqu'il s'agit de trouver des fournisseurs d'armes et de vaisseaux comme en demande une véritable organisation militaire. En dehors des zones ouvertement rebelles, on ne rencontre pas souvent de pourvoyeurs fiables et prêts à risquer leur vie pour la cause. Chaque fois que l'Alliance recourt à des voies parallèles d'approvisionnement, elle court le risque de trahir ses propres valeurs aux yeux de ses sympathisants. Pour assurer la survie de l'organisation, certains de ceux qui œuvrent pour elle frayent avec la pègre ou abusent de la crédulité d'autrui, pratiques dont l'Alliance se vante peu. Beaucoup de ses partisans se voient en effet comme les ennemis de l'oppression et de l'injustice, qu'elles soient perpétrées par les sbires d'un Empire galactique ou par les hommes de main d'un baron du crime de pacotille. Ainsi, la consigne de la Rébellion à ceux qui envisagent de profiter de quelques caisses d'armes et de matériel obtenues illégalement est la suivante : d'accord, mais soyez discrets.

Ce chapitre se penche sur l'équipement et l'arsenal couramment employés par les membres de l'Alliance Rebelle, et aborde également la question de la gestion des ressources par l'organisation.

L'ÉCONOMIE GALACTIQUE

Malgré le joug impitoyable de l'Empire, le commerce perdure dans la plupart des mondes comme à l'époque de la République Galactique. Des centaines de planètes génèrent ainsi des myriades de produits distribués dans tous les secteurs de la galaxie via les voies hyperspatiales. Pour les négociants et les fabricants, le régime impérial est à la fois une menace et une perspective réjouissante. Certes, l'Empire est plus exigeant en matière de taxes sur les marchandises, et surtout beaucoup moins clément lorsqu'il s'agit de punir ceux qui n'acquittent pas ces sommes, mais il se montre également moins regardant quant au respect de certaines règles, à l'émergence de nouveaux marchés ou à l'exploitation des ressources naturelles. Il faut aussi dire que même s'il aimerait que les choses en aillent autrement, l'Empire n'a pas les épaules pour réguler les pratiques du Secteur Corporatif et d'autres foyers du commerce galactique.

Les agents de l'Alliance Rebelle doivent faire preuve d'une grande vigilance lorsqu'ils traitent avec les guildes marchandes et les consortiums de transport. Nombreux sont les commerçants qui se sont enrichis grâce aux règlements plus laxistes et manifestent donc une grande loyauté envers l'Empire. Même les individus qui n'apprécient guère ce régime sont souvent dissuadés de s'associer à des hors-la-loi par la puissance militaire de l'Empire. Et même si les hommes et les femmes de l'Alliance Rebelle peuvent effectivement être qualifiés de hors-la-loi, ils ne peuvent agir efficacement sans équipement digne de ce nom et un certain soutien financier.

Sans ses propres sources, l'Alliance serait assurément condamnée à la plus cuisante des défaites.

CRÉDITS IMPÉRIAUX

Un certain nombre de devises et de systèmes financiers coexistent dans l'économie de la galaxie, mais seuls les crédits impériaux sont reconnus de tous, au point de constituer la véritable monnaie galactique. Au départ, le Crédit Standard Galactique bénéficiait du prodigieux soutien financier du Clan Bancaire Intergalactique (CBI) de la planète Muunilinst. Ses habitants manifestaient un talent déconcertant pour les mathématiques et la gestion du capital. Si l'on ajoute à cela que la planète était particulièrement riche en minerais, on comprend qu'ils ne tardèrent pas à avoir les moyens de financer une monnaie qui s'échangerait dans toute la galaxie. L'Empire n'osa pas détruire le CBI, de peur d'être tenu pour responsable si jamais la galaxie civilisée devait sombrer dans la récession, ce qui l'aurait privé du soutien des très précieux Mondes du Noyau. Mais il a su placer ses propres gestionnaires à des postes lui permettant de garder un œil vigilant sur les affaires du CBI et de favoriser les banques sous contrôle humain. Cela a ainsi pour effet de limiter l'influence des Muuns sur l'économie impériale.

Les crédits se présentent sous la forme de pièces, de billets et de jetons, même si ces derniers sont de moins en moins employés, investisseurs et consommateurs craignant qu'ils ne vaillent plus rien si l'Empire était vaincu. Jetons et pièces ont plusieurs dénominations, allant du décicred (un dixième de crédit) aux précieux 5 000 crédits. Certaines branches du CBI et de ses antennes produisent des crédisticks renfermant une quantité de crédits ajustée selon les transactions concernées. Ces puces sont réputées inviolables et de féroces sanctions attendent les faussaires, mais cela n'empêche pas certains vauriens (et Rebelles) de tenter leur chance.

D'autres systèmes économiques existent, certes, mais ils restent confidentiels dans la pratique et souvent dédaignés, à tel point qu'on leur préfère souvent les crédits, même localement. La plupart des contrées galactiques dites civilisées acceptent les crédits.

L'IMPORTANCE DE L'AUTARCIE

L'Alliance Rebelle dispose de ressources consistantes et peut compter sur le concours de nombreuses cultures et institutions sympathisantes, mais elle exhorte toujours ses agents à limiter les dépenses. Il y a à cela plusieurs raisons. L'Alliance doit gérer ses moyens du mieux possible et s'acquitter de ses dettes si elle veut éviter de multiplier les ennemis. Un partenaire commercial mécontent refusera certes de traiter avec l'Alliance à l'avenir, mais il risque également d'aller raconter tout ce qu'il sait à l'Empire en guise de représailles.

Les transactions effectuées grâce à des crédits impériaux ont tendance à laisser des traces : ceux qui marchandent avec les Rebelles risquent d'être surveillés de près et leurs comptes pourront être examinés. La location d'équipement et le recours à des mercenaires peuvent paraître attrayants pour les agents de l'Alliance dont les seules ressources sont les crédits, mais il faut se montrer très prudent dans ces situations. Les mercenaires ne sont loyaux qu'envers le meilleur payeur. Si leur prochain employeur soutient l'Empire, tout ce qu'ils auront appris de l'Alliance se transformera en marchandise précieuse.

C'est pour limiter ces risques que les membres de l'Alliance Rebelle sont tenus de minimiser les aides extérieures dès lors que leur mission est entamée. L'état-major et l'administration de la Rébellion savent bien que l'urgence et les circonstances imposeront des achats de dernière minute et des associations hasardeuses, mais ils comptent sur le bon sens de leurs hommes pour ne pas faire de choix regrettables. Les agents qui passent leur temps à s'équiper n'importe où en semant des indices finissent par être mis sur la touche et remplacés par des individus plus débrouillards. Les meilleurs sont ceux qui savent non seulement tirer le meilleur parti de la technologie que leur fournit l'Alliance, mais également survivre comme les plus démunis des bourlingueurs quand ils n'ont pas d'autre option.

RAVITAILLEMENT

Le service de ravitaillement (SR) de l'Alliance Rebelle est chargé de la gestion de l'approvisionnement et de la surveillance des pénuries dans tous les secteurs de la galaxie concernés par l'organisation. Si des soldats rebelles partent sans nourriture ou sans eau, ou qu'on les envoie guerroyer sans s'assurer qu'ils ont accès aux armes et aux ressources adéquates, c'est que le service de ravitaillement (SR) a mal fait son travail.

C'est au SR de savoir à tout moment de quoi dispose l'Alliance Rebelle et de trouver les solutions lorsqu'elle vient à manquer de matériel dans un secteur. Le raid sur l'*Ars Opus*, cargo lourd BFF-1, constitue un bon exemple du genre d'opération que commandite le SR. Le vaisseau transportait un certain nombre de droïdes astromechs R2 prêts à servir l'Empire. L'assaut permit non seulement à l'Alliance de s'emparer de ces droïdes dont elle avait grandement besoin, mais aussi de priver son ennemi de ces ressources très prisées. Cette victoire constitua un coup d'éclat pour le SR.

Le SR peut s'avérer vital pour des PJ de **L'Ère de la Rébellion**. Il peut leur fournir des vivres et de l'équipement quand l'heure est grave ou leur obtenir du matériel très spécialisé pour certaines missions. Le SR peut aussi faire appel aux personnages pour mener une incursion visant à mettre la main sur un chargement, qu'il soit destiné à servir au groupe ou à être distribué aux membres de l'Alliance. Le SR surveille également de près tous les transports et livraisons d'importance. Il est donc important d'entretenir de bons rapports avec des représentants du SR pour tout groupe souhaitant disposer du meilleur matériel disponible, même s'il lui faudra pour cela parfois entreprendre des missions périlleuses.

Le SR prend soin de ne cibler que les ravitaillements destinés à l'Empire. La Rébellion ne gagnerait rien à passer pour une bande de pirates.

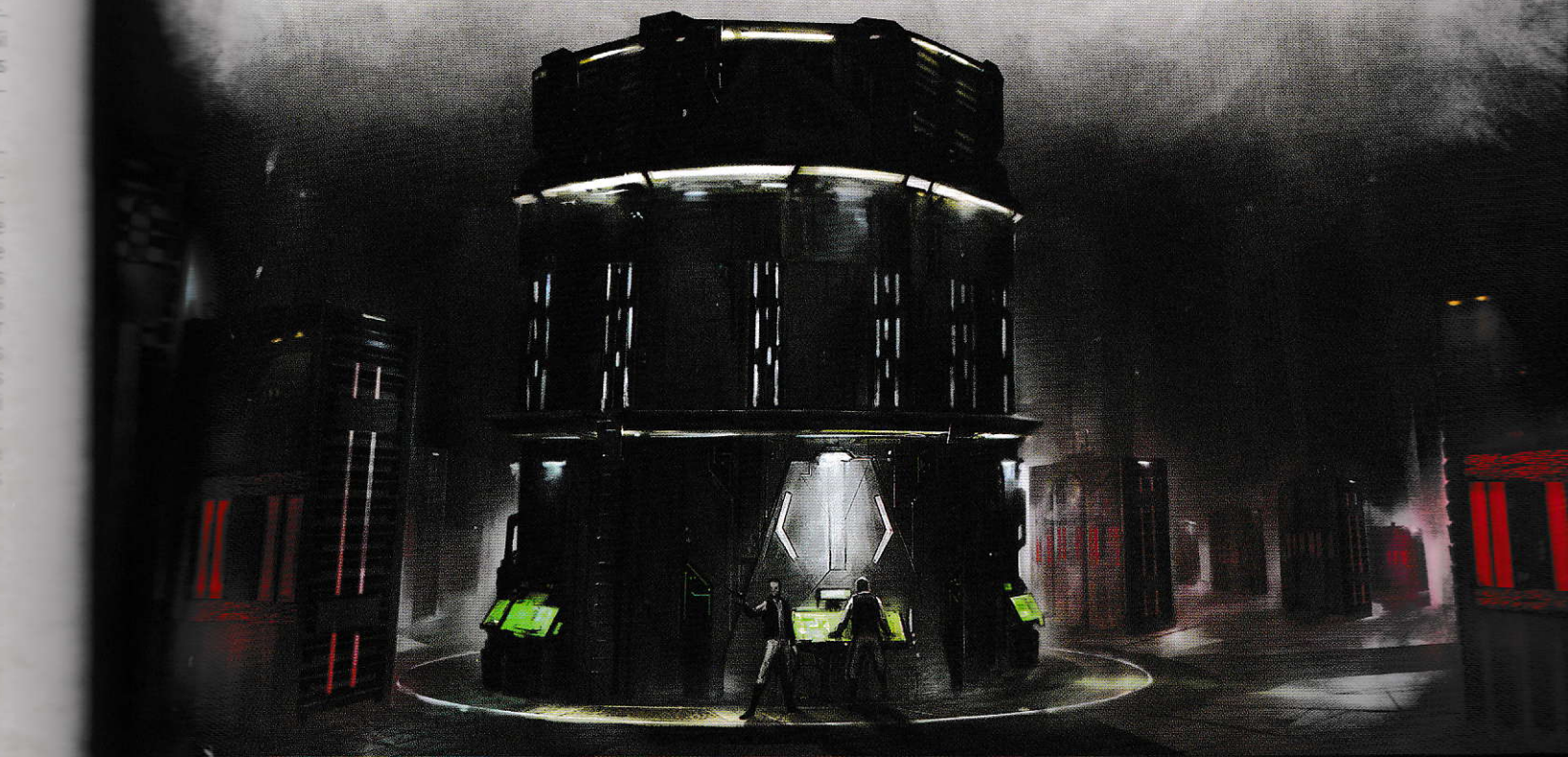
LES CORPORATIONS ET L'ALLIANCE POUR LA RESTAURATION DE LA RÉPUBLIQUE

Quelques corporations de la galaxie se sont rangées du côté de l'Alliance. Certaines sont même allées jusqu'à clamer leur souhait de voir la chute de l'Empire, malgré les conséquences funestes généralement réservées à ceux qui s'écartent du « droit chemin ».

Parmi ces compagnies, figure Incom Corporation, célèbre pour ses speeders et chasseurs fiables et innovants. Incom conçoit et fabrique le fameux X-wing, symbole de la flotte rebelle. L'entreprise, qui était déjà farouchement indépendante à l'époque de la République Galactique, a su résister à toutes les tentatives de l'Empire visant à prendre le contrôle de ses affaires.

En réaction à cette ingérence impériale, plusieurs ingénieurs et concepteurs importants choisirent de rejoindre l'Alliance en quittant la compagnie avec les chasseurs X-wing, alors simples prototypes. L'Empire réagit en voulant purger la corporation. Il condamna une grande partie du personnel restant aux travaux forcés dans les mines d'épices de Kessel. Ce sort peu enviable fut toutefois épargné à ces malheureux quand les Rebelles interceptèrent les navettes qui les transféraient vers la planète carcérale.

L'Incom Corporation opère toujours au sein de l'Empire Galactique, mais sans le talent et l'émulation qui la caractérisaient autrefois. Ses meilleurs éléments font désormais partie intégrante de la machine de guerre de l'Alliance. L'histoire de cette compagnie constitue aussi un enseignement pour d'autres organisations de la galaxie. Beaucoup sont inhibées par l'Empire ou s'empressent d'exploiter les perspectives que ce régime leur offre, mais d'autres optent pour la dissidence, car leurs dirigeants savent pertinemment qu'elles pourraient se voir privées de leurs droits et de leurs biens sur un coup de tête de l'Empereur.



LA RARETÉ

Le matériel n'est pas toujours facile à trouver. Tout dépend du lieu et de l'objet. L'immensité de l'univers et les aléas du commerce ont rendu certaines denrées rares par endroits et banales ailleurs. Naturellement, il existe aussi des marchandises qui sont précieuses partout et des objets qui ne valent rien nulle part.

Dans **L'Ère de la Rébellion**, la rareté sert à déterminer si un objet est facile ou difficile à trouver. C'est une échelle qui va de 0 à 10, sur laquelle 0 représente ce qui est le plus commun et 10 le plus rare. Bien sûr, mettre ou non la main sur certains objets ne se résumera jamais à une simple affaire de dés. Les besoins de l'histoire et le maître du jeu resteront toujours en partie les juges de ce genre d'événement. Cela dit, pour tout ce qui n'a pas grande importance, le système de jeu offre une solution simple pour déterminer si la marchandise est disponible et si les personnages peuvent l'acquérir sans trop d'ennuis. Pour trouver un objet sur une planète, il faut réussir un test de Négociation (le MJ peut bien sûr autoriser les joueurs à utiliser une autre compétence)

La **table 5-1 : Rareté des objets** dresse la liste des raretés et de la difficulté des tests qui y sont liés, et donne quelques exemples. La **table 5-2 : modificateurs aux tests de rareté** regroupe les modificateurs qui s'appliquent en fonction de la planète et de son niveau technologique. Bien entendu, la nature particulière de certains systèmes stellaires peut imposer des modifications qui vont bien au-delà de celles qui sont répertoriées ici. Avec les modificateurs, il arrive parfois que l'indice de rareté dépasse 10. Lorsque c'est le cas, le test reste **Exceptionnel (◆◆◆◆◆)**, mais s'il le souhaite, le MJ peut tout de même améliorer un dé de difficulté pour chaque point au-delà de 10.

LE MARCHÉ NOIR

Il n'est pas toujours facile de trouver ce que l'on cherche. Certaines villes n'hésitent pas, par exemple, à interdire les armes à l'intérieur de leur enceinte et les détonateurs thermiques sont illégaux dans presque toute la galaxie. De fait, et bien qu'il reste très risqué, le trafic d'objets prohibés est une activité lucrative pour tous ceux qui sont assez courageux ou assez fous pour le pratiquer. Quoi qu'il en soit, pour mettre la main sur certaines marchandises, il faut parfois être prêt à traiter avec des criminels et des bandits tous plus cupides les uns que les autres.

Vous trouverez généralement des détails sur ce qui est illégal ou pas dans le descriptif de chaque planète. Lorsque ce n'est pas le cas, c'est toujours le MJ qui a le dernier mot à ce sujet. En règle générale, pour trouver un objet illicite, il faut réussir un test de Système D dont la difficulté dépend du type de marchandise et de sa rareté (cf. **Table 5-1**). Mais cette dernière peut aussi augmenter en fonction de l'efficacité des forces de l'ordre (si le MJ décide de les mettre en scène).

Pour vendre un objet illégal, il faut réussir un test de Système D de même difficulté que lorsque l'on veut l'acheter. En revanche, si les joueurs obtiennent au moins trois ⚙ ou un 💎, la transaction tourne mal. L'acheteur essaie de les voler, à moins que la police locale ne choisisse ce moment pour faire une descente.

Pour trouver un objet au marché noir, il faut là encore réussir un test de Système D. Son prix sera bien plus élevé que ce qu'indique la liste. Il va dépendre, entre autres choses, de la rareté de la marchandise sur place, car elle varie d'un système stellaire à l'autre. C'est presque toujours au MJ qu'il revient de décider si l'objet est prohibé ou pas, à quel point il l'est et à quel point il est difficile de l'obtenir. La seule exception à cette règle advient lorsqu'un (I) précède le prix d'un objet dans la liste. Cela signifie qu'il est illégal et qu'il est uniquement disponible au marché noir.

La plupart des trafiquants ont mis en place un réseau. Ils ont une clientèle et des modes opératoires précis qui leur permettent de commercer sans se faire prendre.

TABLE 5-1 : RARETÉ DES OBJETS

Rareté	Test pour trouver l'objet	Exemples
0	Simple (–)	Bâton luisant
1		Comlink longue portée
2	Facile (◆)	Médipack
3		Jumelles scanner
4	Moyen (◆◆)	Pistolet blaster
5		Fusil blaster
6	Difficile (◆◆◆)	Membre cybernétique
7		Arbalète
8	Intimidant (◆◆◆◆)	Détonateur thermique
9		Système d'occultation personnel
10	Exceptionnel (◆◆◆◆◆)	Sabre laser

Bien qu'il soit déjà arrivé à la Rébellion de recourir au marché noir, les PJ ne disposeront pas toujours des contacts adéquats et pourront même vendre à des criminels qui envisagent de les arnaquer et de revendre les biens ensuite. Lorsque les PJ vendent des objets illégaux, s'ils réussissent leur test de Système D, ils en obtiennent le quart de leur valeur, la moitié lorsqu'ils obtiennent ✲ ✲, et les trois quarts lorsqu'ils obtiennent ✲ ✲ ✲ ou plus.

Les marchandises les plus exotiques et illégales, comme les bêtes et les animaux rares, peuvent être vendues plus cher. Mais tout dépend alors de l'histoire et du mal que les PJ se sont donné pour les acquérir. Les règles ci-dessus ne s'appliquent évidemment pas à ces cas un peu particuliers.

VENDRE ET ACHETER

Vendre des objets légaux et illégaux ne fait pas une grande différence pour les personnages. Lorsqu'ils réussissent leur test de Négociation, ils vendent leur marchandise pour un quart de son prix, pour la moitié lorsqu'ils obtiennent ✲ ✲, et pour les trois quarts lorsqu'ils obtiennent ✲ ✲ ✲ ou plus.

Ils voudront peut-être parfois se lancer dans le commerce : acheter plusieurs objets à un endroit pour les revendre sur un monde où ils sont plus rares. Il n'est pas nécessaire de recourir aux dés pour mettre cela en scène, mais si le MJ y tient, il peut utiliser les règles qui suivent.

Faire des affaires au marché noir (avec de la marchandise prohibée) ou au grand jour revient au même. Le système de vente reste soumis aux mêmes règles. En revanche, le prix est calculé différemment. Il est déterminé par le résultat du test de Négociation et la différence entre la rareté de la marchandise sur son lieu d'achat et sur son lieu de revente (cf. **Table 5-2 : Modificateurs aux tests de rareté** et **Table 5-3 : Commerce et prix de revente**). En pratique, multipliez le coût de l'objet par la différence entre la rareté sur le monde d'achat et celle sur le monde de revente (il faut bien sûr que le produit soit plus rare sur le monde de revente). Ceci sert de base pour établir le nouveau prix de l'objet en fonction du résultat du jet de Négociation.

Bien sûr, ces règles ne prennent pas tout en considération. La taille des commandes, la publicité et bien d'autres détails sont susceptibles d'influer sur les prix d'achat et de revente. Et c'est bien pour cela que les MJ sont libres de modifier toutes les règles liées au commerce ! D'ailleurs, ces règles n'ont court que lorsque les personnages font affaire. Si les PJ venaient à vendre une cargaison de blasters à l'aide de ces règles sur une planète et si l'un d'eux décidait plus tard d'en acheter un pour lui sur place, il paierait le prix de base sans modifications.

N'oubliez jamais que dès qu'il est question de commerce intergalactique, les besoins de l'histoire et le bon sens du MJ ont toujours le dernier mot. Si, par exemple, les personnages récupèrent des blasters à répétition E-11 sur les cadavres de stormtroopers, ils sont en droit d'essayer de les revendre. Ces derniers n'ont rien d'illégal, mais ce sont des armes impériales et certains marchands pourraient donc refuser de les acheter. D'autres proposeront des prix ridiculement bas quel que soit le résultat du test de Négociation. Évidemment, certains commerçants offriront peut-être aussi un prix honnête... pour mieux dénoncer les PJ à l'Empire ensuite.

TABLE 5-2 : MODIFICATEURS AUX TESTS DE RARETÉ

Modificateurs	Circonstances
-2	Planète majeure du Noyau comme Coruscant, Duro ou Corellia
-1	Autre planète du Noyau
-1	Planète d'un des grands axes commerciaux
+0	Colonie ou planète de la Bordure intérieure
+0	Planète civilisée
+1	Planète en plein cœur de la Bordure
+1	Planète récemment colonisée, planète isolée
+2	Planète de la Bordure extérieure
+2	Planète des frontières de l'Empire
+3	Planète de l'Espace sauvage
+4	Planète primitive

TABLE 5-3 : COMMERCE ET PRIX DE REVENTE

Augmentation de rareté	Augmentation de coût
+0-1	x1
+2	x2
+3	x3
+4 ou plus	x4

L'ENCOMBREMENT

Dans **L'Ère de la Rébellion**, on privilégie avant tout l'aventure et l'action. Rebondissements et histoires haletantes sont à l'ordre du jour et il n'est certainement pas question de s'intéresser au poids de chaque médikit. Ce n'est ni intéressant ni amusant. En revanche, savoir qu'un joueur est ralenti par les armes qu'il vient de voler pour la Rébellion est loin d'être un simple détail. C'est presque aussi important que de connaître le nombre de rations qu'un commando peut transporter durant une mission de longue durée.

Le plus souvent, les joueurs et le MJ n'auront pas à s'occuper de l'encombrement des personnages (ni du nombre d'objets qu'ils ont sur eux). Toutefois, de temps en temps, cela jouera un rôle dans l'histoire et il faudra déterminer si oui ou non, ils sont gênés par tout ce qu'ils transportent.

VALEUR D'ENCOMBREMENT

Toutes les pièces de matériel décrites dans ce chapitre possèdent une valeur d'encombrement. Des puces aux vêtements les plus légers et des fusils blasters aux bâtons gaderffii les plus lourds, la plupart des objets peuvent être transportés facilement et leurs valeurs d'encombrement vont de 0 à 5. Celles des armures sont traitées à part plus loin. En effet, elles diffèrent selon que les personnages les portent sur eux (et que leur poids est donc bien réparti) ou qu'ils les transportent dans des sacs comme des objets classiques.

En tant que statistique, la valeur d'encombrement n'est toutefois pas une simple affaire de poids. Elle représente aussi la taille et la facilité avec laquelle on peut porter l'objet en question. Pour prendre un exemple, une armure bien ajustée ne gêne que très peu celui qui la porte, alors qu'une brassée de simples bâtons de bois de gimmer est très fragile et délicate à transporter.

En règle générale, les petits objets comme les tablettes de données et la plupart des couteaux et des pistolets ont une valeur d'encombrement de 1 ou 2. Les objets de taille moyenne, comme un fusil blaster, un sac de grenades incendiaires ou une corde équipée d'un grappin, ont une valeur d'encombrement de 3 ou 4. Pour finir, les objets les plus lourds, comme les caisses pleines de matériel, un fusil blaster à répétition ou les grosses boîtes à outils ont une valeur d'encombrement de 5 ou 6.

Si, pour une raison ou une autre, il s'avère nécessaire de rentrer dans les détails, on considère alors que 10 petits accessoires ont une valeur d'encombrement de 1. S'ils sont bien rangés (comme des carreaux d'arbalètes glissés dans un carquois ou des cristaux dans une bourse, par exemple), il en faut 20 pour arriver à une valeur d'encombrement de 1. À l'inverse, si quelque chose empêche le personnage de mettre de l'ordre dans ses affaires, le MJ peut augmenter les valeurs d'encombrement de plusieurs points.

Vis-à-vis des véhicules, les personnages organiques ont habituellement une valeur d'encombrement égale à 5 plus leur Vigueur. Un humain, comme un soldat de l'Alliance Rebelle avec une Vigueur de 2, aura par exemple une valeur d'encombrement de 7, tandis qu'un érudit de Garos IV avec une Vigueur de 1, aura lui une valeur d'encombrement de 6. Mais attention, cette règle ne sert qu'à donner des ordres d'idée. Du corps graisseux des Hutt aux os creux de certaines races, les particularités de chaque espèce ont toujours une influence sur leur valeur d'encombrement.

SEUIL D'ENCOMBREMENT

Tous les personnages possèdent un « seuil d'encombrement ». Il est égal à 5 plus leur Vigueur et limite le nombre d'objets qu'ils peuvent porter sans recevoir de malus. Dès qu'ils dépassent ce seuil, les PJ deviennent « encombrés ». Pour chaque point d'encombrement en trop, ils doivent alors rajouter un dé d'infortune ■ à leurs tests d'Agilité et de Vigueur, quel que soit le nombre de dés d'infortune ■ déjà dans leurs réserves à cause du stress ou d'autres facteurs.

Lorsqu'un personnage est encombré d'un montant de points d'encombrement supérieur ou égal à sa Vigueur, il perd aussitôt le bénéfice de sa manœuvre gratuite. Il peut toujours effectuer deux manœuvres quand vient son tour de jeu, mais il subit deux points de stress pour chacune d'elles. Par exemple, un personnage doté d'une Vigueur de 2 ne pourra plus bénéficier de sa manœuvre gratuite s'il transporte 9 points d'encombrement ou plus (seuil d'encombrement 7 + Vigueur).

SOULEVER ET TRANSPORTER DES OBJETS TROP LOURDS

En temps normal, les personnages n'ont aucune raison de dépasser leur seuil d'encombrement. Mais s'ils y sont contraints, ils peuvent le faire durant un court moment (et en subir les effets néfastes décrits ci-dessus).

Pour soulever quelqu'un ou quelque chose qui fait dépasser le seuil d'encombrement, comme un allié sur le point de tomber d'une hauteur, il faut tout d'abord réussir un test d'Athlétisme. Lorsque la valeur d'encombrement de l'objet ou du personnage est inférieure ou égale au seuil d'encombrement de l'aventurier courageux, la tâche est **Simple (-)**. Ajoutez un dé de difficulté pour chaque point d'encombrement au-delà du seuil jusqu'à un maximum de 4 (**Intimidante [◆◆◆◆]**). Si un personnage doté d'une Vigueur de 2 et d'un seuil d'encombrement de 7 essaie de soulever un rocher qui a une valeur d'encombrement de 10, il dépasse son seuil de trois points et doit donc effectuer un test **Difficile (◆◆◆)**.

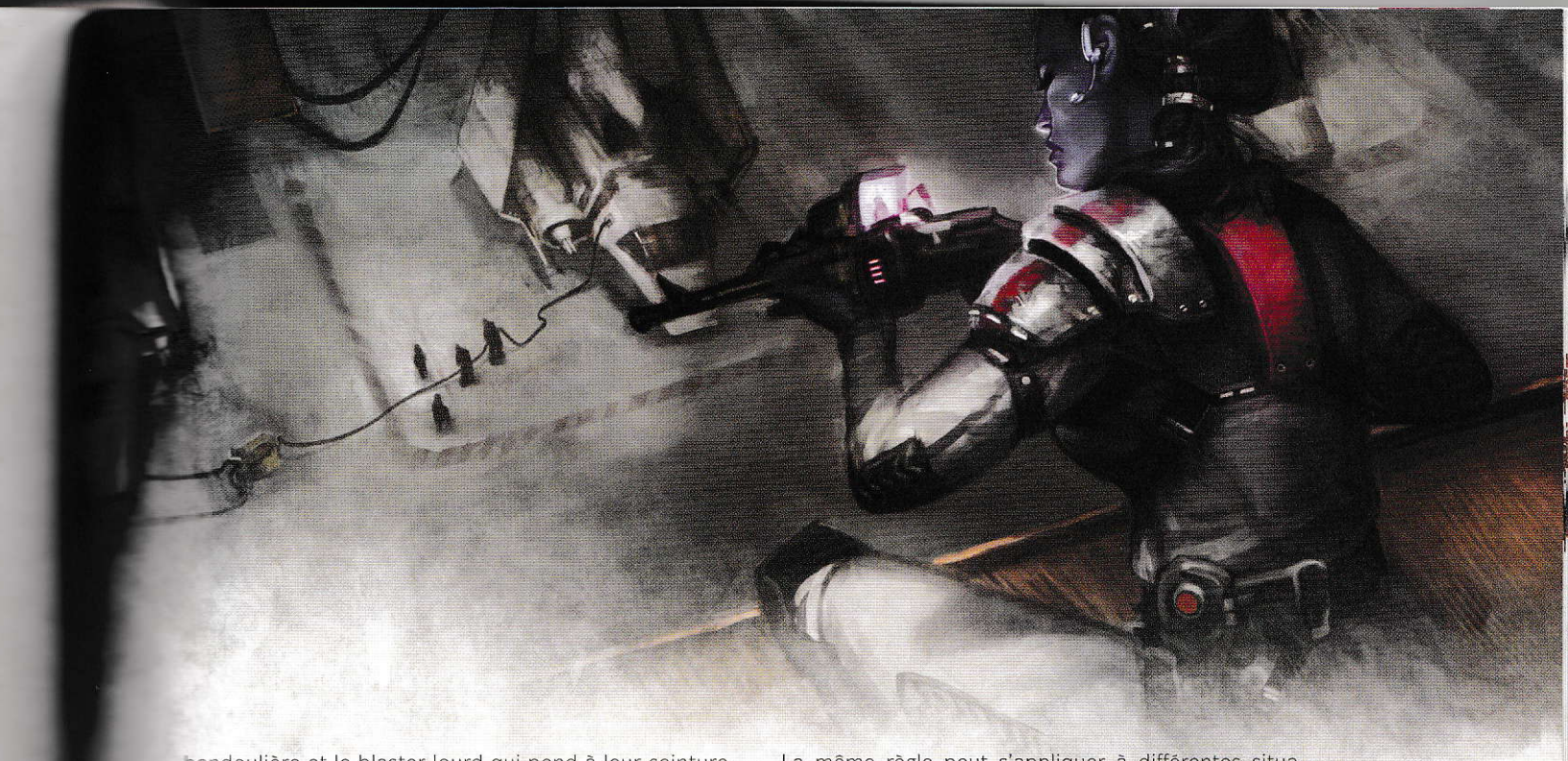
Les personnages, PJ et PNJ, peuvent aussi s'y mettre à plusieurs. Dans ce cas, on rajoute la Vigueur de tous ceux qui aident au seuil d'encombrement de celui qui effectue la tâche. Dans l'exemple précédent, l'intervention d'un Ithorien avec une Vigueur de 3 rajouterait ainsi +3 au seuil d'encombrement de l'aventurier courageux.

EXEMPLE D'ENCOMBREMENT

Arkhan et Cael ont volé une cargaison d'armes à destination d'une base impériale. Cael s'efforce de courir avec une caisse d'armes dans les bras, et dispose d'un seuil d'encombrement de 8 (5 plus sa Vigueur de 3). La valeur d'encombrement de la caisse est de 5. Si l'on y ajoute son fusil blaster (valeur d'encombrement de 6), Cael porte 3 points d'encombrement de plus que son seuil : il effectue donc un **test d'Athlétisme difficile (◆◆◆)**, perd sa manœuvre gratuite et subit ■■■ à tous les tests basés sur l'Agilité et la Vigueur jusqu'à ce qu'il lâche la caisse.

DISSIMULER SON MATÉRIEL

Dans **L'Ère de la Rébellion**, la plupart des personnages transportent fréquemment un petit arsenal. Parfois, ils tiendront à ce que tout le monde le voie : avec un peu de chance, l'énorme disrupteur qu'ils portent en



bandoulière et le blaster lourd qui pend à leur ceinture dissuaderont un ou deux imbéciles de s'en prendre à eux. Mais à d'autres moments, ils souhaiteront au contraire que personne ne le sache, comme Leia lorsqu'elle s'introduit dans le palais de Jabba avec un détonateur thermique.

Les objets dotés d'une valeur d'encombrement inférieure ou égale à 1 sont faciles à cacher. Aucun test n'est nécessaire tant que personne n'y regarde de près ou ne se lance dans une fouille au corps. Lorsque cela arrive, le personnage qui inspecte doit effectuer un test opposé de Perception contre la Discrétion du personnage inspecté. Si l'objet a une valeur d'encombrement supérieure à 1, ajoutez un dé de fortune ▢ au test du fouineur pour chaque point au-delà du premier. Lorsqu'un personnage cache plusieurs objets sur lui, c'est celui qui a la plus haute valeur d'encombrement qui sert de référence. Le MJ peut bien sûr moduler ces tests en fonction de la situation. Une espèce très imposante aura évidemment moins de mal à cacher quelque chose sur elle, même si les objets ont une valeur d'encombrement de 2 ou plus.

La même règle peut s'appliquer à différentes situations, comme cacher un fusil blaster (valeur d'encombrement 4) dans un chariot de vieilles pièces de droïdes. Dans ce cas, le MJ peut décider quelle valeur d'encombrement peut être cachée sans problème et ajouter un dé de fortune ▢ au test de la personne qui fouille par point au-delà.

L'ENCOMBREMENT ET LES VÉHICULES

Au même titre que les êtres vivants, les soutes des véhicules possèdent un seuil d'encombrement et comme vous le verrez dans le profil des appareils, leur capacité varie énormément. Quant aux compartiments cachés qui servent à la contrebande, ils ont eux aussi des limites en fonction de leur taille et de leur emplacement. En règle générale, ils peuvent dissimuler des marchandises pour une valeur située entre 2 et 30 points d'encombrement.

LES COMPÉTENCES DE COMBAT

Chaque compétence de combat représente l'aptitude à utiliser, réparer et entretenir une catégorie d'arme. La compétence d'Artillerie sert par exemple à manier les grosses armes fixes comme les tourelles laser sol-air. Elle permet donc de tirer, mais aussi de diagnostiquer les pannes ou de réinitialiser les systèmes en cas de surchauffe. Cette section traite de ces compétences et de leurs relations avec le matériel.

ARMES DE PUGILAT

Pour la plupart légères, les armes de pugilat recouvrent les mains de ceux qui s'en servent. Elles sont très efficaces dans les lieux exigus et souvent conçues avec des garde-mains et des poignées permettant à leur propriétaire de ne pas les perdre, même lors des rixes les plus sauvages. Les cestes, les coups-de-poing, les griffes de métal, les vibropoings et les gantelets lestés ne sont que quelques exemples de ces armes privilégiées par les spécialistes en arts martiaux. Les animaux sauvages et les membres des espèces non-humaines

les plus agressives qui se battent avec leurs griffes ou leurs serres se servent eux aussi de cette compétence de combat.

Il faut se trouver au contact de son adversaire pour pouvoir utiliser une arme de pugilat.

ARTILLERIE

Les armes massives qui équipent les véhicules dépendent de la compétence Artillerie. Outre les systèmes d'armements des véhicules et des vaisseaux, cette compétence concerne aussi les armes qu'il faut déployer au sol comme les blasters lourds à répétition E-web, les blasters d'assaut, les canons ioniques, les lance-missiles, les tourelles laser, les torpilles à protons et toutes les armes d'artillerie.

Les armes dépendant de la compétence Artillerie ne peuvent pas être utilisées contre des cibles au contact.

ARMES À DISTANCES LÉGÈRES

Cette catégorie regroupe les pistolets blaster et les armes à feu que l'on peut utiliser à une main, ainsi que les petites armes de jet comme les bolas, les couteaux et les grenades.

Lorsqu'on utilise une arme à distance légère contre un adversaire au contact, on ajoute 1 dé de difficulté au test.

ARMES DE CORPS À CORPS

Les armes de corps à corps peuvent être à une ou à deux mains. En règle générale, elles mesurent plus de 30 cm. Des bâtons gaderffis aux hallebardes, en passant par les barres de Cortosis et les vibrolames, elles sont, en revanche, très diverses.

Il faut être au contact pour attaquer avec une arme de corps à corps.

ARMES À DISTANCE LOURDES

Il faut utiliser ses deux mains pour manier la plupart des armes à distances lourdes. Cette catégorie regroupe les arbalètes, les blasters lourds et les lance-flammes ainsi que les armes de jet imposantes comme les lances et les haches.

Lorsque l'on utilise une arme à distance lourde contre une cible en contact, on ajoute 2 dés de difficulté au test d'attaque.

ATTRIBUTS DES ARMES

Certaines armes possèdent des attributs hors du commun qui leur donnent un peu plus de caractère (et confèrent du même coup plus de couleur à l'univers de *Star Wars :* **L'Ère de la Rébellion**). Il existe des particularités qui sont inhérentes à certaines armes. D'autres sont plus générales et peuvent se retrouver sur n'importe quel article. Tout dépend de l'humeur du MJ et des besoins de l'histoire.

Les attributs sont soit passifs, soit déclenchés. Les attributs passifs fonctionnent en permanence et ne requièrent pas d'activation de la part de leur utilisateur. À l'inverse, les attributs déclenchés doivent être activés à l'aide d'avantages .

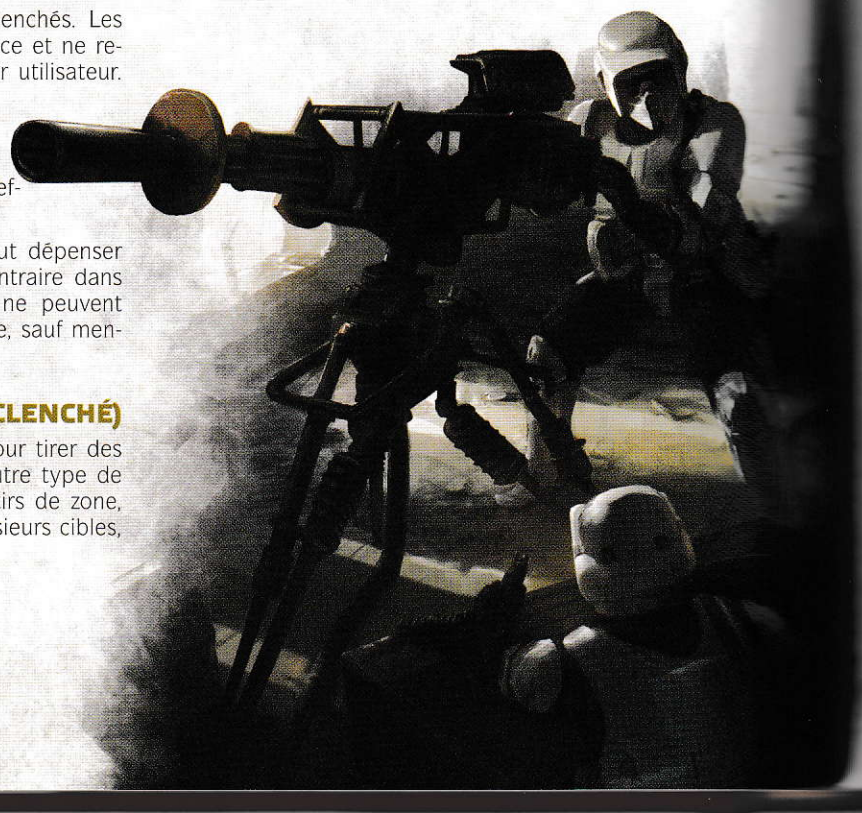
Les attributs sont souvent suivis d'un chiffre qui représente leur **niveau,** et dont l'effet dépend de l'attribut en question.

Pour activer un attribut déclenché, il faut dépenser deux avantages (sauf indication contraire dans sa description). Les attributs des armes ne peuvent être déclenchés qu'en cas d'attaque réussie, sauf mention contraire.

AUTOMATIQUE (DÉCLENCHÉ)

Une arme automatique peut être réglée pour tirer des fléchettes, des balles ou n'importe quel autre type de projectiles, en rafale. L'avantage avec ces tirs de zone, c'est qu'ils ont des chances de toucher plusieurs cibles, ou d'en toucher une à plusieurs reprises.

En règle générale, les armes automatiques sont assez peu précises et le personnage qui s'en sert doit donc ajouter un dé de difficulté ◆ à son test d'attaque. Il peut choisir de ne pas tirer en rafale et d'effectuer ainsi une attaque normale. Dans ce cas, il ne pourra pas déclencher l'attribut, mais ne subit pas non plus de malus.



Lorsqu'un personnage touche sa cible avec une arme automatique, il peut dépenser deux avantages pour déclencher l'attribut (et il peut le faire à plusieurs reprises s'il dispose d'assez d'avantages). Pour chaque déclenchement, l'arme inflige un coup supplémentaire dont les dégâts correspondent aux dégâts de base plus le nombre de succès nets obtenus au test.

Ces coups supplémentaires peuvent toucher plusieurs fois la même cible, plusieurs cibles, ou plusieurs fois plusieurs cibles dans la limite de la portée de l'arme. Si le personnage souhaite tirer en rafale sur plus d'un ennemi, il doit le déclarer avant d'effectuer son test. Dans ce cas, le premier coup devra toujours frapper la cible qui bénéficie du plus haut niveau de difficulté pour être touché et de la meilleure défense (quand ce n'est pas le même ennemi qui possède les deux, le MJ est libre de choisir lequel sert de référence pour le test). Les coups supplémentaires peuvent frapper n'importe quelle(s) cible(s) de la rafale, mais le premier coup, lui, doit toujours viser la cible de référence.

Les armes automatiques peuvent infliger des blessures critiques à chaque coup pour le coût normal, mais chaque coup porté doit être traité séparément.

BONNE QUALITÉ (PASSIF)

Les objets de bonne qualité sont des pièces superbes. Les personnages qui manient une arme de bonne qualité rajoutent automatiquement un à tous leurs tests d'attaque et les dégâts de base de l'arme sont augmentés de 1 point. S'il s'agit d'une armure de bonne qualité, sa valeur d'encaissement est augmentée de 1 et sa valeur d'encombrement est diminuée de l.

BRÈCHE (PASSIF)

Les attaques portées à l'aide d'armes dotées de l'attribut Brèche traversent les armures et les blindages les plus résistants. Le plus souvent, elles sont l'apanage des armes lourdes et des vaisseaux.

Les attaques portées au moyen d'armes de Brèche ignorent 1 point d'armure (et donc 10 points d'encaissements) par niveau d'attribut.

BRISEUR (DÉCLENCHÉ)

Quand l'attribut est déclenché, l'assaillant choisit un des objets les plus exposés de sa cible (comme une arme, un bouclier ou quelque chose qui pend à sa ceinture) et l'endommage d'un cran. L'objet peut passer d'intact à endommagé légèrement, d'endommagé légèrement à endommagé modérément et d'endommagé modérément à endommagé gravement. Un objet endommagé gravement qui subit une nouvelle fois les effets de l'attribut Briseur est détruit.

Un avantage est nécessaire pour activer l'attribut. Il peut être déclenché plusieurs fois au cours de la même attaque, ce qui peut permettre de briser un objet en un unique round.

CADENCE LENTE (PASSIF)

Certaines armes, comme les turboblasters des croiseurs et les canons de défense orbitale, sont gigantesques, et bien qu'elles soient incroyablement puissantes, elles ont besoin de temps pour refroidir ou être rechargées entre chaque tir. C'est ce laps de temps en rounds que détermine l'attribut Cadence Lente. Par exemple, après avoir attaqué avec un turboblaster doté de l'attribut Cadence lente 2, il faut attendre deux rounds avant de pouvoir faire feu de nouveau.

CHOC (DÉCLENCHÉ)

Les attaques dotées de l'attribut Choc peuvent infliger des commotions. Ceux qui goûtent à leur puissance d'impact et à leurs terribles ondes de choc sont tout juste capables de rester debout. En terme de mécanique de jeu, la victime de l'arme est étourdie (cf. page 230) pour 1 round par niveau de Choc de l'arme. Un personnage étourdi ne peut pas entreprendre d'action.

CORTOSIS (PASSIF)

Le Cortosis est un minerai très précieux que l'on trouve parfois sur les planètes de la Bordure extérieure. À l'origine, il a servi à combattre les chevaliers Jedi pendant la Guerre des Clones. Il existe deux variétés de Cortosis. La plus rare est littéralement capable de court-circuiter la lame d'un sabre laser. La variété plus commune reste une vraie merveille : façonnée en plaques d'armures, elle agit à un niveau moléculaire, les rendant extrêmement résistantes aux armes énergétiques.

Les armes fondues en Cortosis sont immunisées contre l'attribut Briseur. Les armures forgées dans ce métal immunisent l'encaissement du porteur contre les attributs Brèche et Perforant.

DÉFLEXION (PASSIF)

Les objets munis de cet attribut sont très efficaces contre les projectiles. Les personnages qui les utilisent augmentent leur défense contre les attaques à distance d'un nombre de points égal au niveau d'attribut de l'objet.

DÉGÂTS ÉTOURDISSANTS (PASSIF)

Certaines armes infligent non pas des dégâts normaux, mais des dégâts étourdissants, c'est-à-dire qu'elles infligent du stress et non des blessures. L'encaissement de la cible réduit toutefois également ces dégâts.

Le réglage étourdissant est une variante de cet attribut. Au prix d'une Broutille, l'utilisateur peut régler son arme sur le mode « étourdissant ». Cette dernière change alors de type de dégâts et ne fonctionne plus qu'à portée courte.

DÉPLOIEMENT (PASSIF)

Ces armes nécessitent du temps pour être mises en place avant de fonctionner. Les personnages qui les manient doivent effectuer un nombre de manœuvres de préparation égal au niveau d'attribut de l'arme avant de pouvoir tirer avec.

DÉSORIENTATION (DÉCLENCHÉ)

Une arme dotée de cet attribut peut hébéter ses victimes. Lorsque l'effet est déclenché, la victime de l'attaque est désorientée (cf. page 230) pendant un nombre de rounds égal au niveau de l'attribut de l'arme. Un personnage subissant cet effet ajoute un dé d'infortune à tous ses tests de compétences.

ENCHEVÊTREMENT (DÉCLENCHÉ)

Une arme munie de cet attribut est capable d'enchevêtrer ses victimes et de réduire leur mobilité. Lorsque l'effet est activé, la cible est immobilisée (cf. page 230) pendant un nombre de rounds égal au niveau d'attribut. Un personnage enchevêtré peut essayer de se libérer quand vient son tour au moyen d'une action. Pour ce faire, il doit réussir un **test d'Athlétisme difficile (◆◆◆)**. Une cible immobilisée ne peut pas exécuter de manœuvre.

ENCOMBRANT (PASSIF)

Une arme encombrante est imposante, difficile à manipuler, gênante ou très lourde. Pour manier un tel équipement, il faut avoir une Vigueur supérieure ou égale à son niveau d'attribut. Pour chaque point de Vigueur manquant, le personnage doit ajouter 1 dé de difficulté à tous les tests effectués pour se servir de cette arme.

ÉTOURDISSEMENT (DÉCLENCHÉ)

Certaines armes infligent du stress à leur cible. Lorsque l'attribut est déclenché, la victime de l'attaque subit un nombre de points de stress égal au niveau d'attribut Étourdissement de l'arme.

IMPRÉCIS (PASSIF)

Les armes imprécises sont rudimentaires ou mal conçues. Les personnages qui les manient ont plus de mal à atteindre leur cible. Ils doivent ajouter un dé d'infortune ■ à tous leurs tests d'attaque pour chaque niveau de cet attribut que possède l'arme.

INCENDIAIRE (DÉCLENCHÉ)

Les armes incendiaires blessent sur la durée. Lorsque l'attaque réussit, la cible continue de subir les dégâts de base pendant 1 round par niveau d'attribut. Ils sont infligés juste avant que la cible n'entreprenne ses actions du tour.

La victime d'une arme incendiaire peut essayer d'étouffer les flammes en se roulant par terre. Pour ce faire, elle doit dépenser une action et réussir un test de Coordination. Si le sol est dur, comme celui d'un bâtiment ou d'un vaisseau, il s'agit d'un **test de Coordination Moyen (◆◆)**. Si le sol est meuble, comme de l'herbe, c'est un **test de Coordination Facile (◆)** Sauter dans de l'eau met immédiatement un terme aux dégâts. Dans les cas présentés précédemment, on considère que les flammes résultent d'une simple combustion. Elles sont impossibles à étouffer si elles s'avèrent d'origine chimique.

IONIQUE (PASSIF)

Les armes ioniques ne sont pas conçues pour infliger des dégâts, mais pour neutraliser les systèmes électriques. En règle générale, elles équipent les vaisseaux et servent à mettre les boucliers, les senseurs et les moteurs ennemis hors d'usage. Plus puissantes que les armes laser, leur portée est aussi moins importante. Les dégâts qu'elles infligent s'attaquent au seuil de stress mécanique des engins, mais l'armure et l'encaissement peuvent les réduire. Les droïdes sont affectés par les armes ioniques, qui infligent des dégâts à leur seuil de stress.

JUMELÉ (DÉCLENCHÉ)

Certaines armes, comme celles qui sont montées sur les X-wing, sont conçues pour tirer de concert sur une même cible. En pratique, cela augmente les chances de toucher et le montant de dégâts infligés. Lorsque l'attaque atteint son but, l'arme inflige un premier coup. Le tireur peut ensuite infliger des coups supplémentaires en dépensant deux avantages ❍ ❍ par tir additionnel. Le nombre de coups maximum est égal au niveau d'attribut de l'arme. Les coups supplémentaires des armes jumelées ne peuvent frapper que la cible initiale. Ils infligent tous les dégâts de base de l'arme modifiée en y ajoutant le nombre de succès ✲ obtenus au test.

MAUVAISE QUALITÉ (PASSIF)

Les objets de mauvaise qualité brillent par leur fabrication douteuse. Les personnages qui les manient rajoutent automatiquement un ⚙ au résultat de tous leurs tests d'attaque. Les dégâts de base des armes et la défense des armures sont également diminués de 1 (ces dernières voient leur valeur d'encombrement augmenter de 1). Si l'armure n'a pas de défense, c'est sa valeur d'encaissement qui diminue de 1 jusqu'à un minimum de 0.

MUNITIONS LIMITÉES (PASSIF)

Certaines armes utilisent des munitions complexes, massives ou onéreuses. D'autres sont tout simplement à usage unique. Dans les deux cas, elles ne peuvent être utilisées que pour porter un nombre d'attaques égal à leur niveau d'attribut avant de devoir être rechargées au prix d'une manœuvre. Par ailleurs, chaque tir utilise une de ces munitions qui, une fois épuisées, doivent être obtenues avant que l'arme ne puisse être réutilisée. Cette mécanique de jeu s'applique aussi aux grenades et aux autres armes à « usage unique » qui ont l'attribut Munitions limitées 1 (dans ce cas, le personnage ne la recharge pas, mais en prend une autre).

PARADE (PASSIF)

Les armes munies de cet attribut permettent de se défendre plus efficacement au corps à corps. Les personnages qui les utilisent augmentent leur défense contre les attaques au contact d'un nombre de points égal au niveau d'attribut de l'arme.

PERFORANT (PASSIF)

Ces armes ignorent un point d'encaissement par niveau d'attribut. Si le niveau d'attribut de l'arme est supérieur au niveau d'encaissement de sa cible, elle l'ignore entièrement. Exemple : si l'attribut Perforant est de 3 et l'encaissement de la cible de 2, l'attaque ignore les 2 points d'encaissement et le dernier point en surplus ne sert à rien.

PRÉCIS (PASSIF)

Du fait de leur conception et de leur technologie avancée, les armes précises sont faciles à manier et améliorent la visée. Les personnages qui les utilisent rajoutent un dé de fortune □ à leur jet d'attaque par niveau d'attribut.

PROJECTILE GUIDÉ (DÉCLENCHÉ)

À l'image des missiles guidés, certains projectiles sont équipés de systèmes qui leur permettent de changer de trajectoire en vol. En déclenchant cet attribut, un personnage qui a raté sa cible peut effectuer un nouveau test d'attaque à la fin du round. La difficulté de ce second test va dépendre de la différence entre le gabarit de l'arme (0) et celui de la cible (cf. page 250), et le nombre de ◆ est égal au rang de Projectile guidé de l'arme . En cas de succès lors de ce test, le projectile atteint sa cible et inflige ses dégâts normalement.

Trois avantages sont nécessaires pour activer l'attribut (sauf indication contraire dans le profil de l'arme). Souvenez-vous que cet attribut peut être activé plusieurs fois, ce qui représente, par exemple, un missile continuant à suivre sa cible.

Les « leurres » sont des systèmes de contre-mesure conçus pour neutraliser ce type de projectile. Leur utilisation augmente directement la défense de la cible contre les armes munies de l'attribut Projectile guidé.

RENVERSEMENT (DÉCLENCHÉ)

Lorsque cet attribut est activé, la victime de l'attaque se retrouve à terre. Pour utiliser l'attribut, et sauf indication contraire, il faut utiliser un avantage plus un avantage par point de gabarit de la cible au-delà de 1.

SANGUINAIRE (PASSIF)

Lorsque les armes possédant cet attribut provoquent une blessure critique, la cible ajoute dix fois le niveau d'attribut à son jet de blessure critique. Exemple : si une arme possède l'attribut Sanguinaire 3, la victime ajoute +30 à son jet de blessure critique.

SOUFFLE (DÉCLENCHÉ)

Comme dans le cas d'un lancer de grenade ou d'un tir de lance-roquettes, une arme dotée de l'attribut Souffle peut provoquer une explosion recouvrant une certaine zone. Si l'attaque est réussie et que l'attribut est déclenché, chaque personnage (ami ou ennemi) au contact de la cible initiale subit un nombre de blessures égal au niveau de Souffle de l'arme (plus les dégâts normaux, à savoir une blessure par succès ✲ net).

Si l'endroit est confiné, le MJ peut décider que tous ceux qui se trouvent dans la pièce sont touchés.

Si l'attribut n'est pas activé, l'explosion a lieu, mais seule la cible initiale est touchée. Cela peut être dû à la malchance, à la maladresse du tireur ou au fait que toutes les autres cibles potentielles se sont rapidement mises à couvert. Si le personnage qui manie l'arme rate son attaque, il peut tout de même déclencher l'attribut en dépensant trois avantages . Dans ce cas, la cible initiale et tous les personnages au contact subissent un nombre de points de dégâts égal au niveau de Souffle de l'arme.

TRACTEUR (PASSIF)

Certaines armes ne tirent ni laser ni décharges ioniques. Elles projettent plutôt des faisceaux d'énergie électromagnétique. Relativement inoffensifs, ils sont conçus pour immobiliser les vaisseaux dans l'espace. Pour utiliser un rayon tracteur, il est nécessaire d'effectuer un test d'attaque avec la compétence appropriée (le plus souvent d'Artillerie) et d'appliquer tous les modificateurs habituels. Lorsque le tir atteint sa cible, elle est immobilisée jusqu'à ce que son pilote réussisse un test de Pilotage d'une difficulté égale au niveau d'attribut de l'arme. Le niveau d'attribut du rayon tracteur est toujours indiqué entre parenthèses dans ses statistiques.

CARACTÉRISTIQUES DES ARMES

Chaque arme dispose de caractéristiques qui la définissent et la rendent unique. Toutes partagent certaines valeurs, mais beaucoup disposent d'attributs spéciaux qui ajoutent des règles supplémentaires.

NOM

Le nom usuel de l'arme. Ce peut-être un terme général qui concerne plusieurs modèles d'une même catégorie.

COMPÉTENCE UTILISÉE

La compétence de combat à utiliser pour attaquer avec l'arme.

DÉGÂTS DE BASE

Les dégâts de base de l'arme. Il s'agit du minimum de dégâts qu'elle inflige lorsqu'elle touche sa cible. Chaque succès ✲ net obtenu pendant le jet d'attaque se traduit par 1 point de dégât supplémentaire.

PORTÉE

La portée effective de l'arme. Les armes de corps à corps s'utilisent au contact tandis que les armes à distance peuvent toucher leur cible à portée courte, moyenne, longue ou extrême.

NIVEAU DE CRITIQUE (CRIT)

Il indique le nombre d'avantages nécessaires pour provoquer une blessure critique. Les personnages victimes d'une blessure critique doivent effectuer un jet sur la table des blessures critiques pour en déterminer les effets au moyen des dés de pourcentage. Une blessure

critique ne peut être déclenchée que lors d'une attaque réussie dont les dommages ont excédé la valeur d'encaissement de la cible.

Certaines armes et certains talents modifient le jet sur la table des blessures critiques et peuvent rendre ces dernières plus ou moins mortelles. Notez bien qu'il est impossible d'infliger plus d'une blessure critique par coup porté. Si, lors de son jet d'attaque, l'assaillant obtient assez d'avantages pour déclencher plus d'une fois les effets critiques de son arme, il peut obliger sa cible à ajouter +10 au jet sur la table des critiques chaque fois que l'effet critique aurait dû être déclenché en plus de la première.

EXEMPLE

Imaginons que Zal l'As tire avec son blaster sur un stormtrooper. Par chance, il obtient assez de succès pour infliger trois blessures critiques ! Sa victime n'effectue qu'un seul jet sur la table des blessures critiques, mais ajoute +20 au résultat.

ENCOMBREMENT (ENC)

En pratique, l'encombrement sert de mesure abstraite pour savoir à quel point un objet est difficile à transporter. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 165.

EMPLACEMENTS (EMP)

De nombreux objets peuvent être améliorés et personnalisés. Le nombre d'emplacements sert à déterminer la quantité et le type d'améliorations qu'ils peuvent recevoir. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 199.

PRIX

Le prix de vente de l'objet. Lorsqu'il est précédé d'un (I), cela signifie que l'objet est illégal et qu'il ne peut être trouvé qu'au marché noir (le prix indiqué est alors celui *qui est généralement pratiqué*).

RARETÉ

La rareté de l'objet avant d'appliquer les modificateurs (cf. page 164).

SPÉCIAL

Les autres attributs et les règles spéciales liées à l'arme. Pour plus de détails sur les attributs, reportez-vous à la page 168. Pour ce qui est des règles spéciales spécifiques à certains modèles, reportez-vous à leurs descriptions, qui commencent dès la page 173.

ENTRETIEN DES ARMES

Les armes finissent toujours par s'abîmer. Obtenir un désastre lors du jet d'attaque peut signifier que l'arme n'a pas bien fonctionné, qu'elle s'est enrayée, qu'elle a surchauffé ou même qu'elle est désormais complètement inutilisable jusqu'à ce qu'on la répare. Les armes les plus élémentaires, celles qui n'utilisent ni énergie ni programmes complexes (comme les arbalètes primitives et les bâtons des hommes des sables), peuvent être réparées avec la compétence Mécanique ou en utilisant la compétence de combat qui sert à les manier. Les autres, les plus élaborées, celles qui fonctionnent grâce à des circuits informatiques et à de l'électronique (comme les tourelles laser et les lance-missiles), peuvent être réparées avec la compétence Informatique ou la compétence de combat qui sert à les manier (bien que la compétence Mécanique puisse également être utilisée).

Selon l'ampleur des dégâts, l'objet est considéré comme endommagé légèrement, endommagé modérément ou endommagé gravement. Ces niveaux servent à déterminer deux choses : l'importance des malus subis par ceux qui essaient d'utiliser l'arme endommagée et le niveau de difficulté du test de réparation. Quoi qu'il en soit, une réparation demande du temps et des outils adéquats. En règle générale, il faut compter une à deux heures de travail par niveau de difficulté. Si un personnage veut essayer de faire plus vite ou sans les outils, il ajoute 1 dé de difficulté à son test. Mais attention, ce principe est cumulatif : essayer de réparer un blaster sans outils et le plus rapidement possible ajoute donc 2 dés de difficulté.

Le prix de réparation équivaut à un pourcentage du prix de base de l'arme. La réparation d'une arme endommagée légèrement coûte 25% de son prix neuf, 50% pour une arme endommagée modérément et 100% pour la réparation d'une arme endommagée gravement. Réduisez ce prix de 10% pour chaque avantage obtenu lors du test de réparation si le PJ officie lui-même (un PNJ armurier ne réduira pas ses prix).

TABLE 5-4 : ÉQUIPEMENT ENDOMMAGÉ

Dommages	Difficulté des réparations	Malus de maniement
Légers	◆	Le personnage ajoute un dé d'infortune ■ à ses tests d'attaque
Modérés	◆◆	Le personnage ajoute un dé de difficulté ◆ à ses tests d'attaque
Graves	◆◆◆	Hors service

TABLE 5-5 : ARMES À DISTANCE

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc	Emp	Prix	Rareté	Spécial
Armes énergétiques									
Blaster de poche	Distance (Lég.)	5	4	Courte	1	1	200	4	Réglage étourdissant
Pistolet blaster léger	Distance (Lég.)	5	4	Moyenne	1	2	300	4	Réglage étourdissant
Pistolet blaster	Distance (Lég.)	6	3	Moyenne	1	3	400	4	Réglage étourdissant
Pistolet blaster lourd	Distance (Lég.)	7	3	Moyenne	2	3	700	6	Réglage étourdissant
Carabine blaster	Distance (Lou.)	9	3	Moyenne	3	4	850	5	Réglage étourdissant
Fusil blaster	Distance (Lou.)	9	3	Longue	4	4	900	5	Réglage étourdissant
Fusil blaster lourd	Distance (Lou.)	10	3	Longue	6	4	1500	6	Automatique, Encombrant 3
Blaster léger à répétition	Distance (Lou.)	11	3	Longue	7	4	(I) 2250	7	Automatique, Encombrant 4, Perforant 1
Blaster lourd à répétition	Artillerie	15	2	Longue	9	4	(I) 6000	8	Automatique, Encombrant 5, Perforant 2, Sanguinaire 1
Blaster à ionisation	Distance (Lég.)	10	5	Courte	3	3	250	3	Désorientation 5, Ionique
Pistolet disrupteur	Distance (Lég.)	10	2	Courte	2	2	(I) 3000	6	Sanguinaire 4
Fusil disrupteur	Distance (Lou.)	10	2	Longue	5	4	(I) 5000	6	Encombrant 2, Sanguinaire 5
Armes à percussion									
Pistolet à percussion	Distance (Lég.)	4	5	Courte	1	0	100	3	
Fusil à percussion	Distance (Lou.)	7	5	Moyenne	5	1	250	3	Encombrant 2
Explosifs et autres armes									
Détonateur thermique	Distance (Lég.)	20	2	Courte	1	0	(I) 2000	8	Brèche 1, Munitions limitées 1, Sanguinaire 4, Souffle 15
Grenade à fragmentation	Distance (Lég.)	8	4	Courte	1	0	50	5	Munitions limitées 1, Souffle 6
Grenade étourdissante	Distance (Lég.)	8	Aucun	Courte	1	0	75	4	Désorientation 3, Dégâts étourdissants, Munitions limitées 1, Souffle 8
Grenade perforante anti-armure	Distance (Lég.)	13	3	Courte	1	0	100	6	Munitions limitées 1, Perforant 3, Souffle 4
Lance-flammes	Distance (Lou.)	8	2	Courte	6	2	1000	6	Incendiaire 3, Souffle 8
Lance-missiles	Artillerie	20	2	Extrême	7	4	(I) 7500	8	Brèche 1, Déploiement 1 Encombrant 3, Munitions limitées 6, Projectile guidé 3, Souffle 10
Mine antipersonnel	Mécanique	12	3	Au contact	3	0	(I) 850	6	Munitions limitées 1, Sanguinaire 4, Souffle 4
Mine antivéhicule	Mécanique	25	2	Au contact	4	0	(I) 1400	6	Brèche 4, Munitions limitées 1, Souffle 2

À vrai dire, il est souvent plus facile de racheter une arme que de la faire réparer, mais bien sûr, ce n'est pas toujours possible. D'ailleurs, les pourcentages présentés ici ne prennent pas en considération le prix des améliorations qui ont été installées sur l'arme, s'il y en a.

EXEMPLE DE RÉPARATIONS

Le fusil blaster de Vendri a subi une panne (il est gravement endommagé). Le prix de base de l'arme est de 900 crédits. La réparation couterait 225 crédits pour des dommages légers, 450 pour des dommages modérés et 900 pour des dommages graves. Hélas, loin de tout refuge rebelle de sa connaissance, Vendri est contraint de dépenser 900 crédits en pièces détachées.

MUNITIONS

Dans l'univers de *Star Wars* beaucoup d'armes sont énergétiques. Et si l'on garde en plus à l'esprit que **L'Ère de la Rébellion** est un jeu d'aventure effréné, il est facile de comprendre pourquoi les joueurs n'ont pas besoin de noter les munitions qui restent à leurs personnages et pourquoi ces derniers ont toujours assez de cellules énergétiques et de chargeurs sur eux.

Il existe toutefois deux grandes exceptions à ce principe. La première concerne les armes dotées de l'attribut Munitions limitées, comme les armes ayant un chargeur à petite capacité (lance-roquettes, lance-torpilles à protons) et celles à usage unique (grenades, filets, etc.).

N'oubliez pas non plus que les armes peuvent tomber à court de munitions en plein combat à cause d'un désastre ◈. Dans ce cas l'arme reste inutilisable jusqu'à la fin de la rencontre, sauf si le personnage a pensé à se procurer d'autres chargeurs (cf. page 198).

DESCRIPTION DES ARMES

La production d'armes est une des industries les plus rentables si ce n'est la plus rémunératrice de la galaxie. Le citoyen lambda a donc accès à un choix plus que conséquent d'armes offensives et défensives. Il y aura toujours un blaster, une massue ou une épée qui correspondra a une envie ou à un besoin. La liste qui suit comprend les armes les plus communément disponibles dans les armureries des forces armées impériales ainsi que dans les bases secrètes disparates de l'Alliance Rebelle.

BLASTERS

Le type d'arme le plus commun dans la galaxie est le blaster. Il est décliné sous pratiquement toutes les formes et toutes les tailles, du tout petit modèle, qui peut être caché dans une manche ou une poche, aux énormes versions automatiques utilisées pour massacrer des escadrons d'infanterie ou détruire des véhicules légers. Tous les blasters utilisent comme combustible un gaz extrêmement volatil sous très haute pression, l'un des plus répandus étant le Tibanna raffiné. Lorsque l'arme est mise à feu, le gaz est propulsé dans une seconde chambre qui « l'excite ». Le compartiment suivant transforme alors le gaz en faisceau de particules par le biais d'une lentille de focalisation. Le résultat final consiste en une quantité gigantesque de particules hautement énergisées, capables de percer la chair, le durabéton, ou les alliages des armures.

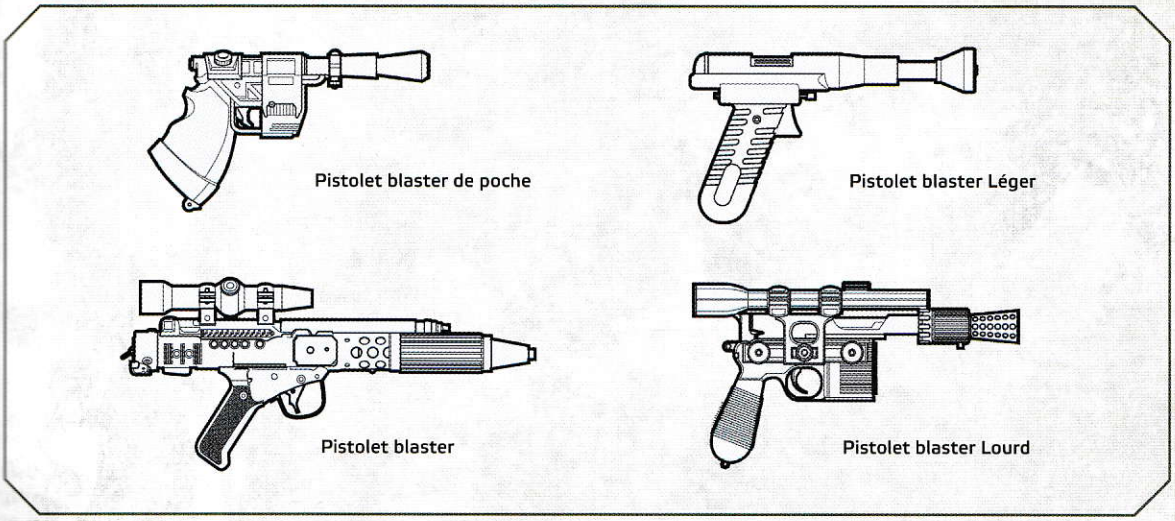
La plupart des blasters peuvent être configurés en mode Étourdissant, un réglage non létal, de faible puissance, qui surcharge le système nerveux de la cible et la paralyse temporairement (cf. attribut Dégâts étourdissants, page 169). Lorsqu'un blaster est doté de cette capacité, elle figure dans ses attributs sous le nom « Réglage étourdissant ». Le rayon étourdissant ne peut être utilisé qu'à courte distance, et ce, quelle que soit la portée normale de l'arme. Passer du mode étourdissant au mode létal sur une arme de ce genre est relativement simple, et requiert une broutille.

Les blasters qui n'infligent que des dégâts étourdissants, et non des dégâts conventionnels, sont appelés blasters à blanc ou plus simplement blasters étourdissants. Les carabines blaster et tous les pistolets, exception faire des blasters lourds, existent en version paralysante. Ils coûtent la moitié du prix de la version normale.

PISTOLET BLASTER DE POCHE

Les blasters de poche sont des armes de poing légères, de petit gabarit, conçues pour une prise en main facile et une dissimulation aisée. Ces armes sont particulièrement populaires auprès des civils, des espions, des politiciens et de tous ceux qui ont besoin d'avoir une arme sur eux, mais qui préfèrent qu'elle reste discrète. Même s'ils sont presque aussi dangereux que les modèles plus grands, les blasters de poche souffrent d'une portée réduite. Leur puissance est également moindre, à cause de la quantité et de la charge de gaz, plus faibles. Les blasters de poche sont difficiles à trouver lorsqu'ils sont bien dissimulés, même lors d'une fouille corporelle. Quand un personnage en fouille un autre à la recherche d'un blaster de poche, ajoutez ■ à son test de Perception.

Modèles typiques : BlasTech HSB-200, Modèle spécial 22T4 ISB (fabriqué par Munitions Impériales), Gee-Tech « Défenseur » N°12 Jetable



PISTOLET BLASTER LÉGER

Combinant la facilité de dissimulation d'un blaster de poche à la performance d'un pistolet blaster standard, le pistolet blaster léger est un excellent compromis entre taille et puissance. Plus imposant que le blaster de poche, il reste cependant facilement dissimulable dans un sac ou même sur soi, et a tendance à être porté par ceux qui ont besoin d'un blaster mais qui veulent rester discrets. Ces blasters sont assez faciles à obtenir, grâce aux règlementations plus souples les concernant et à la distinction un peu douteuse qui les associe plutôt à des « blasters de sport » et non à des armes de combat. Les pistolets blaster légers sont très populaires auprès de l'élite de la galaxie, en particulier les plus élégants et ceux qui sont reconnus comme des blasters de sport de très haute précision. Ces armes ont également la cote auprès des espions et des individus impliqués dans des activités clandestines et criminelles. Enfin, beaucoup d'espèces de petite taille ont tendance à posséder des blasters légers parce qu'ils sont plus faciles à porter et plus adaptés à leur anatomie.

Modèles typiques : Merr-Sonn Modèle 44, BlasTech DL-18, Défenseur de Sport DDC

PISTOLET BLASTER

L'omniprésent pistolet blaster est le standard qui sert de référence pour classer les armes de poing à travers la galaxie. Les pistolets blaster sont déclinés en un nombre stupéfiant de modèles, des plus petits, à canon court, utilisés par les assassins opérant dans les ruelles sombres, jusqu'à ceux, mortellement impressionnants et tellement efficaces, que manient les officiers de la marine impériale. Ils sont fabriqués par nombre de compagnies respectées comme BlasTech et Merr-Sonn, et utilisés par tout un chacun, du fermier aux vendeurs itinérants en passant par les politiciens et les chefs d'entreprise. D'une manière générale, ils ont des portées et des puissances plus que respectables, peuvent traverser la plupart des armures, et sont considérés comme des armes de défense particulièrement fiables.

Modèles typiques : BlasTech DH-17, BlasTech SE-14c

PISTOLET BLASTER LOURD

Les pistolets blaster lourds sont de pures armes de combat, conçues à la base pour délivrer une puissance de feu maximale tout en conservant une taille aussi réduite que possible. Les pistolets blaster lourds, qui sont presque aussi puissants que la plupart des carabines blaster, sont grands, volumineux et quasi impossibles à dissimuler. Grâce à leurs capacités à tuer n'importe quel adversaire en un coup ou deux, ou à perforer jusqu'aux armures en plastoïde des stormtroopers impériaux, les blasters lourds comptent parmi les armes favorites des chasseurs de primes, des mercenaires, des Rebelles et des insurgés à travers toute la galaxie. Une telle puissance, concentrée dans une arme si petite, a une conséquence sur l'autonomie, moins importante que celle des modèles plus légers. Les blasters lourds sont si puissants et performants que l'Empire Galactique en réglemente fortement la possession. Disposer d'un pistolet blaster lourd sans avoir les permis et les autorisations correspondants vous vaudra une lourde amende et un séjour prolongé dans une prison Impériale.

Durant un combat, le MJ peut faire tomber l'arme à court de munitions en dépensant . Un peut toujours aboutir au même effet, comme indiqué page 218.

Modèles typiques : BlasTech DT-57 « Annihilator », BlasTech DL-44, SoroSuub SSK-7

CARABINE BLASTER

Les carabines blaster sont des versions à petit châssis des fusils blaster conçues pour être utilisées par les hommes d'équipage des véhicules, la sécurité des vaisseaux spatiaux, les espions des forces spéciales ou toute personne qui recherche puissance de feu et encombrement restreint. D'une manière générale, les carabines blaster sont pourvues de particularités qui jouent sur le poids et la taille, comme des crosses repliables, des canons courts ou des châssis allégés. Ces spécificités permettent de les utiliser dans des espaces confinés, comme les couloirs des vaisseaux et l'intérieur des bâtiments. Bien qu'elles possèdent la même puissance de feu que les versions

plus longues et plus lourdes, les carabines ont une portée moindre et sont en général moins précises que leurs cousines, à cause de leur légèreté et du canon plus petit.

Modèles typiques : BlasTech EE-3, BlasTech DC-15S, Carabine Baktoid E5

FUSIL BLASTER

Maintes fois éprouvé, le fusil blaster est le seul rival du pistolet blaster en terme d'omniprésence et de polyvalence à travers toute la galaxie. Les plus importantes manufactures d'armes, de BlasTech aux Armes Zenoti, fabriquent une quantité innombrable de fusils blaster, que ce soit dans leur version civile ou militaire. Cette arme sert aussi bien de fusil de chasse ou de détente que d'arme pour les tireurs d'élite ou l'infanterie. Dans sa version la plus simple, le fusil blaster est de grande taille, semi-automatique et doté d'une longue portée. Il associe précision, distance et puissance de feu, le tout dans des configurations très diverses. La plupart des fusils blaster sont pourvus d'un canon long, d'une crosse d'un alliage spécifique, composite ou en bois, et d'un viseur en métal. Sur les modèles civils figurent des fixations pour lunettes optiques, et un marché parallèle en pleine croissance permet d'apporter de nombreuses modifications qui vont jouer sur la précision et la prise en main. Les versions militaires des fusils blaster peuvent également se voir adjoindre des lunettes optiques et possèdent des fixations pour un certain nombre d'accessoires comme un trépied, une bretelle, un viseur ou une baïonnette, afin d'accroître leur efficacité sur le champ de bataille. Bien que la possession des fusils blaster ne soit que peu réglementée, il est interdit aux civils de s'en procurer. Tout civil trouvé en possession d'une telle arme par les autorités impériales écopera d'un très long séjour dans une prison de l'Empire.

Modèles typiques : BlasTech E-11, BlasTech DC-15, BlasTech A280, Modèle 84-U de Czerka Armureries

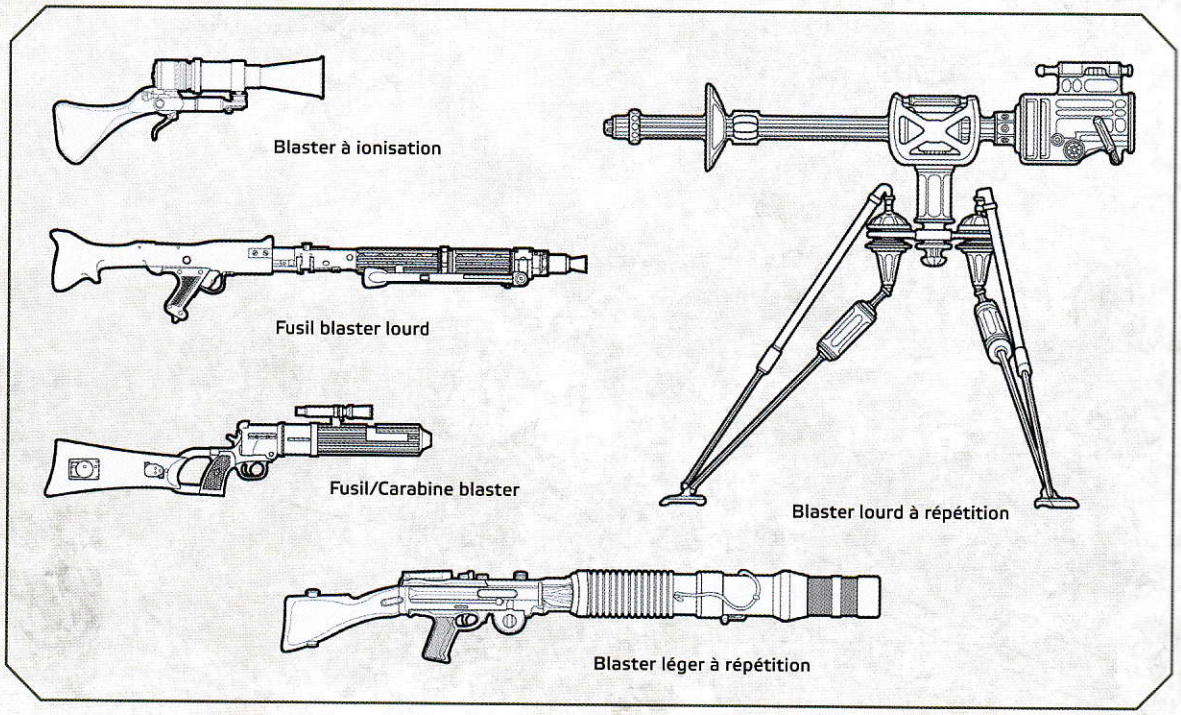
FUSIL BLASTER LOURD

Les fusils blaster lourds, armes incroyablement puissantes et à très longue portée, comptent parmi les plus mortelles de toute la galaxie. Ce sont les armes privilégiées des snipers militaires et des chasseurs de gros gibier. Ils peuvent mesurer jusqu'à deux mètres de long, utilisent des gaz accélérateurs très puissants, une technologie XCiter de pointe, des circuits Galven modernisés et des cristaux à large prisme. Grâce à leurs composants internes, les fusils blaster lourds sont capables de projeter leurs salves à très longue distance avec une précision chirurgicale. Ils peuvent transpercer le plastoïde ainsi que les armures de combat, et même se révéler dangereux pour les véhicules terrestres ou volants de faible blindage.

Modèles typiques : BlasTech TR-97C, BlasTech DLT-19

BLASTER LÉGER À RÉPÉTITION

Mesurant plus de deux mètres de long et alimentés par une batterie standard ou un générateur transporté dans un sac à dos, les blasters légers à répétition sont utilisés par toutes les armées à travers la galaxie en tant qu'arme de soutien d'infanterie. Grâce à leur cadence de tir élevée ainsi qu'à leur puissance de feu et de pénétration, ils permettent à l'infanterie d'engager le combat avec des ennemis théoriquement bien plus puissants, ou même d'affronter des véhicules peu ou faiblement blindés. D'une manière générale, seuls des artilleurs compétents et bien outillés s'équipent de ce genre d'armes particulièrement dévastatrices. Leur usage est fortement réglementé, et elles ne peuvent être acquises légalement que par des



forces gouvernementales comme l'armée impériale, les forces de défense d'une planète ou des milices privées.

Modèles typiques : BlasTech T-21, Merr-Sonn « Coup de Tonnerre » M-40

BLASTER LOURD À RÉPÉTITION

Ces engins comptent parmi les plus puissantes armes transportables jamais déployées sur les champs de bataille à travers la galaxie. Elles sont énormes et montées sur trépied. Il s'agit de canons blaster disposant d' une cadence de feu rapide, destinés à un usage antipersonnel lourd ainsi qu'à la destruction d'infrastructures légères ou moyennes. Ces armes de soutien redoutables sont constituées de trois composantes – le canon en lui-même, son trépied et l'énorme batterie qui l'alimente. Celles-ci sont transportées sur le champ de bataille par deux ou trois fantassins, chacun étant responsable de l'une d'entre elles. Les blasters lourds à répétition sont encombrants et lents à installer comme à démonter, plus particulièrement si l'équipe responsable se trouve sous le feu ennemi. Une fois l'engin déployé cependant, une équipe bien retranchée peut infliger des dégâts formidables aux troupes et aux protections ennemies, ou encore couvrir une large partie du champ de bataille grâce à sa cadence de tir élevée et à sa puissance. Les blasters lourds à répétition, comme leurs cousins plus légers, sont réservés aux organisations militaires. Un civil qui serait en possession d'une telle arme passerait de longues années dans une prison impériale.

Compte tenu de leur taille et leur poids, les blasters lourds à répétition ne peuvent être utilisés efficacement que s'ils sont installés sur un trépied comme celui de la page 205. Le prix de l'arme comprend celui du trépied et de la batterie. Il en coûtera trois actions à une équipe complète pour installer un blaster lourd à répétition.

Modèles typiques : BlasTech EWHB-12, BlasTech E-Web, Merr-Sonn Mk.II

BLASTER À IONISATION

Le blaster à ionisation est un terme fourre-tout qui désigne les armes tirant des rafales d'énergie ionique (et non de l'énergie blaster ou des rayons laser) destinées à endommager véhicules ou droïdes. Les blasters à ionisation sont des armes à courte portée, généralement de la taille d'une carabine, avec un chargeur externe doté d'une épaisse couche isolante. Elles sont destinées à désactiver les droïdes et les cyborgs, à dérégler les machines et à désactiver les véhicules, le tout en infligeant un minimum de dommages collatéraux. Les blasters à ionisation tirent une rafale d'ions chargés similaire à celle des canons à ions que l'on trouve sur les vaisseaux ou parmi les défenses terrestres. Bien qu'ils provoquent des ravages parmi les machines, les êtres vivants situés sur la trajectoire de leurs rafales ne ressentent qu'un léger picotement ou une vague brûlure, comme un coup de soleil.

Utilisées à travers toute la galaxie pour contrôler les foules sans faire de victimes, ces armes sont très répandues auprès de la marine impériale, des forces de police de Coruscant, voire des ferrailleurs Jawas de Tatooine ou des agents de l'organisation criminelle du Soleil Noir.

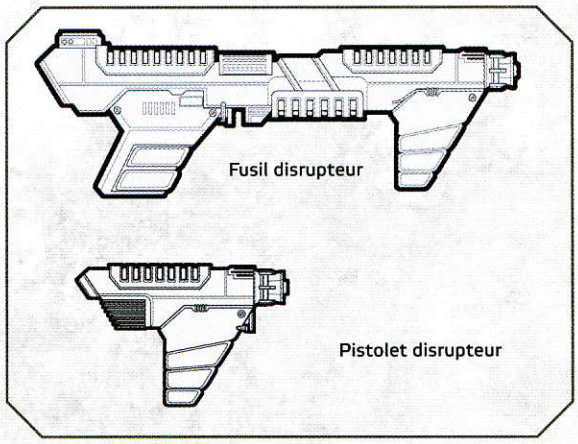
Les blasters à ionisation n'ont que peu d'effet sur les êtres vivants, et ne provoquent que des dégâts de stress aux droïdes, aux cyborgs et aux véhicules comme l'indique leur attribut de ionisation.

Modèles typiques : Blaster à ions Jawa, Carabine à ions Merr-Sonn DEMP 2

FUSIL/PISTOLET DISRUPTEUR

Comptant parmi les armes les plus effroyables de la galaxie, les disrupteurs sont bannis de la plupart des mondes civilisés. Conçus à partir de fusils blaster modifiés à l'extrême, les disrupteurs tirent des rayons de particules chargées ultraconcentrés qui manifestent une fâcheuse tendance à désintégrer la chair au lieu de la brûler. Pour arriver à ce résultat, les disrupteurs sont équipés d'un XCiter surdimensionné qui conserve le gaz du blaster sous très haute pression. On y rajoute des circuits électriques Galven d'une extrême complexité, des cristaux à large prisme et à fort contraste ainsi qu'un module de mise à feu dont la vitesse est bien supérieure à celle de la plupart des fusils blaster. Toutes ces transformations font du disrupteur une des armes de poing les plus puissantes de la galaxie, et une des plus vilipendées aussi.

Peu de fabricants d'armes produisent des disrupteurs en masse. La plupart sont fabriqués sur mesure, par lots, à destination d'individus riches et puissants, ou de certains gouvernements. Parmi ces fabricants, le Syndicat Tenloss est connu pour fabriquer des disrupteurs en quantité – une façon comme une autre de se démarquer des autres. Le marché le plus important pour les disrupteurs est l'organisation criminelle du Soleil Noir, mais l'Empire Galactique possède lui aussi plus d'un disrupteur dans ses arsenaux. Il existe peu de demandes légitimes pour ce genre d'armes, et on n'en produit qu'une poignée chaque année. Même en laissant de côté leur répugnante réputation en tant qu'armes de terreur et les restrictions imposées à leur possession, si les disrupteurs sont aussi peu demandés, c'est également parce qu'ils ne sont pas très pratiques. D'une portée dramatiquement courte, ils requièrent une quantité très importante d'énergie pour produire leurs rayons destructeurs. De plus, chacun sait qu'il faut les entretenir soigneusement. Quant au fait de les trafiquer ou les modifier, la démarche peut s'avérer aussi mortelle pour l'utilisateur que pour ses ennemis.



Les disrupteurs ne peuvent jamais recevoir d'améliorations ou de modules qui augmenteraient leur portée ou leur octroieraient des tirs multiples.

Quand une cible est touchée par un disrupteur, tout résultat de Blessure Critique entraîne un effet « Infirmité » (96-100), à moins que le jet de dés sur la **Table 6-10** indique une blessure plus grave.

Modèles typiques : Fusil Disrupteur Tenloss DXR-6, Pistolet Disrupteur Tenloss DX-2.

ARMES À PERCUSSION

Certains historiens y font référence comme aux armes que l'humanité a « emportées dans les étoiles ». Les armes à percussion sont issues d'une ancienne technologie qui date de bien avant que les premières civilisations ne quittent leur monde natal pour explorer la galaxie. Considérées comme grossières et inefficaces par les experts en arme et les érudits militaires, les armes à percussion ont une réputation d'instruments de fortune, que n'utilisent que les provinciaux issus de planètes perdues ou miséreuses. Elles comptent parmi les armes les plus élémentaires, les plus faciles à produire et les plus simples d'entretien de toute la galaxie.

Dans leur version la plus simple, les armes à percussion ont besoin d'une réaction chimique pour propulser un projectile solide sur une très longue distance. Certaines sont des armes à bouche simple qui utilisent de la poudre à canon pour tirer des balles de plomb ou d'acier sur une courte distance. D'autres utilisent des cartouches métalliques scellées, ou ont recours à des munitions sans douille contenant l'amorce, l'accélérateur et le projectile dans une enveloppe autocombustible.

PISTOLET À PERCUSSION

Les pistolets à percussion, tout comme leurs lointains cousins fonctionnant à l'énergie, sont de petites armes de poing utilisables d'une seule main, et qui tirent des munitions légères provenant de chargeurs ou de magasins interchangeables. Une petite minorité d'entre eux se charge en ouvrant un cylindre pivotant. Les pistolets à percussion sont relativement rares, principalement à cause de l'omniprésence de la technologie blaster. On les voit rarement en dehors des mondes reculés ou des collections d'antiquités. De rares soldats professionnels, originaires de planètes à faible niveau d'évolution et attachés aux technologies de leur monde natal, se servent de pistolets à percussion comme d'armes de secours ou comme armes dissimulées.

Modèles typiques : ODS Striker, Révolver « Protecteur » des Industries Barimoq, Pistolet « Enforcer » Morellian, calibre .48

FUSIL À PERCUSSION

Les Fusils à percussion, d'une précision extrême, possèdent une très longue portée. Ils sont utilisés de manière occasionnelle par les tueurs à gages, les chasseurs de primes et les sportifs. Robustes et fiables, les fusils à percussion sont produits de deux façons différentes : soit comme des armes à un seul coup, soit en tant qu'armes semi-automatiques alimentées par un chargeur. Bien que n'étant ni aussi sophistiqués ni aussi destructeurs qu'un fusil blaster, ils n'en restent pas moins des armes mortelles à longue portée qui peuvent, en fonction de leur calibre et des spécificités de leurs munitions, percer jusqu'aux lourdes armures de plastoïde des stormtroopers impériaux.

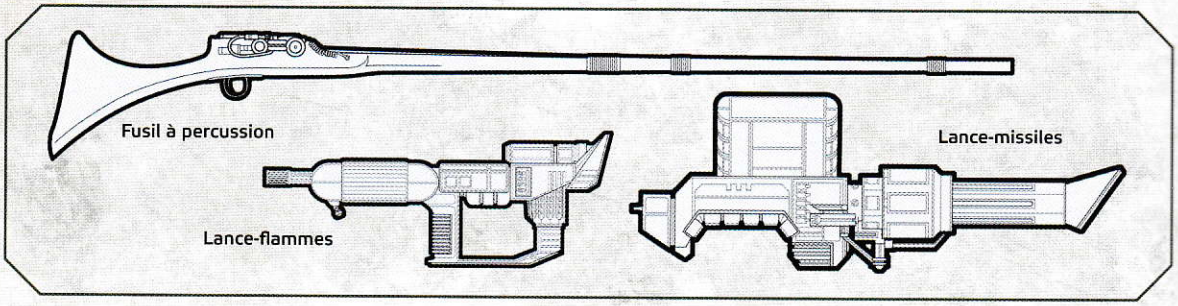
Modèles typiques : KiSteer 1284, Fusil de Chasse 6-2 Aug2 des armureries Czerka, l'Aventurier, des armureries Czerka

EXPLOSIFS ET MUNITIONS

Alors que le blaster constitue la réponse à la plupart des problèmes que l'on peut rencontrer sur le champ de bataille, même l'omniprésent modèle E-11 ne peut résoudre toutes les situations tactiques. Quelquefois, on a besoin d'une puissance de feu plus importante et plus destructrice, par exemple lors d'un face à face avec des ennemis bien retranchés ou des fantassins lourdement armés. Pour des situations de ce genre, toutes les forces armées, qu'elles soient militaires ou paramilitaires, équipent leurs troupes d'armes d'appui ou de grenades à main afin de pouvoir faire face à tous les changements tactiques de la réalité du terrain.

LANCE-FLAMMES

Les lance-flammes sont des armes antipersonnel terrifiantes aussi détestées que les disrupteurs à travers la galaxie. Utilisés pour nettoyer les bunkers, ils se révèlent affreusement efficaces contre une infanterie regroupée et faiblement protégée. Les lance-flammes utilisent divers types de carburants volatils pour projeter des cônes de gel visqueux et brûlants sur une courte distance. Non seulement ils infligent des dégâts considérables au contact, mais ces substances continuent de brûler à



travers les armures, les vêtements et la chair durant de longues minutes, car le gel épais se colle à tout, et il est quasiment impossible de l'ôter.

Grâce à leur vaste portée, les lance-flammes peuvent toucher de multiples cibles simultanément. Lorsqu'il déclenche l'attribut Incendiaire, le personnage qui manie le lance-flammes en fait subir les effets à n'importe quelle cible qu'il a touchée. L'attribut peut bien sûr être activé à plusieurs reprises, atteignant une cible différente à chaque fois. Par contre, la zone d'effet du lance-flammes étant particulièrement erratique : les alliés peuvent eux aussi être pris dans les flammes. Le MJ peut dépenser ⚙ ⚙ ou ▽ pour appliquer l'attribut à un allié qui se serait fait prendre dans l'attaque initiale.

Modèles typiques : Lance-flammes Lourd BlasTech X42, Canon Lance-flammes « Flamestrike » CZ-28, Carabine Lance-flammes Merr-Sonn C-22

LANCE- MISSILES

Les lance-missiles sont des lance-roquettes portables utilisés à l'épaule et capables de tirer plusieurs types d'ogives mortelles. Ils sont équipés de micro-répulseurs et de systèmes de visée sophistiqués, offrant ainsi à un escadron d'infanterie ou à un groupe de combattants de la liberté la possibilité d'endommager fortement les défenses, les véhicules volants et le matériel, tout en restant maniables et facilement transportables. Les différents projectiles disponibles pour ces lanceurs vont des missiles antitank, à même de percer le blindage le plus épais, aux missiles à proton miniaturisés et guidés, capables de poursuivre n'importe quelle cible volante sur des centaines de kilomètres.

La plupart des modèles disposent de trois modes de tir différents – infrarouge, antigravitationnel et tir direct – en fonction de l'ogive chargée. Les ogives infrarouges recherchent la signature thermique du véhicule, ce qui les rend particulièrement efficaces contre les engins terrestres de tous types. Les ogives antigravitationnelles localisent les ondes des répulseurs des véhicules volants, et sont efficaces même contre les véhicules très rapides. Le mode tir direct est quant à lui utilisé principalement contre les cibles se déplaçant lentement ou les structures fixes comme les bâtiments, les bunkers ou les fortifications. Les modes infrarouge et antigravitationnel restent vulnérables aux leurres (fumée, chaleur, etc.) et se servent de l'attribut Projectile Guidé. Les ogives du dernier type ne se servent pas de cet attribut. Elles ne sont pas affectées par d'éventuelles contremesures antimissiles. Tous ces lance-missiles, quel que soit leur type, nécessitent une manœuvre de préparation avant utilisation.

Les munitions pour ce type d'arme coûtent 500 crédits (par 6).

Modèles typiques : HH-15 de Golan Arms, Merr-Sonn PLX-2M

GRENADES À FRAGMENTATION

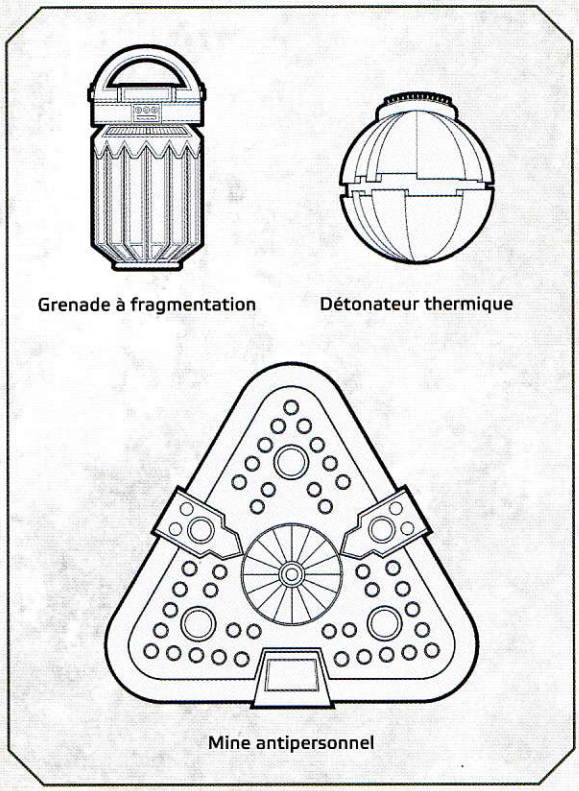
Produite en grande quantité par plusieurs fabricants d'armes, la grenade à fragmentation est l'arme antipersonnel de base de toute force armée à travers la galaxie. Les grenades les plus simples se composent d'une coque en alliage résistant ou en polycarbonate contenant un noyau explosif contrôlé par un simple minuteur. Au moment de la détonation, outre la violente explosion, les grenades à fragmentation expulsent un nuage de shrapnels extrêmement coupants qui se révèlent souvent mortels pour les escadrons d'infanterie faiblement protégés. Les soldats portant des armures plus conséquentes, comme les stormtroopers impériaux ou ceux équipés d'armures lourdes, sont pratiquement immunisés contre les effets des grenades à fragmentation et peuvent en ignorer les dommages directs.

Les grenades à fragmentation disposent d'un réglage pour exploser à l'impact, ou peuvent être programmées grâce à un minuteur afin de n'exploser que jusqu'à 3 rounds après avoir été activées. Certaines disposent même d'un « bouton de l'homme mort » qui provoque l'explosion dès qu'on relâche la pression dessus.

Modèles typiques : Grenade à Fragmentation Merr-Sonn C-22

GRENADES PERFORANTES ANTI-ARMURES

Les grenades perforantes anti-armures, appelées communément grenades PA-A, sont des grenades offensives conçues afin de donner au soldat de base de quoi percer les armures ennemies ou endommager le matériel. Elles disposent de charges conçues de manière spécifique et placées dans des boîtiers fabriqués pour concentrer l'explosion sur une zone réduite. On peut ainsi s'en servir contre les véhicules ou les bâtiments afin d'éviter au maximum les dommages collatéraux. Malgré cette



aire d'effet volontairement réduite, les grenades PA-A couvrent une surface raisonnable. Une ou deux de ces armes lancées au cœur d'un escadron de stormtroopers impériaux en armure lourde provoquent plus de dommages que de nombreuses grenades à fragmentation.

Nombre de grenades PA-A, en particulier celles conçues pour détruire armures et matériels, sont équipées d'un système adhésif, soit chimique soit magnétique, qui permet de les fixer sur les murs, le sol ou la carrosserie des véhicules pour des opérations de démolition ou de sabotage.

Comme les grenades à fragmentations, les grenades PA-A peuvent être programmées pour exploser à l'impact jusqu'à 3 rounds après leur activation ou pourvues d'un bouton.

Modèles typiques : Grenade Perforante Merr-Sonn Modèle 9, Grenade Anti-Matériel « Bélier » Merr-Sonn

GRENADE ÉTOURDISSANTE

Les grenades étourdissantes sont des armes non létales principalement utilisées pour maîtriser les débordements de foules et les émeutes. Elles utilisent diverses technologies : vibrations soniques, ondes de choc ou vagues stroboscopiques aveuglantes à base de phosphore. Elles sont conçues pour désorienter l'ennemi, le capturer vivant et l'entraver facilement.

Comme les grenades à fragmentation, elles peuvent être configurées pour exploser à l'impact ou avec un délai allant jusqu'à trois rounds après leur activation. Par contre, elles disposent rarement de détonateurs à pression.

Modèles typiques : Grenade Étourdissante Merr-Sonn C-10, Grenade Flash « Starfire » d'Imperial Arms

MINES ANTIVÉHICULES

Les mines antivéhicules sont des dispositifs de taille importante et hautement explosifs destinés à la destruction des walkers, des speeders et autres véhicules terrestres. Lorsqu'elles sont déployées, les mines sont enterrées dans des fosses peu profondes et recouvertes de terre, de feuilles, de durabéton ou autre. Elles sont toutes équipées d'un commutateur à pression ajustable qui peut être réglé sur un seuil bien précis avant d'exploser, ainsi que d'un senseur de proximité qui détecte la présence de champs déflecteurs. Lors du déclenchement, par pression, ou par le passage d'un landspeeder à la verticale, la charge explose, endommageant le châssis des véhicules, souvent moins protégé. Les mines antivéhicule sont souvent déployées en nombre, en fonction de leur usage, et fréquemment utilisées pour protéger les campements et les fortifications. On s'en sert aussi pour empêcher certains véhicules d'accéder aux champs de bataille et à certains endroits particuliers. Bien que très destructrices, les mines antivéhicules ne présentent que peu de danger pour les individus, même dans leurs réglages les plus extrêmes, car elles nécessitent le poids d'un véhicule ou un champ déflecteur pour s'activer.

Modèles typiques : Merr-Sonn AV70, Mine Répulsive Modèle 12 de SoroSuub.

MINES ANTIPERSONNEL

Aussi simples d'utilisation que redoutables, ces armes employées par d'innombrables forces militaires et paramilitaires à travers la galaxie sont les engins d'artillerie portables les plus fréquents en dehors des grenades. Peu onéreuses et épouvantablement efficaces, on les trouve sous toutes les formes, du simple dispositif enterré dans le sol et qui explose au contact aux armes bien plus sophistiquées. Celles-ci peuvent tirer des rayons de blaster, des projections enflammées, un nuage de shrapnels ou d'autres munitions destinées à déchiqueter un escadron d'infanterie qui passerait à proximité. Leur taille réduite par rapport aux mines antivéhicules permet à un soldat d'en transporter une ou deux sur lui. Bien souvent, elles sont déployées avec leurs homologues de plus grande taille aux abords des fortifications et sur le champ de bataille afin de protéger les biens, de désorganiser les mouvements ennemis. Il arrive également qu'elles



intègrent un piège à plus grande envergure. Tout comme les lance-flammes et les détonateurs thermiques, les mines peuvent quelquefois toucher les alliés ; c'est un de leur principaux défauts. De plus, la production et l'utilisation de ces armes sont proscrites dans bien des mondes, car il est de notoriété publique que beaucoup de mines qui n'ont pas explosé restent actives et prêtes à tuer sur les champs de bataille bien après la fin des combats.

Modèles typiques : Mine Fléchette Laser Merr-Sonn LX-1, Mine Terrain Hautement Explosive SM-01

DÉTONATEUR THERMIQUE

D'une taille comparable à celle d'une grenade à fragmentation, les détonateurs thermiques font partie des munitions de campagne les plus redoutées et les plus craintes de la galaxie. Au lieu d'être pourvus d'un cœur explosif classique, les détonateurs thermiques sont composés d'un cœur en baradium comprimé, enfermé dans un réceptacle en baradium et en thermite. Au moment de l'activation, une petite explosion déclenche une réaction en chaîne avec le cœur de baradium. Il en résulte une détonation due à une fusion massive libérant des particules radioactives mortelles, qui annihilent absolument tout dans le rayon d'action de l'engin. Les détonateurs thermiques sont particulièrement instables à cause du baradium qui les compose. Ils se révèlent souvent aussi dangereux pour leurs utilisateurs que pour leurs cibles potentielles. Comme ils sont très instables et excessivement dévastateurs, ces engins sont strictement interdits sur de nombreuses planètes. Ils sont considérés comme des armes terrifiantes, au même titre que les lance-flammes et les mines antipersonnel.

Tout résultat ▽ obtenu au test d'attaque lorsqu'une personne se sert d'un détonateur thermique indique qu'il explose prématurément. Dans ce cas, le possesseur du détonateur prend tous les dégâts à moins qu'il dispose d'une manœuvre lui permettant d'éviter le souffle. Si c'est le cas, il ne prendra que les dégâts de l'attribut Souffle.

Les détonateurs thermiques peuvent être réglés pour exploser à l'impact ou jusqu'à 3 rounds après leur activation, en utilisant le minuteur intégré. Lorsqu'il est réglé de cette façon, le détonateur thermique explose au début du round correspondant de l'attaquant. De plus, la plupart des détonateurs thermiques disposent d'un bouton déclenchant la déflagration dès que la pression se relâche. L'explosion de ces armes est si puissante que l'attribut Souffle affecte tous ceux qui sont à portée courte de la cible initiale.

ARMES DE PUGILAT

Les armes de pugilat sont des armes simples, facilement dissimulables et portées aux mains, aussi bien comme moyen de protection que pour augmenter les dégâts des coups. Bien qu'il existe quantité de ces armes à travers la galaxie, les coups-de-poing et les gants à décharges comptent parmi les plus répandues.

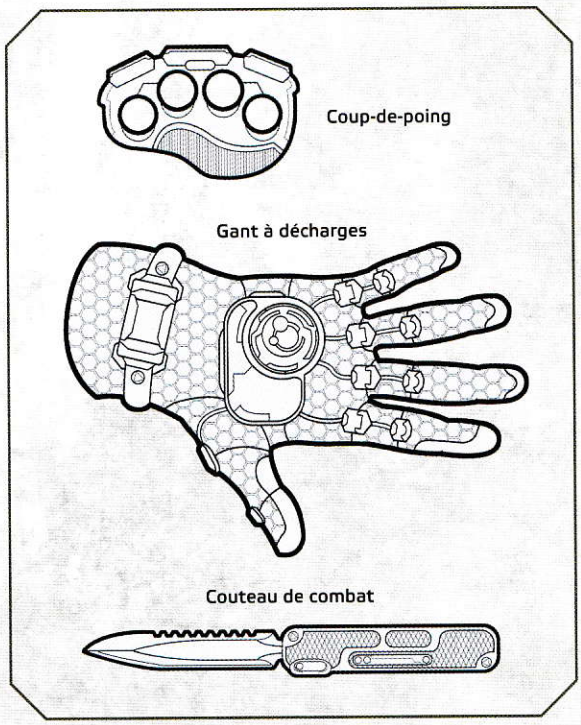
Lorsqu'il se sert d'une arme de pugilat, le personnage ajoute sa valeur de Vigueur aux dégâts infligés, à moins que la description de l'arme n'indique le contraire. (Dans le descriptif, c'est la présence d'un symbole + dans la colonne des dégâts qui indique que l'on doit ajouter la Vigueur du personnage aux dégâts de l'arme.)

COUP-DE-POING

Appelé familièrement « coup-de-poing américain », ce dernier n'est guère plus que l'assemblage d'anneaux de métal portés aux doigts et soudés à une barre maintenue dans la paume de la main. Le coup-de-poing est l'arme de pugilat la plus petite, la plus simple et la plus facile à dissimuler. Dans les régions civilisées de la galaxie, il est considéré comme l'arme des petites frappes, des chasseurs de prime et autres indésirables. En conséquence, sa possession et son utilisation sont drastiquement réglementées, quand il n'est pas purement et simplement interdit sur de nombreuses planètes. Grâce à leur petite taille, les coups-de-poing sont facilement dissimulables dans une poche, une petite bourse ou un compartiment facile d'accès. Ajoutez un ■ au test de Perception d'un personnage lorsqu'il tente de trouver un coup-de-poing sur le corps d'une personne.

GANTS À DÉCHARGES

Très populaires auprès des agents infiltrés, des forces de l'ordre et de tous ceux qui désirent une arme non létale rapide et à portée de main, ces gants complètent parfaitement l'équipement d'un Rebelle. Il en existe de nombreux styles, des modèles élégants en cuir qui ne détonnent pas en société jusqu'aux gantelets rigides et blindés destinés à compléter une armure de combat. Les gants à décharges s'adaptent parfaitement aux mains. Tissés avec des dizaines de mètres de fil métallique surfin alimenté par de minuscules générateurs kinétiques, ils se transforment en armes antipersonnel d'une grande efficacité.



Lorsqu'un porteur de tels gants frappe son ennemi, ils libèrent l'énergie stockée et provoquent une décharge qui peut assommer les plus robustes adversaires en une fraction de seconde.

Modèles typiques : Gants d'autodéfense X-21 Corellien, Gants « Silhouette » de Kamperdine

ARMES DE CORPS À CORPS

Dans une galaxie dominée par les blasters précis et leurs rayons à particules capables de transpercer la coque d'un vaisseau en une fraction de seconde, sans oublier les explosifs tellement puissants que même le plus petit d'entre eux peut détruire un escadron d'infanterie complet, les armes de corps à corps font figure d'anachronisme ridicule. Pourtant, il est indiscutable qu'une lame bien aiguisée ou un coup d'arme contondante restent toujours dangereux – voire mortels –, aussi bien aujourd'hui qu'autrefois. Que l'on parle du couteau de combat du commando rebelle, de la vibrohache du pirate sur le pont d'un vaisseau tout juste capturé ou encore du mythique sabre laser des légendaires Jedi, les armes de corps à corps ont toujours leur place sur un champ de bataille moderne.

Les armes de corps à corps sont un choix évident pour ceux qui les affectionnent, et ce, pour plusieurs raisons. Silencieuses pour une grande majorité d'entre elles (si l'on exclut les armes vibrantes de haute technologie), elles peuvent pour certaines être fabriquées avec les moyens du bord dans les moments désespérés. Leur capacité à tuer vite et sans bruit représente un atout vital pour les agents rebelles sur le terrain. Les armes plus imposantes, telles la lance de force ou la vibrohache, bénéficient d'une allonge conséquente et un facteur d'intimidation important. Bien souvent, une conversation se conclut à la simple vue d'une de ces armes. Plus important encore, les armes de corps à corps sont très communes, faciles à fabriquer, et rarement sujettes aux restrictions légales imposées aux blasters ou aux armes à percussion.

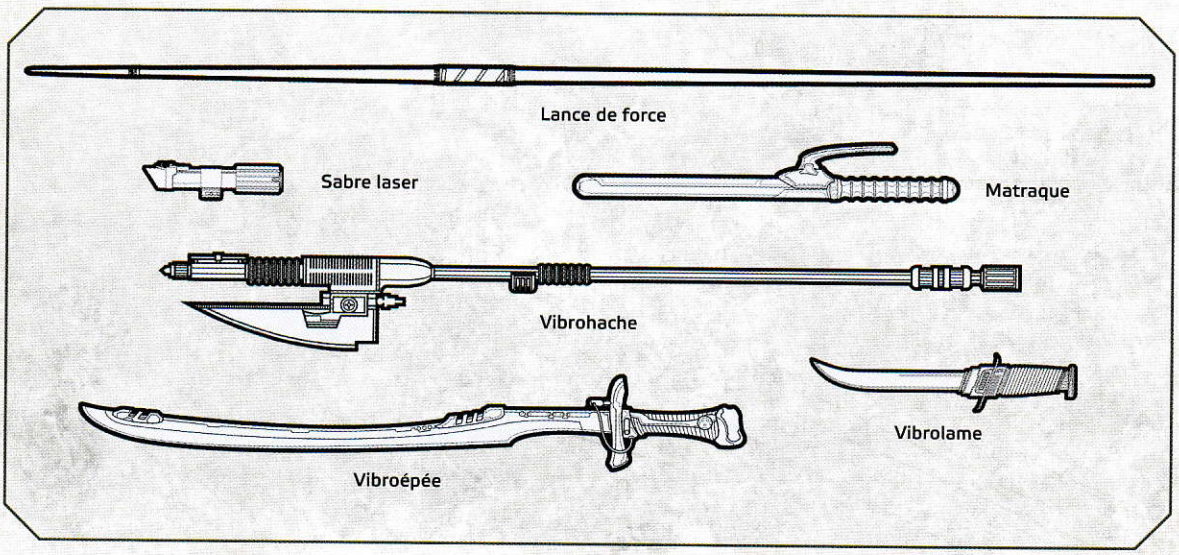
Lorsqu'ils se servent d'une arme de corps à corps, les personnages ajoutent leur Vigueur aux dégâts infligés, à moins que la description de l'arme ne précise le contraire. Dans la description d'une arme de corps à corps, un signe + signifie que le possesseur de l'arme ajoute sa Vigueur aux dégâts infligés.

COUTEAU DE COMBAT

Moitié outil, moitié arme, et pièce maîtresse de l'équipement du soldat, le couteau de combat vaut son pesant d'aurodium. Produit en masse et dans d'innombrables variétés, les couteaux de combat sont composés d'une lame rétractable très tranchante d'environ quinze centimètres de long, ciselée dans un métal renforcé et couplée à une garde en polycarbonate. Les derniers centimètres de la lame – les plus proches de la garde – sont dentelés, permettant ainsi de se servir du couteau comme d'une scie. Des versions plus élaborées intègrent des particularités comme un coupe-fil, un compas et un allume-feu. Quelles que soient leurs options, les couteaux de combat sont extrêmement pratiques, et plus d'un agent rebelle doit la vie à sa fidèle lame.

LANCE DE FORCE

Les militaires et les agents des forces de l'ordre se servent de ces lances dans leur lutte contre les débordements de foule. Les lances de force combinent le côté meurtrier d'une arme vibrante et la polyvalence d'une arme contondante. D'environ deux mètres de long, ces armes à deux mains sont constituées d'un long manche métallique dont la pointe crépite et bourdonne dès l'activation. Les lances de force ont deux modes : le mode vibrant et le mode décharge. En mode vibrant, la pointe de la lance produit un champ de vibration qui peut déchiqueter les chairs, briser les os et percer les matériaux naturels ou artificiels. En mode décharge, l'arme génère une forte charge électrique qui peut être réglée sur différents niveaux d'intensité, le plus bas ne servant qu'à guider les foules, le plus haut pouvant assommer un Wookie d'un coup bien placé.



Les lances de force sont très faciles à utiliser : il n'y a pas besoin de beaucoup de pratique pour balancer un bâton de droite et de gauche. Ces armes peuvent cependant causer des dégâts considérables entre les mains d'un utilisateur rompu à leur maniement. Lorsqu'elle est réglée sur Étourdissement, une lance de force perd son attribut Perforant 2.

Les lances de force s'utilisent à deux mains.

Modèles typiques : Lance antiémeute SoroSuub FP

SABRE LASER

Depuis un millier de générations, avant sa destruction totale (et celle de la République qu'il protégeait) par Dark Sidious, l'Ordre Jedi maintenait la paix dans d'innombrables mondes grâce à sa sagesse, sa maîtrise de la Force, et ses légendaires sabres laser. Depuis toujours, ces armes sont le symbole des Chevaliers Jedi. Également associés à la puissance et à la stabilité de l'Ancienne République, les sabres lasers sont devenus excessivement rares sur les champs de bataille modernes. Dans **L'Ère de la Rébellion**, on voit peu les sabres lasers en dehors des musées. De plus, ils sont considérés par les soldats professionnels – ainsi que par la plupart des membres de l'Alliance Rebelle – comme des vieilleries ne pouvant rivaliser avec un bon blaster.

Les sabres lasers nécessitent la compétence Sabre laser, qui n'est volontairement pas proposée dans cet ouvrage. Les personnages qui tombent sur une de ces raretés peuvent néanmoins essayer de s'en servir, mais sans en retirer les avantages prodigués par l'entraînement spécifique nécessaire à la maîtrise de l'arme. C'est tout à fait volontaire, car il n'y a que peu de personnes dans la galaxie qui savent encore se servir d'un sabre laser de la bonne façon. Cela dit, si le MJ le souhaite, il peut créer une compétence Sabre laser personnalisée pour ses joueurs (en utilisant Vigueur ou Agilité comme caractéristique de base). Les Sabres laser ne peuvent pas subir les effets de l'attribut Briseur.

MATRAQUE

Fabriquées à base d'alliage métallique, d'os, de polycarbonates ou de tout autre matériau, les matraques comptent parmi les plus simples des armes contondantes utilisées par les forces de l'ordre de la galaxie. Ces armes en apparence anodines sont très répandues dans les lieux civilisés où le meurtre d'un simple suspect est sévèrement puni.

VIBROHACHE

La vibrohache est une arme à deux mains brutale, longue et lourde, très populaire parmi les voyous, les bourreaux, et ceux qui se disent dur à cuire. Alors qu'il existe quantité de modèles sur le marché galactique, la vibrohache classique est constituée d'une tête en métal large fixée à un solide manche mesurant entre un et deux mètres de long. La tête de la hache, généralement fabriquée à partir d'un alliage robuste et résistant aiguisé comme une lame de rasoir, est équipée d'un petit générateur de vibrations ultrasoniques qui augmente les performances de l'arme au combat. Le poids de l'arme, associé à la force de levier procurée par son très long manche, au tranchant de sa lame et à son générateur de vibration, permet à son possesseur de fendre une tête ou de démembrer l'adversaire, même si celui-ci est lourdement protégé.

Les vibrohaches s'utilisent à deux mains.

Modèles typiques : Vibrohache SoroSuub BD-1 Cutter

VIBROLAME

Les vibrolames furent les premières armes vibro produites en quantité et représentent le mètre étalon de toutes les armes de ce type. Il ne s'agit, en fait, que de simples couteaux de combat embarquant un générateur de champ de vibrations ultrasoniques qui fait vibrer leur lame à une fréquence incroyablement rapide, augmentant son potentiel de perforation et de destruction d'autant. Elles peuvent trancher la plupart des matériaux, sont facilement dissimulables et offrent à leurs possesseurs plus de souplesse qu'un couteau de combat standard.

Modèles typiques : Vibrolame Merr-Sonn treppus-2

TABLE 5-6 : ARMES DE CORPS À CORPS

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc	Emp	Prix	Rareté	Spécial
Armes de pugilat									
Coup-de-poing	Pugilat	+1	4	Au contact	1	0	25	0	Désorientation 3
Gants à décharges	Pugilat	+0	5	Au contact	0	1	300	2	Étourdissement 3
Armes de corps à corps									
Couteau de combat	Corps à corps	+1	3	Au contact	1	0	25	1	
Lance de Force	Corps à corps	+3	2	Au contact	3	3	500	4	Perforant 2, Réglage étourdissant
Matraque	Corps à corps	+2	5	Au contact	2	0	15	1	Désorientation 2
Sabre laser	Sabre Laser	10	1	Au contact	1	0	(I) 10 000	10	Brèche 1, Briseur, Sanguinaire 2
Vibroépée	Corps à corps	+2	2	Au contact	3	3	750	5	Parade 1, Perforant 2, Sanguinaire 1
Vibrohache	Corps à corps	+3	2	Au contact	4	3	750	5	Perforant 2, Briseur, Sanguinaire 3
Vibrolame	Corps à corps	+1	2	Au contact	1	2	250	3	Perforant 2, Sanguinaire 1

VIBROÉPÉE

Considérées comme désuètes par la plupart des étudiants militaires, les vibroépées sont extrêmement populaires parmi ceux qui jugent que l'escrime et le goût pour les longues lames ciselées font partie de leur héritage martial. Ces armes mêlent judicieusement élégance et efficacité, combinant l'allonge d'une épée traditionnelle avec la technologie dont sont pourvues les vibrohaches et les vibrolames. Les styles de vibroépées sont très variés, de l'épée courte pourvue d'une lame pas plus épaisse qu'une feuille de papier aux versions beaucoup plus massives, utilisées à deux mains et portées à l'épaule. Elles peuvent être banales d'aspect ou richement décorées. Bien que n'étant pas aussi puissante que le légendaire sabre laser, la vibrolame est une arme incroyablement efficace qui peut transpercer la plupart des matériaux et qui présente l'avantage de pouvoir être utilisée même si l'on n'est pas un maître Jedi aguerri.

Modèles typiques : Épée de duel Merr-Sonn Damask-4, Épée courte vibrante « Glaive » SoroSuub

ARMURES

L'utilité des armures dans la guerre moderne est débattue en permanence par les théoriciens militaires, les historiens et les soldats. D'un côté, un gilet pare-balles ou un casque peuvent protéger un Rebelle contre les éclats métalliques, les shrapnels et les tirs de blaster, mais de l'autre, un coup violent peut percer la plus solide des armures laminées. De nombreux membres de l'Alliance portent des armures adaptées à la guérilla et aux escarmouches, dont ils sont adeptes, comme des armures légèrement rembourrées ou des armures de cuir lourd. Les types d'armure plus lourds – les armures de bataille et les armures stratifiées – sont beaucoup plus utilisés par les forces armées de l'Empire, la plus célèbre de toutes étant l'imposante armure impériale des stormtroopers, qui déshumanise les troupes impériales, présentant au monde un visage unique sous l'emprise de l'empire.

CARACTÉRISTIQUES DES ARMURES

Qu'il s'agisse d'un simple casque ou d'une armure complète bardée de systèmes sophistiqués permettant de la renforcer, chaque pièce d'armure a les caractéristiques suivantes en commun. Les armures partagent également quelques attributs avec les armes, notamment le prix, l'encombrement, les emplacements et la rareté. La description de ces caractéristiques se trouve page 171.

DEFENSE

Une armure ajoute un nombre de ■ égal à son niveau de défense à la réserve de l'assaillant lors des attaques. C'est de cette manière que l'on représente sa capacité à protéger contre une partie des dégâts reçus.

ENCAISSEMENT

La valeur d'encaissement est ajoutée à la Vigueur de la cible et l'on soustrait le total des dégâts subis. Exemple : si une attaque inflige 10 points de dégâts à un personnage qui dispose d'un encaissement de 2 et d'une Vigueur de 2 également, les dégâts subis sont diminués de 4, pour un total de 6.

ENCOMBREMENT

Chaque pièce d'armure a une valeur d'encombrement. La valeur d'encombrement correspondante n'entre en jeu que lorsque l'armure en question est transportée, et non portée. Lorsqu'elle est portée, la valeur d'encombrement d'une pièce d'armure est réduite de 3 points. Vous trouverez les informations complémentaires sur l'encombrement page 165.

TYPES D'ARMURES

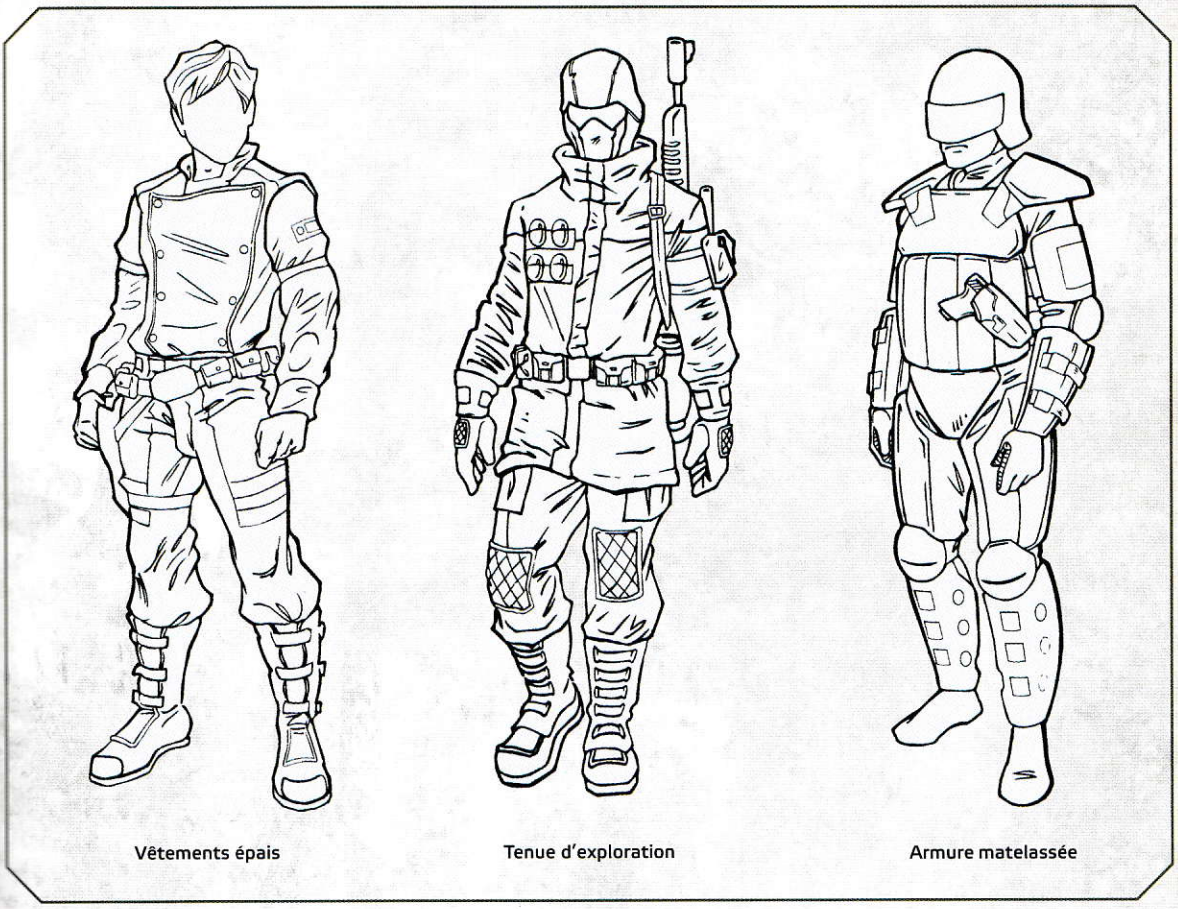
Voici une liste des types d'armures les plus communs portés par les forces militaires et paramilitaires à travers la galaxie.

TENUE D'EXPLORATION

Il est fréquent qu'un groupe de Rebelles au service de l'Alliance soit amené à opérer dans les environnements les plus rudes et inhospitaliers de la galaxie. À cause de la chaleur torride du désert de Tatooine, du froid glacial de Hoth ou de l'atmosphère sulfureuse de Ryloth, l'exploration de la plupart des mondes nécessite le port d'une tenue d'exploration. Il s'agit de tenues spécifiques qui évacuent la sueur ou retiennent la chaleur du corps. Elles intègrent des respirateurs et des masques à gaz.

TABLE 5-7 : ARMURES

Type	Défense	Encaissement	Prix	Enc.	Emp.	Rareté
Armure de combat lourde	1	2	(I) 5000	6	4	7
Armure laminée	0	2	2500	4	3	5
Armure matelassée	0	2	500	2	0	1
Bouclier déflecteur individuel	2	0	10000	3	0	8
Tenue d'exploration	0	1	500	2	1	1
Vêtements renforcés	1	1	1000	3	1	6
Vêtements épais	0	1	50	1	0	0



Vêtements épais | Tenue d'exploration | Armure matelassée

Elles sont étanches à l'environnement, pourvues de lunettes polarisées et de recycleurs d'eau. Enfin, elles comportent des gants renforcés qui permettent de saisir n'importe quel spécimen dangereux sans risque. Les Rebelles équipés d'une tenue d'exploration appropriée à un environnement hostile particulier ignorent un ■ imposé par les mauvaises conditions climatiques.

Modèles typiques : Combinaison Protectrice d'Exploration Pretormin HS-90, Équipement complet ScorSear 200

VÊTEMENTS RENFORCÉS

Disponibles dans une variété de styles impressionnants, de la tenue de travail de tous les jours aux coupes les plus fashion, les vêtements renforcés représentent une excellente alternative pour ceux qui cherchent une protection légère et flexible. Ils intègrent généralement différentes étoffes et peaux, tissées et assemblées en un maillage où s'intercalent des couches de tissus capables de disperser l'énergie. Bien que plus massifs que les vêtements classiques, les vêtements renforcés peuvent être taillés de toutes les façons possibles et garder leurs propriétés protectrices. Sur les modèles les plus légers, la protection du porteur ne dépend que du maillage et de la résistance des matériaux utilisés. Les modèles les plus évolués offrent des protections supplémentaires comme des plaques des plastoïde ou de céramique cousues à des endroits stratégiques. Il faut réussir un **test de perception moyen (◆◆)** pour remarquer que les vêtements d'un personnage sont renforcés.

Modèles typiques : Armure tissée Ayelixe par Fabrico, Ensemble de saut AKT Tuff1

ARMURES DE COMBAT LOURDES

Les armures de combat lourdes équipent les troopers d'élite de l'Empire, les cellules rebelles les plus fortunées, et quelquefois certains droïdes. Produite par un certain nombre de corporations galactiques, l'armure de combat lourde est une armure complète renforcée par du plastoïde ou de la céramique, des matériaux qui offrent une protection totale contre les tirs d'armes légères, les éclats, les shrapnels et même certaines armes de soutien. Dans la pratique, cependant, les armures de combat lourdes ne protègent vraiment que contre les modèles les plus légers de blasters et la plupart des armes à percussion, parce qu'elles sont particulièrement imposantes, chaudes et encombrantes. Malgré ces défauts, les armures de combat lourdes procurent une protection adéquate à l'infanterie et peuvent pour la plupart être étanchéifiées, ce qui les transforme en combinaisons spatiales de fortune. Le porteur ne craint alors plus les atmosphères dangereuses.

Modèles typiques : Armure des troupes de choc mandaloriennes

VÊTEMENTS ÉPAIS

Les vêtements épais, comme leur nom l'indique, sont des vêtements solides, fabriqués avec soin et prévus pour supporter les rigueurs de la vie à travers la galaxie. Bien qu'une veste épaisse, une combinaison de mécanicien renforcée ou une cape de laine n'offrent pas beaucoup de protection contre un blaster, un éclair ou une lame, c'est certainement mieux que rien. La plupart des Rebelles portent des vêtements renforcés au quotidien, autant pour leur aspect que pour leur résistance.

ARMURE LAMINÉES

Les redoutables stormtroopers de l'Empire portent des armures étanches faites de plastoïde, destinées à dévier ou encaisser complètement les dégâts. Bien qu'elles procurent également une certaine protection contre les armes contondantes, les blasters légers et les shrapnels, les armures laminées ne pourront encaisser le tir direct d'un blaster lourd. Constituées de plusieurs plaques de plastoïdes moulées sur le corps et conçues pour protéger les parties vitales, elles sont portées par-dessus un tissage renforcé moulant le corps. Ces armures comportent généralement diverses améliorations visuelles, comme des amplificateurs nocturnes, des détecteurs thermiques et un agrandisseur d'image incorporé au casque. Elles disposent enfin de systèmes de communication embarqués et d'un système de diagnostic vital.

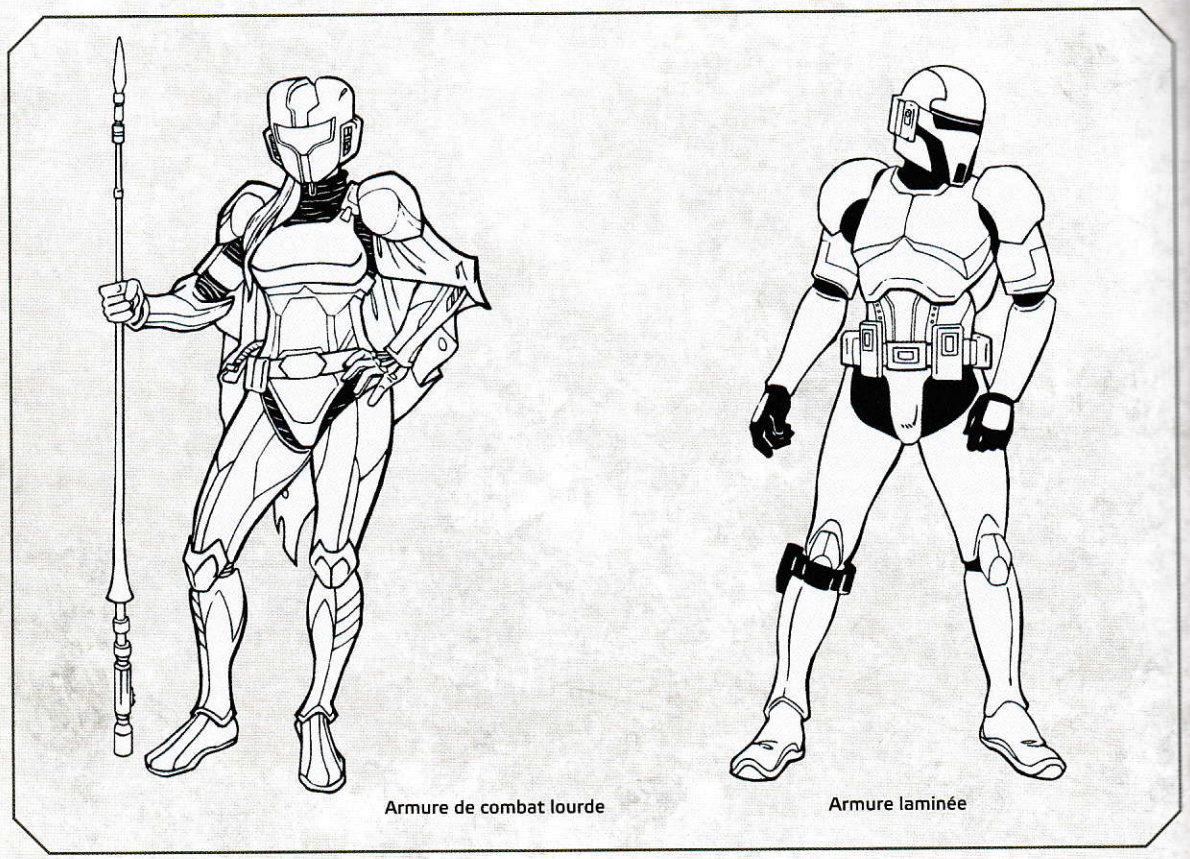
Modèles typiques : Armure de Stormtrooper du Département impérial de Recherche Militaire.

BOUCLIER DÉFLECTEUR INDIVIDUEL

Rares, chers et difficiles à maîtriser, les boucliers déflecteurs individuels comptent parmi les rares armures personnelles capables de résister à un tir de blaster nourri. Malgré leurs apparences diverses et variées, la plupart des boucliers déflecteurs individuels utilisent des boucliers à rayons ou à particules de courte portée, qui dévient ou bloquent complètement les tirs entrants. Ils présentent un énorme défaut, car leur activation nécessite une énergie colossale et ils ne peuvent être utilisés que pendant une période de temps très courte. Quand un personnage se sert d'un bouclier déflecteur individuel, le MJ peut dépenser un ◈ afin que l'objet tombe à court d'énergie pour le reste de la rencontre. Les boucliers ont assez d'énergie pour rester activés dix minutes. Il faut ensuite les brancher trois heures sur une source d'électricité. Il n'existe que peu de modèles produits en série, car la technologie nécessaire à la génération d'un bouclier suffisamment puissant pour stopper les tirs de blaster sans irradier le possesseur de manière irréversible est rare. De ce fait, les quelques exemplaires que l'on peut trouver à travers la galaxie sont souvent des modèles artisanaux qui se révèlent souvent dangereux à utiliser.

ARMURE MATELASSÉE

Fabriquée à l'aide de tissus épais, renforcés et résistants, tissés avec un maillage à dispersion d'énergie, cette armure légère compte parmi les plus répandues dans la galaxie. Bien qu'elle ne procure qu'une faible protection en cas de tir de blaster direct, l'armure matelassée peut absorber les ricochets des rafales d'énergie, encaisser



Armure de combat lourde

Armure laminée

une partie des ondes de choc et dévier les shrapnels. Elle a l'avantage d'être relativement confortable à porter, une bénédiction pour tout Rebelle qui est d'astreinte sur un champ de bataille pendant de longues périodes durant lesquelles il est susceptible de travailler et de dormir sans quitter son armure.

Modèles typiques : Armure de combat légère des Industries Creshaldyne.

MATÉRIEL

Bien que moins prestigieux et enthousiasmant qu'un blaster ou un chasseur, l'équipement de base d'un Rebelle est souvent la clé de la réussite d'une mission. Des communications fiables, la survie en environnement hostile, l'entretien et la réparation du précieux équipement emporté, souvent irremplaçable, ainsi que les soins apportés aux camarades blessés sont autant de facteurs qui requièrent une bonne logistique et une utilisation judicieuse des provisions. Après tout, même le meilleur des blasters devient inutile si sa batterie tombe en panne.

OUTILS DE COMMUNICATION

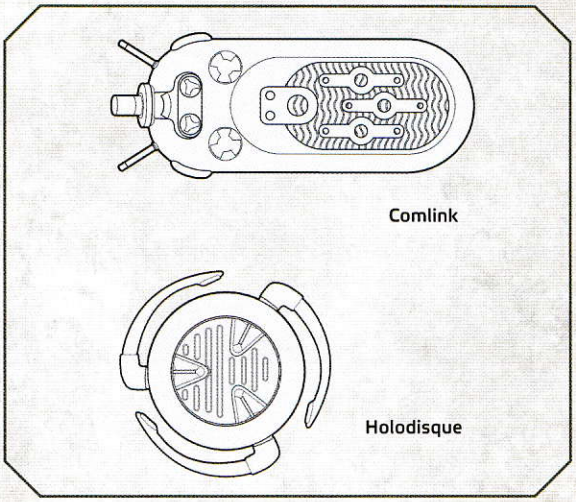
Une communication claire est la clé de toute opération militaire. Voici une petite sélection des instruments de communication les plus classiques utilisés à travers la galaxie.

COMLINK

Les comlink sont les instruments de communication les plus répandus dans la galaxie. Petits, pratiques et faciles d'utilisation, ils se présentent sous diverses formes, des ordinateurs de poche complexes et capables de transmettre audio, vidéo et données jusqu'aux simples casques portés par les commandos de Rebelles sur les champs de bataille. Nombre de ces casques permettent de communiquer dans les deux sens avec une unité amie située à une distance relativement lointaine, voire en orbite basse. Il existe des modèles capables de transmettre à de multiples destinataires en même temps, voire à des escadrons entiers réglés sur la même fréquence. Les modèles plus grands, à longue portée, sont portés dans des sacs à dos et peuvent émettre sur une planète entière, voire à travers un système solaire. La plupart des comlinks, principalement ceux destinés aux militaires et aux forces de l'ordre, sont souvent cryptés et passent par des lignes de communication sécurisées. Bien qu'ils soient généralement qualifiés d'infaillibles, les comlinks peuvent quelquefois être perturbés par le relief du terrain, les changements atmosphériques ou un signal de brouillage.

HOLO-DISQUES

Ces dispositifs de petite taille, généralement de la taille d'une main humaine, servent lorsqu'on a besoin de personnaliser un message. Équipés d'un petit émetteur holographique, ils sont principalement conçus pour envoyer un seul message enregistré en une fois ou pour servir de communicateur holographique pour une transmission précise. L'utilisateur transmet son propre hologramme, qui apparaît directement sur la main de son correspondant où à côté (dans la limite d'un mètre au maximum). Ils peuvent être facilement dissimulés et transportés, et sont souvent utilisés par les cellules rebelles pour envoyer et recevoir des messages.



LE BON INSTRUMENT AU BON MOMENT

Le système de jeu de **L'Ère de la Rébellion** reposant principalement sur la narration, il est évident que tous les outils n'apporteront pas un bonus en terme de mécanique de jeu. Beaucoup d'équipements aident l'agent de la Rébellion dans ses missions. Par exemple, une paire de macrojumelles peut aider un Rebelle à guider un tir d'artillerie, et un kit de survie commando peut contenir le bon outil pour franchir un obstacle. Néanmoins, chaque fois qu'un personnage s'aide d'un objet alors qu'il pourrait réaliser sa tâche sans, le joueur peut, avec l'accord du MJ, ajouter un ■ à sa réserve.

Occasionnellement, l'équipement permet d'accomplir des tâches tout bonnement impossibles lorsqu'on en est dépourvu. Les comlinks permettent aux personnages de communiquer à plusieurs centaines de kilomètres, par exemple. Dans des cas comme ceux-là, l'équipement ne confère aucun autre bonus. Il ne fait qu'exécuter ce pour quoi il est conçu.

Pour finir, il existe des équipements qui procurent des bonus spécifiques dans des situations bien précises. Vous trouverez la nature de ces bonus ainsi que la façon dont ils s'appliquent dans le descriptif de chaque instrument.

TABLE 5-8 : MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

Objet	Prix	Enc.	Rareté
Matériel de communication			
Commlink (standard)	25	0	0
Commlink (longue portée)	200	2	1
Holodisque	250	0	4
Drogues et poisons			
Anesthésique de synthèse standard (1 dose)	35	0	4
Neuroparalysant de synthèse standard (1 dose)	(I) 75	0	6
Neurotoxine de synthèse standard (1 dose)	(I) 50	0	6
Cybernétique			
Arme cybernétique	4000	-	7
Armure implantée	7500	-	6
Bras cybernétique (Mod V et Mod VI)	10000	-	6
Bras scanner cybernétique	4000	-	7
Implant cognitif	10000	-	6
Implant immunologique	5000	-	6
Jambes cybernétiques (Mod II et Mod III)	10000	-	6
Prothèse réplique (membre)	2000	-	4
Prothèse réplique (organe)	1000	-	4
Yeux cybernétiques	7500	-	6
Matériel de détection			
Détecteur de poche	100	0	2
Détecteur universel	500	2	3
Électrojumelles	250	1	1
Jumelles scanner	150	0	3
Macrojumelles	75	1	2
Traceur	(I) 175	0	4
Matériel médical			
Bacta (litre)	20	1	1
Bacta (cuve entière)	4000	12	1
Médipack de secours	100	1	1
Médipack	400	2	2
Peau et chair synthétiques	10	-	1
Stimpack	25	0	1

Objet	Prix	Enc.	Rareté
Équipement d'infiltration et d'espionnage			
Bouchon d'entrave	35	0	0
Brouilleur	400	4	3
Crypteur	1000	0	5
Craqueur de codes	(I) 1000	1	6
Matériel de slicer	500	2	4
Trousse de camouflage techno-organique	(I) 2500	2	7
Menottes	25	0	0
Passe-partout électronique	(I) 1000	1	5
Champ de dissimulation personnel	(I) 20000	1	9
Trousse de déguisement	100	2	4
Matériel de survie			
Combinaison spatiale	100	4	1
Couverture thermique	200	2	1
Kit de survie en cas de crash	300	5	2
Respirateur	25	1	1
Rations de combat	5	0	0
Tente	100	4	1
Outils et électronique			
Bâton luisant	10	1	0
Datapad	75	1	1
Lanterne à fusion	150	2	2
Manuel d'instruction militaire	25	1	4
Matériel d'escalade	50	1	2
Munitions / cellules énergétiques	25	1	1
Plaque de réparation d'urgence	25	0	1
Super soudeur	175	2	2
Trousse à outils	350	4	2
Contenants			
Ceinture multi-usages	25	-	0
Harnais de transport	100	-	3
Sac à dos	50	-	0

L'ALIMENTATION

Il existe un vieil aphorisme militaire qui dit : « Une armée n'est efficace que le ventre bien rempli. » L'Alliance Rebelle ne fait pas exception à la règle. Bien qu'il soit relativement aisé pour une cellule rebelle opérant dans les grandes métropoles comme Coruscant ou Coronet de prendre trois repas conséquents par jour, quelques boissons supplémentaires et d'autres extras, un Rebelle en opération sur le terrain doit se débrouiller avec ce qu'il peut porter et récupérer. Tout ce qui s'ingère n'est pourtant pas bon, bien au contraire. Certains aliments sont terriblement toxiques et peuvent, même à petite dose, blesser ou tuer le plus robuste des individus. Les poisons tuent et rendent malade ; les drogues et l'alcool affaiblissent, obscurcissent le jugement, et affectent les fonctions motrices, ce qui peut mener à la mort (fût-ce dans une sensation euphorique).

Il existe sans doute plus de breuvages alcoolisés que de mets et d'autres boissons dans toute la galaxie. Les spiritueux sont, encore aujourd'hui, d'origine naturelle et produits par fermentation, même s'il existe quelques variantes synthétiques. Selon la planète, l'alcool peut être une substance légale et commune, ou au contraire rare et illégale. Elle peut être frappée d'interdits religieux ou faire partie intégrante des rituels locaux. Quoi qu'il en soit, le prix des boissons varie beaucoup.

Le prix et la qualité de la nourriture varient énormément eux aussi. Que l'on parle des tablettes de ration fadasses, des mets les plus simples mais les plus nutritifs servis dans les camps militaires et les spatioports, ou des festins opulents servis à la table personnelle de l'Empereur, il y a de la nourriture pour chaque palais. Les repas les plus modestes ne valent presque rien et les plus luxueux de vraies fortunes. Il est donc impossible de proposer des tarifs fixes. D'ailleurs, le prix d'un repas ou d'une boisson ne devrait jamais poser de problème. Commander ou non un verre dans une cantina ne changera rien à l'intrigue, à moins que le MJ n'en décide autrement...

DROGUES ET POISONS

Malgré une mauvaise réputation tenace et justifiée, les drogues et les poisons sont utilisés pour assujettir, tuer et affaiblir des individus depuis des millénaires. Ils sont produits sous d'innombrables formes : en application locale, en aérosol ou simplement en complément mélangé à la nourriture. Leur possession, ainsi que leur usage, sont sévèrement contrôlés, et ceux qui les utilisent sans autorisation risquent de lourdes amendes. Alors que certaines substances ont des effets subtils et sont utilisées pour modifier l'état d'esprit de la cible ou lui extorquer des informations, la plupart sont conçues pour tuer aussi rapidement et efficacement que possible.

ANESTHÉSIQUE DE SYNTHÈSE STANDARD

Il s'agit d'anesthésiques génériques produits sur de nombreuses planètes à des fins médicales dans le but de faire basculer dans l'inconscience. De ce fait, ils ont toujours intéressé nombre d'agents de la Rébellion. Ce type de poison peut être ingéré, administré par les voies respiratoires ou injecté (grâce à une seringue ou à une fléchette). Pour résister à une dose standard, il faut réussir un **test de difficulté Moyenne (◆ ◆)**. Lorsque la quantité reçue en une seule fois est plus importante, le test devient **Difficile (◆ ◆ ◆)**. En cas d'échec, la victime subit 5 points de stress. Si elle obtient une ou deux menaces ⚙ lors du test, elle perd en plus le bénéfice de sa manœuvre gratuite durant son prochain tour (mais peut cependant effectuer deux manœuvres grâce aux points de stress). Si elle obtient ⚙ ⚙ ⚙ ou plus, elle est étourdie durant son prochain tour. Pour finir, le MJ peut dépenser ▽ pour forcer le personnage à refaire un nouveau test de Résistance au tour suivant, car le poison est encore présent dans son corps.

NEUROPARALYSANT DE SYNTHÈSE STANDARD

Les substances capables de paralyser leur cible sans nuire aux fonctions cognitives sont difficiles à synthétiser et à administrer. Elles existent cependant et ont la cote chez les Rebelles en mission d'infiltration pour la capture d'officiers de l'Empire. Ce type de poison ne peut être qu'injecté, par le biais d'une seringue ou d'une fléchette. Quelle que soit l'importance de la dose, il faut réussir un **test Difficile (◆ ◆ ◆)** pour y résister. En cas d'échec, la victime du poison est immobilisée pendant 3 rounds et reçoit un point de stress par ⚙ obtenu. De plus, le MJ peut dépenser un ▽ pour obliger le personnage à effectuer un nouveau test de Résistance au tour suivant, car le poison est encore présent dans son corps.

NEUROTOXINE DE SYNTHÈSE STANDARD

Présentes sur des centaines de planètes (et presque toujours illégales), les neurotoxines de synthèse s'attaquent aux réactions biochimiques des métabolismes organiques. Elles sont même parfois fatales. Ce type de poison peut être ingéré, administré par voie respiratoire ou injecté (grâce à une seringue ou à une fléchette). Pour résister à une dose standard, il faut réussir un **test de difficulté Moyenne (◆ ◆)**. Lorsque la quantité reçue est plus importante, le test devient **Difficile (◆ ◆ ◆)**. En cas d'échec, la victime reçoit 5 blessures. Pour chaque ⚙ obtenue, elle subit également un point de stress tandis que son organisme tente de combattre la substance. De plus, en dépensant un ▽, le MJ peut obliger le personnage à effectuer un test de Résistance au tour suivant, car le poison est encore présent dans son corps.



IMPLANTS ET AMÉLIORATIONS CYBERNÉTIQUES

La technologie fait partie intégrante de la vie quotidienne sur la majorité des planètes, et certains l'intègrent même à leur organisme. Les améliorations cybernétiques ne se ressemblent pas toutes. Certaines sont visibles, soit parce que ceux qui les possèdent se moquent de ce que les autres peuvent penser, soit parce qu'ils n'ont pas les moyens de s'offrir mieux. D'autres, au contraire, sont des copies quasi parfaites des membres qu'elles remplacent, ou des implants si bien dissimulés dans les chairs que personne ne peut les détecter sans un scanner.

En règle générale, les implants et les améliorations cybernétiques ajoutent un bonus à une compétence ou à une caractéristique de base. En combinant la cybernétique et les dépenses d'expérience, il est donc possible d'augmenter une caractéristique ou une compétence d'un point au-delà du maximum (soit 7 et 6, respectivement).

Les personnages ne peuvent pas recevoir un nombre d'implants ou d'améliorations cybernétiques supérieur à leur valeur de Vigueur.

Les implants cybernétiques décrits dans ce chapitre sont tous d'une nature mécanique évidente, à l'exception des prothèses répliques de membres des industries BioTech. Conçues pour remplacer des membres perdus, leur seul avantage est d'être recouvertes de chair synthétique, ce qui rend leur nature artificielle impossible à détecter à l'œil nu.

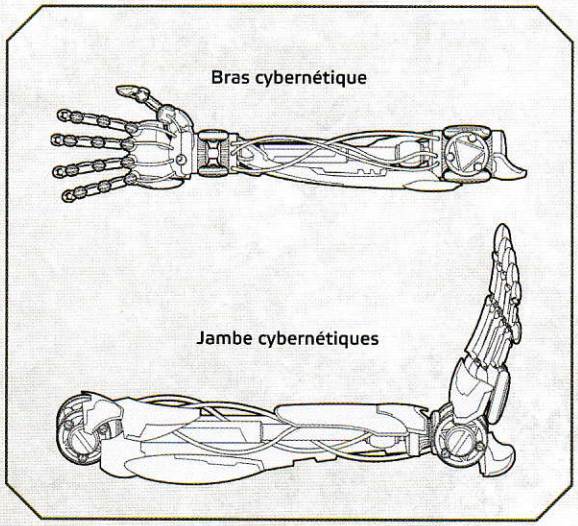
L'un des principaux désavantages de la cybernétique est qu'elle est sensible aux armes qui affectent les systèmes électriques, comme les blasters à ionisation et les canons ioniques. Lorsqu'elles sont touchées par ces armes, qui n'affectent normalement que les droïdes, les pièces cybernétiques cessent de fonctionner jusqu'à la fin de la rencontre. Les conséquences directes de la panne dépendent ensuite de la situation et de la décision du MJ, mais elles doivent rester pertinentes (par exemple, un personnage dont les jambes cybernétiques se désactiveraient perdrait non seulement ses bonus associés, mais aussi la capacité de marcher).

BRAS CYBERNÉTIQUES (MOD V ET MOD VI)

BioTech est un des plus grands producteurs de matériel cybernétique de la galaxie : ses prothèses de bras existent pour des centaines d'espèces humanoïdes. Elles confèrent plus de force (dans le cas des Mod V) ou plus de dextérité (dans le cas des Mod VI), et bien qu'ils soient à l'origine conçus à des fins médicales, ces équipements servent aussi à tous ceux qui souhaitent simplement remplacer leurs membres organiques par des appendices mécaniques.

Les bras cybernétiques Mod V confèrent +1 en Vigueur et les Mod VI +1 en Agilité. Lorsqu'un personnage remplace ses deux bras, il doit utiliser deux fois le même modèle, car ces appareils sont conçus pour fonctionner par paire. Le bonus, lui, ne double pas.

Modèles typiques : Bras cybernétiques Mod V et Mod VI de Biotech

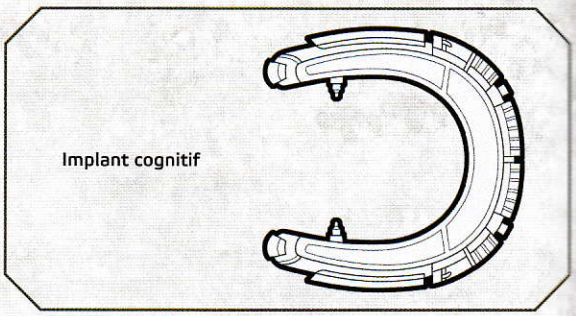


IMPLANT COGNITIF

Il s'agit de modules informatiques capables d'augmenter les capacités intellectuelles. L'implant s'installe sur les oreilles et à l'arrière du crâne. Une fois en place, le dispositif se connecte aux ondes cérébrales, accélère les processus cognitifs et stocke les excès d'information pour plus tard.

Les implants cognitifs confèrent +1 en Intelligence et sont équipés d'un comlink et d'un point d'accès informatique.

Modèles typiques : Implant cognitif Borg Construct Aj^6 de Biotech



YEUX CYBERNÉTIQUE

Les yeux cybernétiques ont été conçus pour rendre la vue aux aveugles, qu'ils le soient de naissance ou suite à un accident ou à une maladie. Bien qu'ils soient visiblement artificiels, ces organes cybernétiques donnent à ceux qui les possèdent une acuité visuelle sans pareille.

Les personnages équipés d'yeux cybernétiques gagnent +1 et Vigilance et +1 en Perception.

Modèles typiques : Yeux cybernétiques Mod III de Athakam MedTech

JAMBES CYBERNÉTIQUES (MOD II ET MOD III)

La perte d'une jambe peut mettre un individu sur la touche de manière définitive. C'est particulièrement grave pour ceux qui travaillent sur le terrain, comme les militaires ou les membres des forces de l'ordre. Pour aider les personnes qui ont perdu une jambe à cause d'une maladie ou lors d'un accident, nombre de compagnies produisent des substituts cybernétiques. Contrairement aux bras cybernétiques, les jambes cybernétiques doivent être achetées et installées par paire. La plupart ne sont que de simples substituts adaptés à la morphologie du patient, mais d'autres, plus évoluées, peuvent accroître la force et l'agilité de la même manière que les bras cybernétiques.

Les jambes cybernétiques Mod II confèrent +1 en Vigueur et les Mod III +1 en Agilité. Les deux jambes doivent être remplacées pour tirer parti de cet avantage.

Modèles typiques : Jambes cybernétiques Mod II et Mod III de BioTech

ARME CYBERNÉTIQUE

Très populaire parmi les chasseurs de primes, les assassins et ceux qui opèrent de manière clandestine, l'arme cybernétique garantit que quelle que soit la situation, on ne se retrouve jamais sans la protection d'une arme. L'avant-bras cybernétique (dont l'origine robotique est évidente) s'ouvre mécaniquement et révèle un compartiment caché où se trouve un blaster à courte portée capable de cribler l'ennemi de décharges avant même qu'il ait réalisé quoi que ce soit.

Le modèle standard ressemble à un bras cybernétique classique, mais renferme un pistolet blaster qui peut être déployé au prix d'une broutille.

Modèles typiques : Bras armé cybernétique BlastTech mod VII, Blaster semi-organique de Athakam Medtech

BRAS SCANNER CYBERNÉTIQUE

En plus de remplacer un bras, cette amélioration cybernétique intègre un scanner standard de portée moyenne au corps du personnage qu'elle équipe. Dotés d'un système d'affichage holographique qui se déploie au-dessus de la paume de la main, les scanners cybernétiques sont capables de détecter les formes de vie, les traces de mouvement, les signatures énergétiques et autres anomalies. Le bras scanner MOD IV renferme un scanner portable. Contrairement à la plupart des implants cybernétiques, il est entièrement dissimulé sous la chair synthétique et rien ne laisse deviner sa présence.

Modèles typiques : Bras scanner cybernétique Neuro-Saav, Bras modèle Scanmaster NeuroFabritech

IMPLANTS IMMUNOLOGIQUES

Devant la diversité des formes de vies et la vitesse à laquelle beaucoup voyagent dans toute la galaxie, c'est un vrai miracle qu'il y ait si peu d'épidémies. La plupart des êtres vivants recourent à des traitements ou à des formes de médicaments anti-infectieux, mais ils varient souvent d'une planète à l'autre. Les implants immunologiques règlent le problème de manière simple et efficace en diffusant des antiviraux à large spectre capables de neutraliser la plupart des agents pathogènes connus. Le Mod I, sans conteste la version la plus répandue, est par ailleurs efficace à longue durée.

Les personnages qui possèdent un implant immunologique gagnent +1 en Résistance.

Modèles typiques : Implant immunologique Mod I de Athakam Medtech

ARMURE IMPLANTÉE

Très appréciées des espions et des agents infiltrés, les armures implantées sont efficaces dans le cas où le port d'une armure visible s'avérerait peu judicieux. Ces fines plaques de plastacier composite sont implantées sous la peau, absorbant le feu ennemi tout en protégeant les organes vitaux.

Les armures implantées confèrent un bonus de +1 en Encaissement.

Modèles typiques : Armure implantée TaggeCo Mod V, Implant « Duraskin » de BioTech

PROTHÈSES RÉPLIQUES

Compte tenu de la violence qui règne partout dans la galaxie et de la puissance des armes qu'on y trouve, rares sont ceux qui parviennent à sortir indemnes d'une rixe ou d'un combat. Perdants comme vainqueurs y laissent souvent des doigts, des jambes, un organe interne et même parfois la vue. Le clonage et les régénérateurs de tissus peuvent toujours soigner les blessures, mais ces technologies sont souvent illégales et presque toujours hors de prix. La plupart des mutilés finissent par se rabattre sur la cybernétique.

Les prothèses répliques de BioTech comptent parmi les plus répandues. Elles sont conçues pour remplacer un membre ou un organe et recouvertes de chair synthétique afin de ne rien laisser paraître de leur véritable nature.

Les membres et les organes vitaux (y compris les oreilles, les yeux, le cœur, le foie et les poumons) peuvent tous être remplacés par leurs équivalents synthétiques. Ces prothèses ne confèrent ni bonus ni amélioration, mais redonnent aux personnages leurs fonctions physiques et vitales normales. Elles sont divisées en deux gammes de prix : une pour les membres de replacement et une pour les organes. Cela dit, le MJ est libre de modifier les tarifs selon les besoins de l'histoire.

Modèles typiques : Prothèses répliques des industries BioTech

MATÉRIEL DE DÉTECTION

Savoir anticiper la position et les déplacements d'un ennemi est essentiel au succès d'une mission, quelle qu'elle soit. Le matériel de détection est conçu pour garder un œil sur sa cible, de préférence de loin et dans une cachette. Ces appareils sont souvent utilisés par les agences de maintien de l'ordre afin de garder une cible à l'œil, ou par les agents du contre-espionnage dans leur travail au quotidien.

ÉLECTROJUMELLES

Les électrojumelles peuvent revêtir différentes formes et tailles. Tout dépend de l'espèce qui s'en sert et du rôle qui leur est dédié. Typiquement, il s'agit de macrojumelles pourvues d'un ou plusieurs systèmes d'améliorations optiques, comme un zoom digital à longue distance, une amplification de lumière passive, une imagerie thermique, une imagerie à ultrasons, etc. Elles disposent presque toutes de filtres permettant d'ajuster le niveau de lumière ambiante et certaines sont pourvues d'une fonction d'enregistrement et de rediffusion.

En termes de jeu, les électrojumelles permettent de voir normalement lorsque la lumière est très faible ou très intense, et peuvent zoomer sur une dizaine de kilomètres. Les personnages qui les utilisent ignorent un ■ imposé aux tests de Perception par la distance ou les mauvaises conditions d'éclairage.

Modèles typiques : Électrojumelles Neuro-Saav Modèle TD2.3 « Longue-vue » Fabritech, TaggeCo Modèle 3 de l'armée impériale.

DÉTECTEUR UNIVERSEL

Conçus pour servir aux éclaireurs et aux explorateurs, la plupart de ces détecteurs sont simples, solides et suffisamment petits pour être manipulés d'une main. Selon le modèle, ils repèrent les formes de vies, les sources de chaleur, la présence de radiations, les émissions d'ondes, ou plusieurs de ces éléments à la fois. Certains sont multidirectionnels et affichent leurs résultats sur des écrans

ou au moyen de projections holographiques. D'autres ne peuvent couvrir qu'une seule direction à la fois, ou encore détectent les métaux et peuvent intercepter les transmissions comlink non protégées. Les scanners ont une portée opérationnelle d'un kilomètre et demi.

Modèles typiques : Détecteur universel CryonCorp SuperScan, Détecteur de minerai des industries Crozo, CUE GenScan

DÉTECTEUR DE POCHE

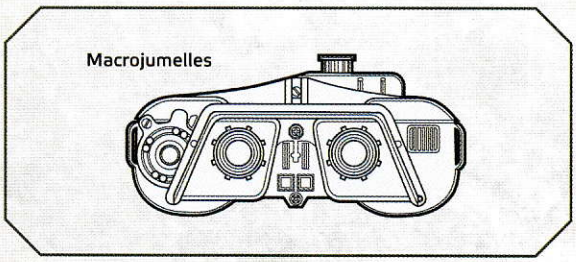
Le terme « détecteur de poche » sert à désigner les plus petits dispositifs, ceux qui sont conçus pour un usage très précis. Médisenseurs, traceurs de circuit, scanners de microfractures d'un alliage ou de fatigue de métaux, et détecteurs de certains types de gaz ou de minéraux : tous sont des exemples d'outillages qui entrent dans cette catégorie. La plupart des détecteurs de poche peuvent être reliés à des systèmes informatiques plus puissants afin de collecter et d'analyser les données.

Modèles typiques : Médisenseur RFX/K de BioTech, Scanner d'intégrité matérielle SoroSuub modèle 808

MACROJUMELLES

Plus simples, moins chères et souvent plus fiables que leurs cousines les électrojumelles, les macrojumelles sont très répandues dans la galaxie. Utilisées dans bien des cas différents, que ce soit en reconnaissance, pour de la surveillance, pour les poursuites ou la chasse, les macrojumelles sont équipées de systèmes optiques basiques et disposent de certaines améliorations techniques relativement simples, comme un stabilisateur d'image, des filtres de lumière et un système d'agrandissement d'image qui permettent aux utilisateurs de voir à de très longues distances. Elles ont la faveur des Rebelles sur le terrain, car elles contiennent moins de matériel électronique, ce qui les rend plus faciles à entretenir. De plus, elles sont vraiment simples d'utilisation.

Modèles typiques : de très nombreuses versions.



JUMELLES SCANNER

Ce sont des versions plus simples des électrojumelles qui embarquent un peu moins d'améliorations techniques que leurs grandes cousines. Quel que soit leur modèle, les jumelles scanner sont typiquement équipées d'une amplification passive de lumière, d'imagerie thermique, de lentilles polarisées et d'un nombre conséquent de filtres s'adaptant à beaucoup de conditions d'éclairages différentes. Elles sont souvent utilisées par les commandos de la Rébellion, parce qu'elles offrent une grande partie des avantages des électrojumelles tout en tenant dans une seule main. Les jumelles scanner permettent de voir dans la pénombre.

Modèles typiques : Jumelles scanner Fabritech X-2000, Torjeka B3, TaggeCo. Luminator

TRACEUR

Les traceurs sont des balises de transmission radio minuscules et discrètes, utilisées pour la surveillance ou le pistage. Elles se fixent à leur cible à l'aide d'une fléchette ou de toute autre manière discrète. Elles restent ensuite en place grâce à des systèmes adhésifs ou magnétiques et relaient en permanence leur position, leur vitesse, leur cap, leur altitude et toutes autres données métriques qui permettent de localiser le plus précisément la cible. La plupart des modèles ne fonctionnent qu'à courte portée, nécessitant de rester assez proche de la cible, et leur signal est facilement bloqué par les obstacles, qu'ils soient naturels ou artificiels, ainsi que par les interférences radio ou de données. Les modèles les plus puissants ont des portées efficaces bien plus importantes, qui se mesurent en kilomètres, et peuvent transmettre leurs données à travers des villes de très forte densité ou les terrains les plus accidentés. La prédominance des traceurs, particulièrement ceux utilisés par les différents départements de l'Intelligence impériale inquiète beaucoup les Rebelles. De ce fait, la fouille systématique des vêtements et des véhicules est devenue une seconde nature chez les membres de l'alliance.

Modèles typiques : RTC SureSnoop, Trailmasters d'Astroserveurs, Observer Mk I de MechBlaze

MATÉRIEL MÉDICAL

La vie d'un membre de l'Alliance implique nécessairement de traverser bien des dangers. Combattre la tyrannie de l'Empire galactique, c'est à dire son implacable appareil militaire, et tout son réseau d'informateurs, d'espions et de contre-espions, peut coûter son intégrité physique à l'agent rebelle le plus vigilant. La réussite d'une opération dépend bien souvent de la qualité des soins et de la rapidité avec laquelle ils sont administrés, La disponibilité de tels soins, ou leur absence, qu'il s'agisse d'un simple médipack, d'une cuve à bacta ou d'une frégate médicale, a suffi pour renverser la situation lors de maintes missions de l'Alliance.

CUVE À BACTA

Technologie médicale en usage depuis des temps anciens, le bacta a tout du produit miracle. Développé il y a des millénaires, il s'agit d'un liquide clair bien que visqueux, au sein duquel baignent des millions de bactéries synthétiques altérées génétiquement. Compatible avec quasiment toutes les espèces de la galaxie, il accélère drastiquement la guérison tout en soignant les blessures les plus terribles sans laisser de cicatrices ou presque. Généralement, on immerge les patients dans de grandes cuves remplies du liquide épais, dans lequel ils restent en suspension, leurs fonctions vitales maintenues par des machines. Du fait de toute l'infrastructure nécessaire, ces cuves à bacta restent rares en dehors des installations médicales les mieux fournies et des vaisseaux-hôpitaux.

Toutefois, il reste possible d'injecter le bacta ou de l'administrer via des patchs, ce qui fait qu'on en trouve sous diverses formes dans chaque médipack vendu dans la galaxie. Les règles du traitement des blessures via le bacta se trouvent à la page 233.

Modèles typiques : aucun

MÉDIPACK DE SECOURS

On trouve des médipacks de secours partout où le risque de blessures est important. Compactes et facilement transportables, ces trousses de premiers soins fournissent de quoi traiter les blessures légères, mais aussi ce qu'il faut pour stabiliser une personne en état critique le temps de la transporter vers un bloc opératoire. Un médipack de secours standard (tels que ceux présents sur la plupart des vaisseaux) contient entre autres fournitures des bandages et des pansements, des patchs de bacta, du matériel médical de base comme des scalpels, des seringues et des forceps, ainsi que des coagulants et des applicateurs de chair synthétique. Des modèles plus avancés incluent un scanner médical limité capable de surveiller les signes vitaux d'un patient, ainsi qu'un ordinateur de taille réduite pourvu d'une base de données médicale, lequel suggèrera des traitements en fonction des informations fournies par le scanner.

Lorsqu'un personnage utilise un médipack de secours, il effectue ses tests de Médecine sans malus (cf. page 232).

Modèles typiques : Médipack de secours d'Athakam MedTech, Médipack de secours GLiS de Chiewab

MÉDIPACK

Souvent décrit par les agents rebelles comme « une frégate médicale qui tiendrait dans la poche », le médipack standard est une version plus encombrante et mieux achalandée du médipack de secours. On en trouve le plus souvent entre les mains des médecins militaires et des urgentistes. En plus d'une trousse complète d'instruments chirurgicaux, il contient un scanner médical et un ordinateur de diagnostic tous deux plus puissants. En outre, il abrite aussi des duplicateurs de nourriture synthétique, des éclisses en spray, divers traitements de base, plus des injections contre les radiations ou le risque bactériologique.

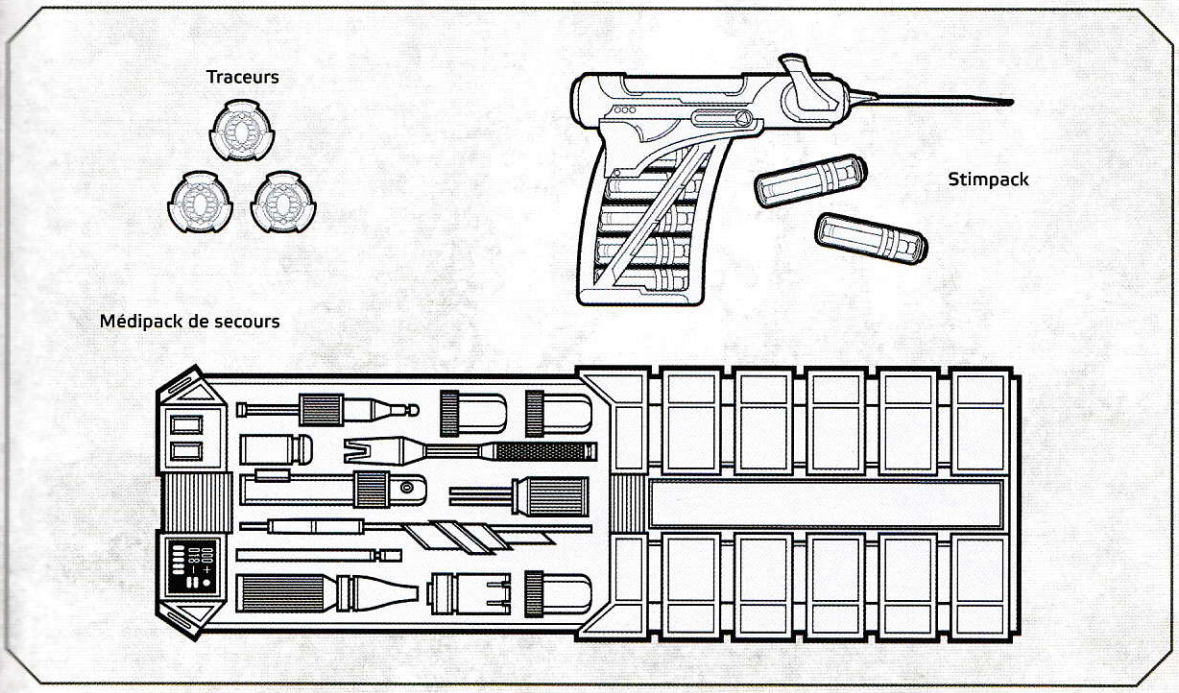
Les médipacks standard autorisent des procédures médicales de terrain relativement complexes. Lorsqu'un personnage en fait usage, il effectue ses tests de Médecine sans malus (cf. page 232) et bénéficie même d'un ▢ supplémentaire. De plus, les doses de stimulants que les médipacks renferment sont équivalentes à un unique stimpack utilisable par scène, à la discrétion du MJ.

Modèles typiques : Médipack d'intervention d'Athakam MedTech, Médipack Fastflesh de BioTech

STIMPACK

Les stimpacks sont des systèmes d'auto-injection de taille réduite à usage unique renfermant un puissant mélange de bacta, d'analgésiques, d'anti-inflammatoires et d'antibiotiques. Ce cocktail permet de se remettre rapidement sur pied dans le feu de l'action. Il existe autant de modèles que de physiologies différentes, afin de s'adapter aux innombrables espèces peuplant la galaxie. La plupart des corporations pharmaceutiques, comme Chiewab et Athakam, en produisent.

Il faut dépenser une Manœuvre pour s'injecter ou injecter un stimpack à autrui. Ce sont des objets à usage unique qui soignent automatiquement 5 points de blessure. Il est possible d'utiliser plusieurs stimpacks à la suite, mais lorsque c'est le cas, ils guérissent une blessure de moins chaque fois (le second stimpack



soigne 4 blessures, le troisième 3, et ainsi de suite). À partir du sixième, ils n'ont plus aucun effet (et risquent même d'aggraver les dégâts, à la discrétion du MJ), car le corps est saturé de principes actifs. Les substances du stimpack demeurent dans l'organisme pendant une journée standard : on peut dont en utiliser d'autres et bénéficier de leur effet complet après cette période. Pour plus de détail, rendez-vous à la page 233.

Modèles typiques : aucun

PEAU ET CHAIR SYNTHÉTIQUES

La peau et la chair synthétiques constituent deux variantes d'une même substance employée à la fois en médecine et dans la réalisation de membres cybernétiques. Vendus sous la forme de patchs, de feuilles entières ou d'un gel épais, ces deux produits servent à soigner les contusions, les coupures ainsi que d'autres blessures légères. On les utilise aussi pour réaliser des greffes de peau ou en chirurgie esthétique. C'est la peau synthétique dont l'usage s'avère le plus fréquent, aussi bien sur le terrain que dans les blocs opératoires. La chair synthétique, quant à elle, est essentiellement employée pour recouvrir des pièces mécaniques, comme des prothèses cybernétiques ou même des droïdes entiers, afin de dissimuler leur nature artificielle. Les principales compagnies pharmaceutiques et de prosthétique fabriquent l'une et l'autre (bien que ce soit encore BioTech qui tienne le haut du pavé) en veillant à ce que la greffe reste compatible avec la physiologie de quasiment toutes les espèces intelligentes de la galaxie.

Modèles typiques : Chair Instantanée en patch de BioTech, Peau Instantanée en patch de BioTech.

MATÉRIEL D'INFILTRATION ET D'ESPIONNAGE

L'action d'un rebelle se déroule pour l'essentiel dans la clandestinité. L'Alliance ne possède tout simplement pas les ressources en effectifs et en matériel pour combattre frontalement le rouleau compresseur de l'Empire galactique. Nombreux sont les Rebelles qui doivent donc lutter dans l'ombre afin que la liberté se répande dans la galaxie, et qu'advienne le changement auquel ils aspirent. Bien que le renseignement, les assassinats ciblés, l'espionnage industriel, le sabotage, la piraterie et autres actes terroristes soient considérés par certains comme des entreprises particulièrement lâches et déshonorantes, il n'en demeure pas moins que ces tactiques confèrent une redoutable efficacité à la guérilla que livre l'Alliance. Afin de mener à bien leurs opérations secrètes contre les infrastructures impériales, les agents rebelles emploient toute une panoplie d'appareillages spécialisés ; la liste ci-dessous n'en détaille qu'un petit nombre.

TROUSSE DE CAMOUFLAGE TECHNO-ORGANIQUE

Plus complètes que les trousses de déguisement habituelles, celles dites « de camouflage génétique » autorisent leurs utilisateurs à changer radicalement leur apparence, y compris au niveau de l'ADN. Elles servent aussi bien à tromper les bioscanners qu'à se faire passer pour un autre individu, surtout si ce dernier a eu l'amabilité de bien vouloir « faire don » d'un échantillon renfermant son patrimoine génétique, comme quelques cheveux ou un fragment de peau. Les déguisements obtenus par le biais d'une trousse de camouflage génétique sont si convaincants qu'il faut réussir un **test de Perception de difficulté Exceptionnelle (◆◆◆◆◆)** pour ne pas se laisser prendre. Les éléments d'une telle trousse n'ont rien d'illégal pris séparément, mais la plupart des forces de police, en particulier celles qui dépendent des autorités impériales, désapprouveront fortement la possession du kit une fois reconstitué.

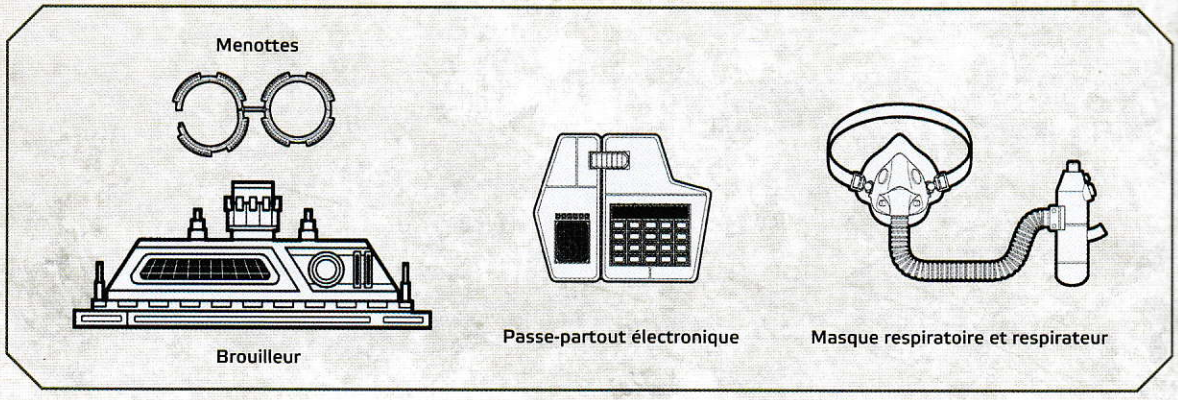
Modèles typiques : aucun

MENOTTES

Les menottes servent à entraver les prisonniers. Il en existe de toutes les formes et de toutes les tailles, et beaucoup ont été conçues en fonction des particularités d'espèces intelligentes spécifiques. La plupart des agents de police en possèdent au moins une paire, tandis que les agents rebelles s'en servent lors de kidnappings.

Pour se défaire d'une paire de menottes, il faut faire preuve d'une grande adresse ou d'une force incroyable. La difficulté varie en fonction du modèle, mais la plupart nécessitent de réussir **un test d'Athlétisme** ou de **Coordination Intimidant (◆◆◆◆)**.

Modèles typiques : Entraves-1 du syndicat Locris Securité



CRAQUEUR DE CODES

Les slicers emploient fréquemment les casseurs de code afin de forcer les systèmes de sécurité. Il s'agit d'outils brutaux, de véritables « béliers informatiques » dénués de discrétion et employés quand le temps presse. La plupart font aussi fonction de collecteur de données, enregistrant tout ce que leur utilisateur découvre dans le système pendant qu'il le décortique en quête d'informations. Les slicers organiques portent souvent un ou deux de ces appareils. Les PJ droïdes peuvent les faire installer dans leur système informatique interne. Les casseurs de code ajoutent ▢ ▢ à tout test d'Informatique visant à pirater des ordinateurs, ainsi qu'un ▢ à toute tentative de détection de l'intrusion d'un autre casseur de code, grâce au « bruit » que ce genre d'appareil émet toujours. La possession ou l'utilisation d'un casseur de code est sévèrement punie par la loi, et peut envoyer pour longtemps un agent rebelle dans une prison impériale de haute sécurité...

Modèles typiques : aucun

BROUILLEUR

Les brouilleurs servent à interrompre toutes les transmissions radio dans une zone donnée. Ils saturent les ondes de données erronées, les brouillent, ou recourent à des moyens plus ésotériques. Les modèles les plus compacts et les moins puissants peuvent interrompre tout le trafic radio sur quelques kilomètres, tandis que les plus imposants isolent une planète entière de l'HoloNet galactique.

Contrecarrer les effets d'un brouilleur requiert un test d'Informatique dont la difficulté s'accroît en fonction de la proximité et du niveau de performance de l'appareil.

Modèles typiques : Brouilleur 1x-Déluge de Myradine

CRYPTEUR

Comme son nom l'indique, cet appareil sert à crypter les données et les communications. Il se fixe facilement à la plupart des comlinks et autres équipements du même type. Une fois en place, seuls ceux qui possèdent un décrypteur lié peuvent continuer à suivre la communication. Sa taille réduite et sa relative rareté rendent sa dissimulation facile, avantage non négligeable, car la possession comme l'utilisation de crypteurs par des civils est considérée comme un crime grave dans l'Empire galactique.

Lorsqu'un personnage utilise un crypteur, tous ceux qui essaient d'écouter ou de décoder la transmission rajoutent ■ ■ à leurs tests de compétence.

Modèles typiques : Crypteur Mark 5 de Chedak

TROUSSE DE DÉGUISEMENT

On a du mal à se rappeler des agents rebelles opérant dans la clandestinité, tant leur apparence et leur personnalité semblent passe-partout. Bien que bénéficiant déjà de cet avantage, certains n'hésitent pas à se déguiser afin de se rendre encore moins reconnaissables quand ils sèment la confusion chez l'ennemi. Les trousses de déguisement contiennent du maquillage, des perruques, divers postiches, des prothèses ainsi que des alternateurs chromatiques d'iris ; quelques-unes parmi les plus sophistiquées renferment également de fausses empreintes programmables et du camouflage ADN. Elle contiennent aussi des peintures de camouflage, afin que l'agent puisse se fondre plus facilement dans différents environnements. De nombreuses compagnies produisent de telles trousses. La majorité est destinée à une espèce en particulier plutôt que « généraliste ». Après tout, un espion Mon Calamari affublé d'une perruque et d'un maquillage conçus pour un humain a peu de chances de passer inaperçu.

Modèles typiques : Système de Déguisement Flex-Mask des Laboratoires LV, Maquillage de Théâtre Rapido de la corporation Mehrak

PASSE-PARTOUT ÉLECTRONIQUE

Au grand dam de l'Alliance, quantité d'informations et de matériel dont elle a cruellement besoin se trouve bien gardée derrière des portes sécurisées. La logistique et les acquisitions des rebelles s'effectuent donc souvent grâce à l'usage opportun d'un passe-partout électronique. La plupart des serrures de la galaxie, y compris celles que l'on trouve sur des mondes arriérés de la Bordure Extérieure, reposent sur des systèmes électroniques complexes plutôt que sur un agencement mécanique. Les passe-partout électroniques sont des terminaux de piratage petits et puissants, quoique d'usage limité, conçus pour craquer les types les plus fréquents de serrures informatisées. Il existe une profusion de modèles différents, des versions de base destinées aux habitations et véhicules civils, jusqu'aux appareils militaires, lourdement modifiés, et à même de donner accès au pont de commandement d'un destroyer stellaire de classe Impérial comme si l'agent en possédait les codes de sécurité.

Modèles typiques : « Passe-partout » de serrurier du syndicat Locris Sécurité

CHAMP DE DISSIMULATION PERSONNEL

Le must de la technologie en matière de furtivité. Les champs de dissimulation personnels se distinguent par leur rareté et leur prix, quoique personne n'ait jamais regretté un tel achat. Il s'agit de reliques d'un passé ancien. Grâce à diverses technologies optiques de déformation de la lumière, ils arrivent à rendre leur porteur complètement invisible à l'œil nu. Ils sont cependant incroyablement instables, et c'est là leur défaut majeur : le champ peut cesser de fonctionner sans crier gare. Ceux qui ont la chance d'en posséder un considèrent néanmoins que la possibilité de traverser un espace encombré sans attirer l'attention un seul instant compense largement le risque d'une panne soudaine. Les utilisateurs d'un champ de dissimulation personnel ne peuvent être détectés par la vue, et toute autre tentative effectuée par le biais d'un autre sens, comme l'ouïe ou l'odorat (voire en tentant de percevoir les effets du mouvement) est une tâche de difficulté **Exceptionnelle (◆◆◆◆◆)**. Tout ⚙ ou ▽ obtenu lors de l'emploi de cet appareil peut servir au Maître du Jeu pour décrire un dysfonctionnement : le champ se met à tressauter un moment ou bien disparaît complètement, dévoilant son utilisateur.

Modèles typiques : aucun.

BOUCHON D'ENTRAVE

Les bouchons d'entrave sont aux droïdes ce que les menottes sont aux créatures organiques. Via des crampons magnétiques ou des adhésifs chimiques, les bouchons d'entraves se fixent au châssis d'un droïde afin d'en restreindre les actions, le plus souvent au moyen d'une télécommande. Les modèles les plus simples se contentent d'éteindre leur cible, permettant à leur utilisateur de tromper la vigilance de gardes ou de témoins droïdes. Des versions plus sophistiquées, quant à elles, permettent de diriger un droïde à distance si on le souhaite.

Peu de droïdes s'avèrent capables de résister à la prise de contrôle de leurs programmes une fois le bouchon d'entrave fixé. Toutefois, les PJ droïdes sont bien sûr d'une autre trempe. Ils peuvent donc effectuer un **test de Sang-froid Intimidant (◆◆◆◆)** pour ignorer le dispositif et continuer à agir normalement. Si le MJ l'autorise, ils peuvent retenter ce test plus tard.

Modèles typiques : Bouchon d'entrave Maître d'Industrial Automaton

MATÉRIEL DE SLICER

À leur façon de négocier les entrailles labyrinthiques des systèmes informatiques sécurisés, les talentueux slicers évoquent fortement ces pilotes hors pair qui n'hésitent pas à braver les dangers des ceintures d'astéroïdes. À cette fin, ils emploient un matériel conçu sur mesure. Il s'agit d'assemblages maison de composants, tous plus ou moins illicites. Ces puissants ordinateurs personnels débordent de logiciels de craquage, d'encryptage/décryptage, de sondes de données, ainsi que de programmes d'usurpation de crédistick et de quantité d'autres outils peu respectables. Il arrive souvent qu'un slicer soit identifié par ses pairs à l'empreinte unique laissée par son matériel.

Modèles typiques : aucun.

MATÉRIEL DE SURVIE

Les Rebelles opérant sur des mondes sauvages, au sein d'environnements dangereux ou dans le vide spatial ont tous besoin d'un équipement spécial afin de se protéger. En voici un bref inventaire.

RESPIRATEURS ET MASQUES RESPIRATOIRES

Conçus pour éviter aux individus de différentes espèces d'asphyxier dans une atmosphère autrement toxique pour eux, les masques respiratoires sont l'équipement de survie le plus fréquent. On en trouve dans tout vaisseau spatial ou véhicule militaire pour chaque membre d'équipage. Nombre de kits de survie incluent des masques faciaux, ainsi que les cartouches nécessaires, afin de filtrer les toxines et les pathogènes aérobies. Certains masques sont prévus pour le milieu aquatique et possèdent des branchies synthétiques qui extraient de l'air respirable. D'autres, au contraire, emportent des réserves de gaz atmosphérique afin que leur utilisateur puisse respirer dans les profondeurs. La plupart de ces respirateurs se révèlent assez inconfortables au bout d'un moment, même si les constructeurs travaillent l'ergonomie des modèles destinés à un usage prolongé.

Modèles typiques : Vagabond-6 de Gandorthral Atmosphérique

KIT DE SURVIE EN CAS DE CRASH

Les kits de survie en cas de crash restent populaires parmi les pilotes et les équipages, car ils sont indispensables dès que l'on s'aventure dans des zones inhospitalières. Les petits appareils tels que les chasseurs, les canonnières, les cargos modestes et même les capsules de sauvetage, possèdent toujours un kit pour chaque membre d'équipage, tandis que des vaisseaux plus imposants emportent des modèles collectifs. On trouve dans la plupart de ces kits au moins une couverture thermique, un outil à tout faire ou un couteau de survie, une balise de détresse, deux comlinks de secours, une longueur de câble, des rations en barres, un médipack de base, deux respirateurs, une gourde dotée d'un filtre, un bâton luisant, cinquante mètres de ligne de pêche en microfibre résistante à la traction, dix packs de rations ainsi qu'un pistolet de détresse. Les pilotes militaires, les contrebandiers et les chasseurs de prime y ajoutent généralement un pistolet blaster compact.

Modèles typiques : Kit de survie en cas de crash de Pretormin Environnemental

RATIONS DE COMBAT

Les soldats de l'Armée Impériale et les stromtroopers, de même que les agents rebelles sur le terrain, reçoivent tous des packs de rations. Il s'agit de petites boîtes ou d'emballages facilement transportables, contenant une nourriture riche en calories et en vitamines, mais quasiment dépourvue de goût. Par le biais d'un réchaud chimique inclus, on obtient un repas comprenant le plus souvent une entrée, un plat principal et un dessert. Le pack contient également des couverts jetables et des sachets de condiments et d'épices. Il compte pour un repas. Produites dans une profusion de styles culinaires, il existe des rations adaptées au métabolisme de chaque espèce de la galaxie.

Modèles typiques : Rations Vieux Randonneur, Repas Instantané de Chiewab Nutrition

COMBINAISON SPATIALE

Destinées à isoler les individus du vide spatial, de son froid extrême et de ses radiations, les tenues spatiales sont généralement conçues pour une espèce spécifique. Elles incorporent des systèmes de survie ainsi que des biomoniteurs qui surveillent les paramètres physiques du porteur. Prévues pour des sorties de faible durée, elles ne contiennent de l'eau et des gaz atmosphériques que pour deux ou trois heures. De nombreux modèles possèdent en outre de petits propulseurs multidirectionnels, divers systèmes d'éclairages, des comlinks, des bottes magnétiques, des prises d'alimentation pour les outils, ainsi que toutes sortes d'autres accessoires pratiques. Chaque combinaison spatiale est vendue avec une trousse de réparation d'urgence, laquelle permet de remédier dans l'instant aux déchirures, aux fuites et autres pannes d'étanchéité. Notez que certaines sont également dotées d'un blindage léger.

Modèles typiques : Combinaison spatiale TaggeCo standard X.

TENTE

Incluses dans les trousses de survie les plus complètes ou vendues séparément par certaines compagnies, les tentes sont des abris portatifs offrant une protection contre les éléments. En fonction du modèle, elles permettent d'abriter un à six individus, tandis que leur matériau peut aller de la simple toile à la durasoie à mémoire de forme et à déploiement instantané.

Modèles typiques : aucun.

COUVERTURE THERMIQUE

Indispensables pour les espèces qui craignent les températures extrêmes (froid glacial ou chaleur torride), les couvertures thermiques servent aussi bien de manteau en journée que de couverture la nuit ou même d'abri. Elles permettent d'ignorer jusqu'à deux dés d'infortune ■■ imposés par des températures extrêmes.

Modèles typiques : aucun.

LES OUTILS

Les êtres intelligents se distinguent des formes de vie sauvages en utilisant des outils. Ceux-ci ont accompagné le développement de la civilisation dans toute la galaxie. Ils servent à accomplir une tâche précise ou à la faciliter. Il en existe de toutes sortes, du vulgaire maillet au découpeur à plasma portable. Si l'urgence de la situation l'exige, un individu plein de ressources peut transformer n'importe quoi en outil improvisé. Il est bien sûr logique qu'un tel « bricolage » soit moins efficace que le véritable outil dédié.

MATÉRIEL D'ESCALADE

Il existe de nombreux outils permettant de gravir ou de descendre en rappel des surfaces verticales. Qu'un personnage tente d'escalader une falaise escarpée ou la façade de transparacier luisante d'un immeuble de bureaux, il trouvera l'équipement adéquat. Un kit d'escalade se compose généralement de plusieurs longueurs de synthécorde ou d'un diffuseur de câble liquide, d'un crochet ou d'une prise adhésive, d'un certain nombre de pitons et de piolets, de marteaux, et d'autres outils servant à arrimer la « corde ».

Modèles typiques : Kit d'escalade de base de Pretormin Environnemental

DATAPAD

On trouve des datapads dans toute la galaxie. Combinaisons remarquables d'outil de communication, d'holodisque, d'ordinateur portable et de base de données personnelle, ces appareils faciles d'utilisation regroupent de manière pratique des fonctionnalités dont on a toujours besoin. La plupart disposent d'écran tactiles, tandis que d'autres jouissent d'une interface holographique. Tous peuvent se connecter à l'HoloNet galactique. Ils peuvent également bénéficier de systèmes d'encryptage : de nombreux modèles effacent automatiquement leur mémoire en cas de perte ou de vol.

Modèles typiques : Secrétaire de poche Ultra MX de SoroSuub

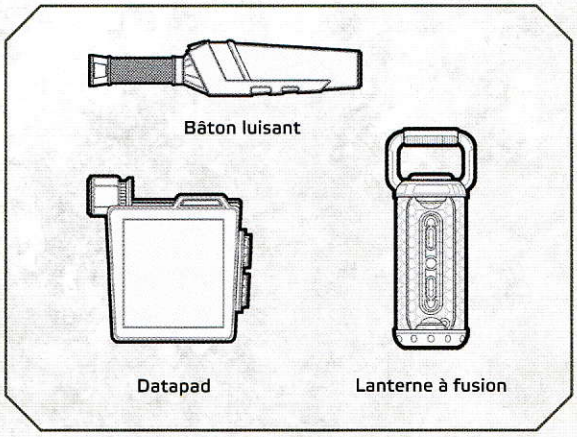
UNIFORMES, VÊTEMENTS CIVILS ET ARTICLES DIVERS

De nombreux objets sont banals ou sans valeur et un personnage peut les posséder sans qu'il soit nécessaire de les noter sur sa fiche. Matériel d'écriture, chrono, canif, sandwich et crédistick, vêtements de tous les jours, chaussures, chapeau, babioles et bijoux en toc, souvenirs et hologrammes de ses proches, médailles : tout cela peut servir à décrire un personnage et à lui donner un peu de couleur, mais ce n'est pas assez important pour qu'on en fasse le détail. Les joueurs peuvent considérer que leurs personnages possèdent tous les objets insignifiants qu'ils devraient logiquement avoir sur eux.

PLAQUE DE RÉPARATION D'URGENCE

Tout mécanicien digne de ce nom porte sur lui une ou deux de ces plaques très pratiques afin de pouvoir réaliser des rafistolages rapides. En cas d'urgence, il n'est en effet pas toujours possible de procéder à de véritables réparations. Il s'agit de disques semi-flexibles en duracier dont une face est couverte d'isolant et dont la bordure est enduite d'un produit de soudure thermique autoréactif. Ces « patchs » existent dans tous les formats, de la plaque juste assez grande pour boucher un impact de blaster aux feuilles de plusieurs mètres destinées aux vaisseaux spatiaux. Les plaques sont conçues pour être posées en un instant sur une brèche de coque, sur le châssis d'un droïde ou sur la surface de n'importe quelle machine pour la renforcer et préserver les précieux composants internes.

Les plaques de réparation d'urgence ne servent qu'une fois, mais fournissent le bonus habituel que procure l'utilisation d'outils appropriés. Les droïdes peuvent quant à eux s'en servir pour traiter les dégâts qu'ils subissent, de la même manière qu'un être organique se soignerait avec un stimpack. Poser une plaque de réparation nécessite de dépenser une manœuvre. Chacune soigne automatiquement 3 points de blessures et l'on ne peut en poser que cinq à la suite en une journée. Une sixième plaque n'a aucun effet, car les réparations de fortune et le bidouillage atteignent alors leur limite ! À ce stade, il faut attendre une journée entière que les systèmes de diagnostic internes du droïde aient rétabli une partie des



fonctions physiques, ou effectuer de vraies réparations, avant de pouvoir en appliquer de nouvelles. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 233.

Modèles typiques : Pocket Techs de SoroSuub

MUNITIONS / CELLULES ÉNERGÉTIQUES

Tout agent rebelle sait que sur le terrain, ce qui doit mal tourner tournera mal, et au pire moment. Souvent, il s'agit d'une pièce d'équipement importante qui tombera à court de jus, ou d'un blaster qui aura épuisé sa réserve de gaz. Les cellules énergétiques sont de petites batteries remplaçables sans lesquelles la plupart des appareils ne pourraient fonctionner lorsqu'ils ne sont pas directement branchés sur une source d'alimentation. Les munitions supplémentaires permettent d'ignorer un résultat ▽ provoquant une pénurie de munitions avec une arme à distance. Il faut cependant dépenser une Manœuvre pour recharger et pouvoir reprendre le combat.

Modèles typiques : aucun.

SUPER SOUDEUR

Ces découpeuses à fusion portatives se rencontrent partout dans l'industrie, la mécanique, et même parfois au service de l'art. Grâce à des batteries compactes mais très puissantes, ces appareils produisent un jet de plasma concentré ou un rayon laser pour souder ou découper le métal. Leur faisceau traverse aisément le duracier, le duraplast et même les coques blindées des vaisseaux. Les mécaniciens les emportent souvent sur le champ de bataille afin de procéder à des réparations urgentes sur des véhicules ou des droïdes. On peut moduler le faisceau d'un super soudeur afin qu'il soit suffisamment fin pour effectuer une soudure délicate, ou au contraire plus vigoureux, pour le brasage et la découpe. Les droïdes ingénieurs ou mécaniciens disposent souvent d'une version intégrée de cet outil sur leur châssis pour l'avoir toujours à disposition, comme les droïdes astromechs. Un super soudeur peut être employé comme arme de corps à corps et inflige alors de terribles blessures. S'il est utilisé ainsi, il dispose du profil suivant : portée Au contact ; dégâts 5 ; Critique 3 ; Brèche 1, Incendiaire 3, Briseur, Sanguinaire 3.

Modèles typiques : SoroSuub F-187

LANTERNE À FUSION

Petites, compactes et plus lourdes qu'elles n'en ont l'air, les lanternes à fusion servent de source de lumière et de chaleur. Extrêmement robustes et réputées pour leur fiabilité, elles font partie du matériel classique des kits de survie ou d'exploration. Elles peuvent aussi servir à recharger toutes sortes d'outils et d'appareils électroniques, à condition de disposer des câbles idoines pour les y relier.

Modèles typiques : Lanterne à fusion Powermax de SoroSuub.

BÂTON LUISANT

Tenu à la main, un bâton luisant produit un éclairage directionnel qui sert dans toutes sortes de situations. En effet, ce petit objet projette un faisceau de lumière vive, dont la portée s'avère tout à fait respectable.

Modèles typiques : aucun

MANUEL D'INSTRUCTION MILITAIRE

Les manuels d'instruction sont des publications digitales ou imprimées distribuées aux soldats impériaux comme aux agents rebelles. Elles traitent de toutes sortes de sujets importants. Les manuels vont des guides complets de la Marine Impériale jusqu'aux publications clandestines instruisant les rebelles sur la guérilla. Ils accompagnent les soldats en tous lieux. Ceux de l'Empire ont été rédigés par des instructeurs du Collège de Guerre d'Anaxès ou d'autres stratèges fidèles à l'Empereur, tandis que ceux qui circulent dans l'Alliance sont le fruit de l'expérience de Rebelles vétérans, quand ils n'ont pas simplement été dérobés à l'ennemi. Une fois par scène, en fonction du manuel consulté, un personnage a le droit de mettre à profit les informations contenues dans l'ouvrage afin de gagner un □ pour n'importe quelle tâche que le MJ jugera pertinente.

Modèles typiques : Manuel d'instruction de l'Armée Impériale FM-5-31 (La pose de pièges), Le Guide du combattant rebelle par le général Airen Cracken

TROUSSE À OUTILS

Dans une galaxie dont la cohésion dépend de la haute technologie, on passe son temps à entretenir le matériel. Qu'il s'agisse d'une pochette d'outils de précision utilisés pour réparer les droïdes et les ordinateurs ou d'une de ces grosses caisses à roulettes que l'on traîne dans les chantiers des spatioports, la trousse à outils reste une pièce d'équipement essentielle. Quand il faut mettre les mains dans le cambouis, il vaut mieux avoir sa fidèle trousse à outils à proximité : elle peut être généraliste, pour les réparations de routine, ou renfermer une sélection spécialisée en vue d'une tâche spécifique. Avec les bons outils, et pourvu qu'on lui en laisse le temps, il n'y a rien qu'un technicien doué ne puisse accomplir. Les trousses à outils permettent de tenter des tests de Mécanique afin de réparer du matériel endommagé et même de « soigner » des droïdes.

Modèles typiques : Trousse à outils 60 pièces du mécanicien de l'espace, de Regalis Engineering

ÉQUIPEMENT DE STOCKAGE ET DE RANGEMENT

En ces temps modernes où la haute technologie domine les champs de bataille, un soldat porte souvent une grande quantité d'équipement. Non seulement lui confie-t-on une arme et ses munitions, mais on lui impose également divers outils comme des scanners, des amplificateurs optiques, des trousses de premiers soins, des rations, plus tout un bric-à-brac nécessaire à sa survie sur le terrain. Si la liste du matériel réglementaire s'avère souvent fort longue pour un soldat impérial ou un stormtrooper, même un agent rebelle se doit d'emporter quelques affaires et de quoi les ranger sur lui.

SAC À DOS

Un voyageur ou un agent rebelle en déplacement sur le terrain a toujours besoin d'un sac à dos. La plupart des

modèles ne sont que de simples sacs de toile divisés en compartiments et poches externes destinées à accueillir outils, équipement de survie, trophées, etc. Les modèles plus sophistiqués, comme ceux des forces armées ou des explorateurs chevronnés, sont bien sûr renforcés et fabriqués à partir de textiles haut de gamme. Ils incorporent parfois même des supports internes ultralégers afin de transporter des charges considérables.

Les sacs à dos augmentent de 4 points le seuil d'encombrement d'un PJ.

Modèles typiques : Sac à dos modulaire Vieux Randonneur Modèle 6 dit « Mule »

HARNAIS DE TRANSPORT

Les bandoulières, poches et autres harnais de transport offrent aux soldats des pochettes facilement accessibles pour ranger le matériel dont ils peuvent avoir besoin immédiatement. Elles sont réalisées avec des textiles très résistants, et parfois même dotées de plaques de protection amovibles.

Les cartouchières augmentent de 3 points le seuil d'encombrement d'un PJ.

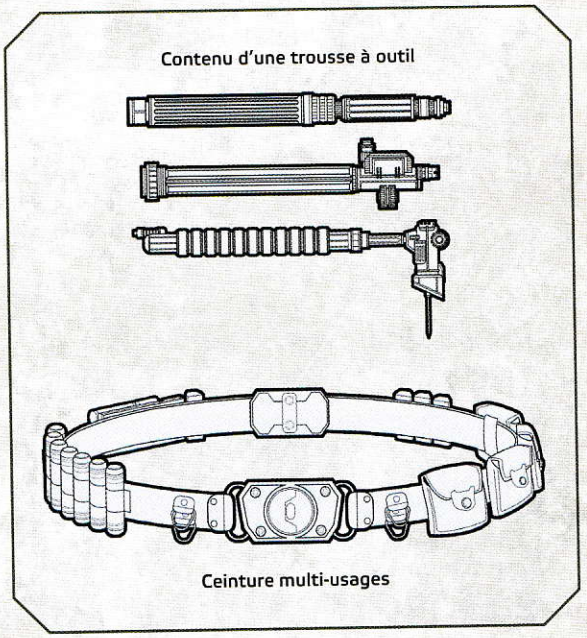
Modèles typiques : Harnais de combat M-4 de l'Arsenal Impérial, Veste Tactique AHH « Raid »

CEINTURE MULTI-USAGES

Souvent portées en complément de bandoulières, ou comme élément d'un harnais de combat, les ceintures multi-usages ont plus d'une fois sauvé la vie de Rebelles en leur permettant d'accéder rapidement à l'objet dont ils avaient besoin. Leur contenu comme les configurations possibles dépendent du propriétaire et de la mission qu'il doit remplir. Cet équipement comporte souvent des étuis pour les armes et les chargeurs.

Une ceinture multi-usages augmente de 1 point le seuil d'encombrement d'un PJ.

Modèles typiques : aucun



MODIFICATIONS ET AMÉLIORATIONS

Par souci de simplicité, le matériel décrit dans **L'Ère de la Rébellion** est regroupé en catégories, et chaque objet, chaque arme suit des règles précises. Les joueurs sont cependant libres de personnaliser leurs équipements, tant en apparence (ce qui est sans incidence) que vis-à-vis du système de jeu (ce qui change leurs capacités et statistiques).

Pour ce faire, ils doivent acheter des kits, des pièces qui s'installent sur les objets, les armes et les véhicules afin de les rendre plus polyvalents ou plus performants. Une fois en place, chacun d'eux fait subir un modificateur prédéterminé (ou plusieurs). Pour peu qu'ils soient bien conçus, ils ne sont pas très difficiles à poser et, à moins d'être interrompue, l'opération ne prend que quelques minutes.

Les kits se glissent dans les emplacements (emp) prévus pour les recevoir (vous en trouverez le nombre dans le descriptif de chaque objet). Ils confèrent tous un bonus ou un avantage : augmentant d'un point ou deux la vitesse d'un bolide de l'espace, ou donnant plus de points d'encaissement à une armure. Les choses vont rarement plus loin. Les personnages acquièrent un kit, l'installent, et se retrouvent avec une pièce unique adaptée à leurs besoins. Cela dit, s'ils souhaitent personnaliser encore leur matériel, ils peuvent se tourner vers le système de modificateurs (ou mods).

MODIFIER LES KITS

La plupart des kits peuvent recevoir un certain nombre de **modificateurs ou « mods »**. Ce sont les modifications qu'un bon mécanicien peut leur apporter afin de les rendre encore plus dangereux ou performants. Vous en trouverez la liste dans la description de chaque augmentation, dans la rubrique **mods possibles**.

La plupart des mods sont suivis d'un nombre entre crochets. Ceci indique le nombre de fois que l'option en question peut être installée.

Les mods servent à mettre en scène le doigté des techniciens et des mécanos, leur talent pour bricoler et transformer le matériel. Bien sûr, la technologie a toujours ses limites et la liste des modifications possibles est là pour le rappeler discrètement.

INSTALLER LES MODS

Pour mettre en place un mod, il faut en choisir un qui n'est pas encore installé, dépenser 100 crédits afin de réunir les pièces nécessaires, posséder une trousse à outils, avoir quelques heures devant soi et se lancer dans un **test de Mécanique Difficile (◆◆◆)**.

En cas de réussite, le mod est installé et l'objet bénéfice désormais des bonus qu'il confère. En cas d'échec, il est impossible d'essayer de l'effectuer une seconde fois : c'est un échec. Si un ou plusieurs désastres sont obtenus, l'opération échoue à tel point que le kit est hors service.

Pour chaque mod supplémentaire après le premier, les composants coûtent 100 crédits de plus et on ajoute 1 dé de difficulté au test de Mécanique.

TYPES DE MODS

Les Mods peuvent être classés en plusieurs grandes catégories.

- **Les mods de dégâts :** qui augmentent les dommages infligés par une arme.
- **Les mods d'attribut d'arme :** qui confèrent un nouvel attribut à une arme. La mention « Attribut (+1) » signifie que le mod octroie l'attribut au niveau 1 ou l'augmente de 1 si l'arme la possède déjà.
- **Les mods de talent inné :** qui confèrent un talent unique à celui qui utilise la pièce modifiée (mais uniquement lorsqu'il s'en sert). Exemple : si un personnage manie un blaster équipé du Talent inné (Arme en main), il peut le dégainer ou le rengainer comme s'il possédait le talent Arme en main, mais cela ne marchera qu'avec ce blaster en particulier.
- **Les mods de bonus de compétences et de caractéristiques :** qui confèrent un bonus de +1 à une compétence ou une caractéristique de celui qui utilise l'objet modifié.
- **Les mods supplémentaires :** qui n'appartiennent à aucune autre catégorie. En règle générale, ce sont ceux dont les effets sont uniques ou très spécifiques.

KITS D'ARMES

Plus un Rebelle passe de temps avec une arme, plus il y a de chances pour qu'il la modifie afin de la rendre plus puissante ou de mieux l'adapter à ses goûts et à ses besoins. Vous trouverez dans cette section les améliorations et les modifications d'armes les plus répandues. En matière de personnalisation, il est toutefois difficile de dresser le catalogue complet de tout ce qu'il est possible de faire. Et bien qu'elle soit très détaillée, la liste qui suit est loin d'être exhaustive.

Au-delà du nombre d'emplacements, la taille et le type de l'arme influent aussi sur ce que l'on peut ou non y fixer. Pour prendre un exemple, les trépieds, les systèmes de tir auxiliaires et toutes les améliorations qui s'installent sous le canon ne peuvent être adaptés que sur les armes dont la forme le permet : dans ce cas précis les fusils. De plus, et pour reprendre le même exemple, il est bien sûr impossible d'en installer deux : aucune arme dans la galaxie n'est assez grande pour ça. En matière de compatibilité, les joueurs et les MJ doivent donc tenir compte de l'amélioration, de ses statistiques, et faire preuve de bon sens. Note : les valeurs entre crochets de la catégorie mods possibles indiquent le nombre de mods du type précisé que l'on peut ajouter au kit.

ARME SUR MESURE

Un artisan peut modifier même la plus simple des armes, l'adapter aux besoins de son propriétaire, et en faire un terrible instrument de mort et de guerre.

Modèles typiques : aucun
Effets : confère à l'arme l'attribut Bonne qualité
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 5000 crédits

BIPIED

Les bipieds sont de simples tubes de métal qui se placent sous le canon. Ils permettent de stabiliser les armes lourdes et encombrantes afin d'en améliorer le tir. Très utiles pour mettre les pièces en batterie, ils servent surtout aux équipes de support d'infanterie et aux tireurs d'élite isolés. Ces kits ne peuvent être installés que sur les fusils, les carabines et les blasters à répétition légers. Il faut dépenser une manœuvre pour les déployer.

Modèles typiques : Bipied classique Galactic Arms XA, Bipied de précision Czerka AA20
Effets : Diminuez le niveau de l'attribut Encombrant de l'arme de 2 lorsque le bipied est déployé sur une surface stable (au sol comme sur une position en hauteur).
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 100 crédits

CANON À DISPERSION LARGE

Très répandu parmi les spationautes et les bourlingueurs de la Bordure, le « canon scié » BlasTech a été spécialement pensé pour le combat rapproché. Plus court et plus large que les canons standards, il est équipé d'un réducteur de flash et d'un système galven entièrement reconfiguré. Son réseau de prismes diffractant disperse la décharge énergétique et, dans les endroits confinés, les armes qui en sont équipées sont susceptibles de frapper plusieurs cibles à chaque tir. Malheureusement, les canons à dispersion large réduisent aussi la portée des armes. Seuls les fusils et les carabines blaster peuvent recevoir ce kit.

Modèles typiques : « Canon scié » BlasTech 8405, « Tromblon » Sorosuub 800, Canon à dispersion Arakyd modèle 70 « Déluge d'énergie »
Effets : confère l'attribut d'arme Souffle (4), réduit la portée de l'arme d'un niveau de portée jusqu'à un minimum de « Au contact »
Mods possibles : Attribut d'arme (Souffle +1) [2]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 1725 crédits

CANON ACCÉLÉRATEUR

Équipés des bobines galven à flux linéaires et de convertisseurs de pulsations militaires, ces canons augmentent à la fois les dégâts et la force de pénétration des fusils blaster et des fusils blaster lourds. En contrepartie, ils mettent les systèmes et la structure de l'arme à rude épreuve. Les armes modifiées demandent donc plus d'entretien et mettent plus longtemps pour refroidir entre les tirs. Ce kit peut seulement être monté sur les fusils blaster et les fusils blaster lourds.

TABLE 5-9: KITS D'ARME ET D'ARMURE

Kit	Prix	Enc.	Emplacements nécessaires	Rareté
Kit d'arme				
Arme sur mesure	5000	-	1	6
Bipied	100	-	1	1
Canon à dispersion large	1725	-	2	4
Canon accélérateur	1750	-	2	4
Canon court	250	-	1	4
Canon longue portée	1200	-	2	4
Crosse/Manche équilibré(e)	1500	-	2	5
Harnais	500	-	2	2
Lame crantée	50	-	1	1
Lame monomoléculaire	1000	-	1	5
Lance-flammes amovible	(I) 3000	-	2	5
Lance-grenades amovible	(I) 2000	-	2	5
Mire retirée	25	-	1	0
Module de mise à feu pour blaster	500	-	1	4
Poignée frontale	250	-	1	1
Sangle	100	-	1	0
Tête lestée	250	-	2	3
Trépied	250	-	2	3
Viseur multi-optiques	2000	-	1	3
Viseur télescopique	250	-	1	1
Kit d'armure				
Armature en Cortosis	10000	-	2	8
Armure sur mesure	5000	-	1	6
Bouclier thermique	1000	-	1	3
Dispositif de camouflage optique	5500	-	2	6
Dispositif de renfort musculaire	5500	-	2	4
Dispositif optique amélioré	1750	-	1	3
Hermétique	1000	-	1	3
Isolation au froid	1000	-	1	3

Modèles typiques : Canon accélérateur 243X « Perforateur » de Dolmax, Canon HotShot HH780 de Arakyd, Canon à pénétration modèle 213 de BlasTech
Effets : Augmentez les dégâts de l'arme de 1. Ajoutez un dé d'infortune ■ à tous les tests de Mécaniques liés à l'entretien de l'arme.
Mods possibles : Dégâts +1 [2], Attribut d'arme (Précis +1) [1], Attribut d'arme (Perforant +1) [1]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 1750 crédits

CANON COURT

Les canons courts sont idéaux pour les espions, les forces de l'ordre en civil, et tous ceux qui souhaitent porter une arme sans que cela se sache. Remplacer le canon d'origine par sa variante courte rend tout simplement les armes plus faciles à cacher et à dégainer. Seules les armes légères de type pistolet peuvent recevoir ce kit.

Modèles typiques : SB4 « Fuseur » d'Arakyd, Canon à longueur réduite SoroSuub SBSS.
Effets : réduit la difficulté des tests pour dissimuler l'arme d'un niveau. Réduit la portée d'un niveau de portée jusqu'à un minimum de portée courte. Si l'arme est déjà à portée courte, rajoute un dé d'infortune ■ aux tests d'attaque.
Mods possibles : Talent inné (Arme en main) [1]
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 250 crédits

CANON LONGUE PORTÉE

Le canon longue portée Merr-Sonn KX765 a été conçu pour répondre aux besoins des pionniers des planètes isolées. Également populaire parmi les chasseurs de primes et les assassins, il est construit dans des matériaux légers et mesure près de deux mètres de long. Un système galven renforcé et des convertisseurs de

pulsations performants augmentent sa portée et sa précision. Mais en contrepartie, il est encombrant et presque impossible à cacher en raison de sa taille. Seuls les fusils blaster peuvent recevoir ce kit.

Modèles typiques : Canon longue portée KX756 de Merr-Sonn, Canon « long shot » WQ80 de SoroSuub, Canon 3300 Faucon d'Arakyd
Effets : la portée de l'arme augmente d'un niveau de portée. L'arme gagne également l'attribut Encombrant 2.
Mods possibles : Attribut d'arme (Précis +1) [2], Talent inné (Tireur d'élite) [1]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 1200 crédits

CROSSE/MANCHE ÉQUILIBRÉ(E)

L'équilibre est l'une des marques des armes de qualité. Les grands armuriers savent forger haches et épées dans des matériaux ultralégers qui les rendent plus maniables et plus précises entre les mains d'un vrai guerrier. Cette amélioration s'installe sur n'importe quelle arme de corps à corps.

Modèles typiques : aucun
Effets : donne à l'arme l'attribut Précis (+1).
Mods possibles : Attribut d'arme (Précis +1) [1], Réduire la valeur d'encombrement de l'arme de 1 jusqu'à un minimum de 1 [1]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 1500 crédits.

HARNAIS

Conçus pour permettre de porter les armes les plus lourdes qui soient, les harnais sont rares sur les planètes de la Bordure extérieure. Ils passent par dessus les épaules et le dos, se ferment au moyen d'une ceinture et enserrent le buste de sangles reliées à un bras articulé automatisé et autostabilisé. Fonctionnant grâce à de petites cellules énergétiques, les harnais confèrent la force et l'équilibre nécessaire au bon maniement des armes les plus encombrantes. Ils ne peuvent être affectés qu'à des armes utilisant les compétences Distance (Armes lourdes) et Artillerie.

Modèles typiques : Harnais WW480 « Goliath » de Arakyd, Harnais automatisé Galatic Arms HR12, Harnais auxiliaire pour armes lourdes SoroSuub.
Effets : diminue la valeur d'encombrement de l'arme de 2.
Mods possibles : Talent inné (Stabilité) [1]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 500 crédits

LAME CRANTÉE

Cette modification est aussi simple que cruelle. Presque n'importe qui est capable de faire des entailles dans une lame et de la rendre ainsi capable de déchiqueter la chair et les os. Toutes les armes de corps à corps tranchantes peuvent recevoir cette amélioration.

Modèles typiques : aucun
Effets : confère à l'arme l'attribut Sanguinaire (+1).
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 50 crédits

LAME MONOMOLÉCULAIRE

Toutes les lames peuvent être affûtées jusqu'au niveau moléculaire et renforcées au laser. Toutes les armes de mêlée possédant un tranchant peuvent recevoir cette amélioration.

Modèles typiques : aucun
Effets : le niveau de critique de l'arme diminue de 1 jusqu'à un minimum de 1.
Mods possibles : Attribut d'arme (Perforant +1) [2]
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 1000 crédits

LANCE-FLAMMES AMOVIBLE

Rare mais redoutable, le Czerka « Pryo » est conçu pour semer la mort à portée courte. Illégaux sur bien des planètes et considérés comme des armes de terreur, on ne retrouve les lance-flammes qu'aux mains des plus désespérés ou des plus cruels. Seules les armes de la taille d'un fusil peuvent recevoir ce kit.

Modèles typiques : Lance-flammes amovible Czerka « Pyro », Lance-flamme Merr-Sonn XR14 « Éruption », Lance-flammes auxiliaire « Fournaise » de SoroSuub
Effets : l'arme peut projeter des flammes. Le lance-flamme possède le profil suivant : (Distance (armes lourdes) ; Dégâts 10 ; Critique 2 ; Portée [Courte], Incendiaire 5, Souffle 2). L'arme acquiert aussi l'attribut Encombrant (+1).
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 2
Prix : (I) 3000 crédits

LANCE-GRENADES AMOVIBLE

Les lance-grenades amovibles sont conçus pour servir à la fois d'arme anti-infanterie et de moyen de défense contre les véhicules légers. Ils sont utilisés par les soldats comme les bandes criminelles. Ils prennent la forme d'un canon lisse connecté à un chargeur automatique pouvant contenir jusqu'à six grenades, et se déclenchant d'une simple pression sur un bouton. Ils sont toutefois assez lourds et ont tendance à déséquilibrer les armes sur lesquels on les monte. Seules les armes lourdes à distance de type fusils peuvent en être équipées.

Modèles typiques : Lance-grenades amovible Czerka « Percuteur », Lance-grenades auxiliaire XA203 de SoroSuub, Lance-grenade amovible « Vipère » de Zone Control.
Effets : l'arme est désormais capable de lancer des grenades à portée moyenne. Les grenades elles-mêmes conservent leurs statistiques normales, mais le tir dépend de la compétence Distance (armes lourdes) du tireur. L'arme reçoit également l'attribut Encombrant (+1) et sa valeur d'encombrement augmente de 2. Bien sûr, puisque les grenades sont des armes à Munitions limitées 1, le lance-grenades l'est aussi (du moins dans sa version de base, cf. mod).
Mods possibles : Attribut d'arme (Munitions limitées +1) [5]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : (I) 2000 crédits

MIRE RETIRÉE

Retirer la mire d'un pistolet blaster (ainsi que son numéro de série) est une pratique assez courante. Cette vieille astuce d'assassin permet de dégainer plus vite et d'éviter que l'arme s'accroche aux vêtements. Malheureusement, si cette modification rend le pistolet plus maniable, elle diminue aussi sa précision (puisqu'on ne peut plus réellement viser avec). Elle ne peut être effectuée que sur des armes de la taille d'un pistolet. Pour la faire soi-même, il faut réussir un **test de Mécanique Moyen (◇ ◇)**. Sinon, il est toujours possible de payer quelqu'un.

Modèles typiques : aucun
Effets : Talent inné (Armes en main), ajoutez 1 dé de difficulté aux tests d'attaque dès que la cible est à portée moyenne ou plus.
Mods possibles : Retirez 1 dé de difficulté aux tests visant à dissimuler l'arme [1].
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 25 crédits

MODULE DE MISE À FEU POUR BLASTER

Les modules de mise à feu sont très répandus parmi les mercenaires, les chasseurs de primes et tous ceux qui tiennent à frapper les premiers. Adaptables à presque n'importe quel blaster, ces modules sont de simples systèmes de mise à feu améliorés. Munis de microprogrammes et de bobines d'accélération électromagnétique modifiées, ils sont capables de générer des décharges plus puissantes et dotées d'une meilleure force de pénétration. Malheureusement, ils éprouvent aussi le matériel. Les armes qui en sont équipées perdent en fiabilité avec le temps. Ces améliorations ne peuvent être installées que sur les pistolets blaster utilisant la compétence Distance (armes légères).

Modèles typiques : Module de mise à feu pour blasters lourds de Dolmax, Module de mise à feu amélioré 97R d'Arakyd, Module de mise à feu « Hammer » X440 pour blasters de SoroSuub
Effets : Augmentez les dégâts de l'arme de 1. Ajoutez un dé d'infortune □ à tous les tests effectués avec cette arme.
Mods possibles : Dégâts +1 [2], Attribut d'arme (Perforant +1) [2]
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 500 crédits

POIGNÉE FRONTALE

Les poignées frontales se fixent tout simplement sous le canon des fusils. Très appréciées des mercenaires, elles donnent une meilleure prise en main pour l'arme, en particulier dans les endroits confinés, et on les associe souvent à un canon à dispersion large. Elles ne peuvent être installées que sur les fusils (mais pas les fusils lourds) et les carabines.

Modèles typiques : Poignée frontale Galactic Arms Modèle 9, poignée amovible Dolmax 14A, poignée tactique ergonomique AG44S de Merr-Sonn
Effets : la difficulté supplémentaire attribuée aux tests de Distance (armes lourdes) lorsqu'on est au contact se limite à ◆ au lieu de ◆◆.
Mods possibles : Talent inné (Bout portant +1) [1], Attribut d'arme (Précis +1) [1]
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 250 crédits

SANGLE

Les sangles sont des longueurs de cuir ou de tissu synthétique. Elles permettent de transporter plus facilement les armes longues, comme les fusils blaster et les fusils à percussion. Des modèles artisanaux à peine ajustables aux sangles en tissu spécialisées à multiples réglages, il en existe des milliers. Seules les armes à distance (Armes lourdes) peuvent en être équipées.

Modèles typiques : Sangle artisanale en cuir de Bantha, Sangle tactique 3 points, Sangle 1 point à décrochage rapide.
Effets : diminue la valeur d'encombrement de 1.
Mods possibles : Talent inné (Arme en main) [1]
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 100 crédits

TÊTE LESTÉE

Les armes contondantes conçues pour assommer ou tuer, comme les matraques, les gourdins et les marteaux, infligent des dégâts grâce à leur poids plutôt qu'à un fil tranchant ou une pointe. Elles peuvent toutes bénéficier d'un peu de lest en plus. Il est possible de les forger dans des métaux plus lourds dès le départ, d'y fixer plus tard des plaques de métal supplémentaires et des clous. Il est même possible de renforcer ainsi des « coups-de-poing ». Cette amélioration ne peut-être appliquée qu'aux armes de pugilat et aux armes de corps à corps contondantes.



Modèles typiques : aucun
Effets : Dégâts +1
Mods possibles : Dégâts +1 [1], Attribut d'arme (Étourdissement +1) [1]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 250 crédits

TRÉPIED

Créés pour stabiliser les plus grosses armes que les organiques puissent manier, les trépieds sont courants dans les unités d'infanterie. Ils sont idéaux pour mettre les armes de soutien lourd, comme les blasters E-Web de l'Empire, en batterie. En matière de technologie, les trépieds mêlent tubes hydrauliques auto-ajustés et réseaux de répulseurs d'appoint à faible intensité. Ils ne peuvent être installés que sur les armées utilisées avec les compétences Distance (armes lourdes) et Artillerie. Il faut deux manœuvres de préparation pour les déployer.

Modèles typiques : trépied pour arme lourde BlasTech 3R
Effets : diminue la valeur d'encombrement de l'arme de 3. Une fois déployée, l'arme pivote, mais ne peut plus être déplacée.
Mods possibles : Attribut d'arme (Encombrant -1) [2]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 250 crédits

VISEUR MULTI-OPTIQUES

Complexes et sophistiqués, les viseurs multi-optiques sont des merveilles de technologie. Conçus pour être vendus aux soldats exigeants, ce sont d'imposants dispositifs de visée équipés de systèmes de vision nocturne, d'imagerie thermique, de capteurs d'ultrasons, de détecteurs de vibrations, d'enregistreurs vidéo et d'un objectif traditionnel. L'image améliorée du viseur est relayée à une paire de lunettes grâce à une fibre optique renforcée. Les viseurs multi-optiques permettent de voir jusque dans les moindres recoins et même à travers certains obstacles. Ils peuvent être installés sur toutes les armes à distance.

Modèles typiques : Viseur de combat Galactic Arms Model 44, SoroSuub XAD « Vision totale », Viseur multi-optiques 480.z1 de Merr-Sonn
Effets : retire deux des dés d'infortune ■ ■ imposés par la fumée, l'obscurité, et toutes les autres mauvaises conditions climatiques qui réduisent la vision.
Mods possibles : Compétence (Perception) [2]
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 2000 crédits

VISEUR TÉLESCOPIQUE

Appréciés des tireurs d'élite, les viseurs télescopiques ressemblent à de longs tubes qui se fixent au-dessus des armes. Dans leurs boîtiers antichocs, ils renferment un jeu de prismes, de verres dépolis et de lentilles à fort pouvoir grossissant. Toutes les armes à distance peuvent en être équipées (à l'exception des armes à usage unique, comme les grenades, et de celles qui n'en auraient aucun usage, comme les lance-flammes.)

Modèles typiques : Viseur télescopique Merr-Sonn 80z, Viseur longue portée Zikon Optics modèle 40
Effets : retire 1 dé de difficulté aux tests d'attaque à portée longue et à portée extrême.
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 250 crédits

AMÉLIORATIONS D'ARMURES

Comme les armes, les armures disposent d'emplacements qui leur permettent de recevoir des kits. Par nature plus défensifs que ceux qui équipent les fusils blaster et les pistolets à percussion, ils prennent le plus souvent la forme de revêtements spéciaux, de matériaux isolants et de systèmes de vision et de communication. Ici aussi, les joueurs et les MJ devront faire appel à leur bon sens en matière de compatibilité. En règle générale, une pièce d'armure ne peut être adaptée qu'à un seul milieu et ne peut protéger que contre la chaleur ou le froid, et les casques ne peuvent recevoir qu'un seul système optique.

ARMATURE EN CORTOSIS

Bien qu'elles soient plutôt rares et considérées comme archaïques, certains armuriers savent encore forger les mythiques armatures en Cortosis. Elles augmentent la résistance de la protection (en particulier contre les décharges d'énergie), mais le prix du kit n'en vaut malheureusement pas la chandelle.

Modèles typiques : aucun
Effets : la pièce d'armure gagne l'attribut Cortosis
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 10000 crédits

ARMURE SUR MESURE

Un artisan peut modifier même la plus simple des armures, la couvrir de plastoïde, la renforcer de duracier, réduire son poids et diminuer son encombrement. Naturellement, un tel travail d'orfèvre peut aussi la rendre plus difficile à modifier par la suite.

Modèles typiques : aucun
Effets : confère l'attribut d'armure Bonne qualité.
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 5000 crédits

BOUCLIER THERMIQUE

Les boucliers thermiques mêlent systèmes de refroidissement actifs et passifs, combinaison isolante et revêtements spéciaux. Ils permettent de supporter des températures extrêmement élevées, protègent contre le minerai et le métal en fusion et arrêtent même certaines radiations. Malheureusement, ces systèmes fragiles tombent facilement en panne si on en abuse. Les boucliers thermiques s'installent uniquement sur les armures lourdes ou moyennes qui recouvrent le corps entier et qui peuvent être hermétiquement scellées.

Modèles typiques : Modèle 451 HeatExchanger de Atlas Corp, Combinaison volcanique Min-Dal 3100, Bouclier thermique « Salamandre » des Armuriers Kaminoan
Effets : retire 1 dé de difficulté aux tests de Résistance au feu et aux chaleurs extrêmes. Retire jusqu'à deux dés d'infortune ■■ aux tests effectués par chaleur extrême ou dans le feu.
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 1000 crédits

DISPOSITIF DE CAMOUFLAGE OPTIQUE

Populaires chez les éclaireurs de l'armée comme parmi les assassins, les dispositifs de camouflage optique sont des merveilles technologiques. Grâce à leurs générateurs d'images à phases, leurs réducteurs de sons et leur système de masque thermique et radiologique, les DCO « Fantômes » de Mer-Sonn peuvent rendre n'importe qui invisible à l'œil nu. En effet, en reproduisant l'environnement en temps réel, les générateurs IP permettent de se fondre dans la nature, comme le font les espèces douées de capacité de mimétisme, tandis que les divers masques dissimulent les signatures thermiques et bioélectriques susceptibles d'alerter les senseurs et les appareils de détection en tous genres. Malheureusement, le système est aussi très fragile et il est délicat de l'utiliser au combat. Les DCO peuvent être installés sur tous les types d'armures. Ils sont toutefois inutiles sur les amures laminées et les lourdes armures en plastoïde, par nature trop bruyantes et massives pour être camouflées efficacement.

Modèles typiques : Champs de distorsion visuel « Trompe l'œil » de BioTech, Système furtif personnel « Ombre » de Atlas Corp, Dispositif de camouflage optique « Fantôme » de Merr-Sonn.
Effets : améliore deux dés d'aptitude lors des tests de Discrétion.
Mods possibles : Talent inné (Expert en discrétion) [1], Compétence (Discrétion) [1]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 5500 crédits

DISPOSITIF DE RENFORT MUSCULAIRE

Les dispositifs de renfort musculaire peuvent transformer de simples armures en exosquelettes robotiques. Constitué d'une matrice de fibres musculaires synthétiques myomer électro-contrôlée renforcée par des systèmes nanohydrauliques, le DRM augmente la force physique et permet de porter des charges plus lourdes pendant plus longtemps. Les dispositifs de renforts musculaires peuvent être montés sur les armures laminées et toutes les amures rigides qui recouvrent le corps entier.

Modèles typiques : Dispositif d'assistance physique Xr5 de Industrial Automaton, Dispositif de renfort musculaire Biotech, Dispositif de renfort musculaire Myomer de Atlas Corp
Effets : l'armure augmente la Vigueur de celui qui la porte de 1 point. Ce kit n'affecte ni le seuil d'encaissement ni le seuil de blessure.
Mods possibles : Compétence (Athlétisme) [2], Talent inné (Stabilité) [2]
Emplacements nécessaires : 2
Prix : 5500 crédits

DISPOSITIF OPTIQUE AMÉLIORÉ

Ces dispositifs, équipés de multiples senseurs, s'adaptent sur les casques. Ils sont constitués de systèmes de vision nocturne, d'imagerie thermique, de capteurs d'ultrasons, de détecteurs de vibrations, d'enregistreurs vidéo et d'un objectif traditionnel. Ils peuvent être installés sur tous les casques sans exception. Tous ces appareils permettent au porteur de mieux percevoir le champ de bataille et de détecter des éléments et des créatures dans des conditions extrêmes (fumée, brouillard, obscurité).

Modèles typiques : Dispositif optique multi amélioré BioTech, Dispositif de visée à large spectre Atlas Corp, Dispositif optique Anq-Y de Neuro-Saav
Effets : au cours des tests de Perception, de Vigilance et de combat, retire jusqu'à deux dés d'infortune ■■ imposés par la fumée, l'obscurité, et toutes les autres conditions environnementales qui réduisent la vision.
Mods possibles : Compétence (Vigilance) [1]
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 1750 crédits

HERMÉTIQUE

Il est possible de rendre les armures complètes hermétiques afin de protéger leurs propriétaires contre les dangers du vide et les environnements toxiques, ce qui autorise même les sorties spatiales. Ce kit fournit de l'oxygène et une protection suffisante pour survivre pendant 10 minutes. Évidemment, la protection fonctionne aussi contre les conditions atmosphériques hostiles.

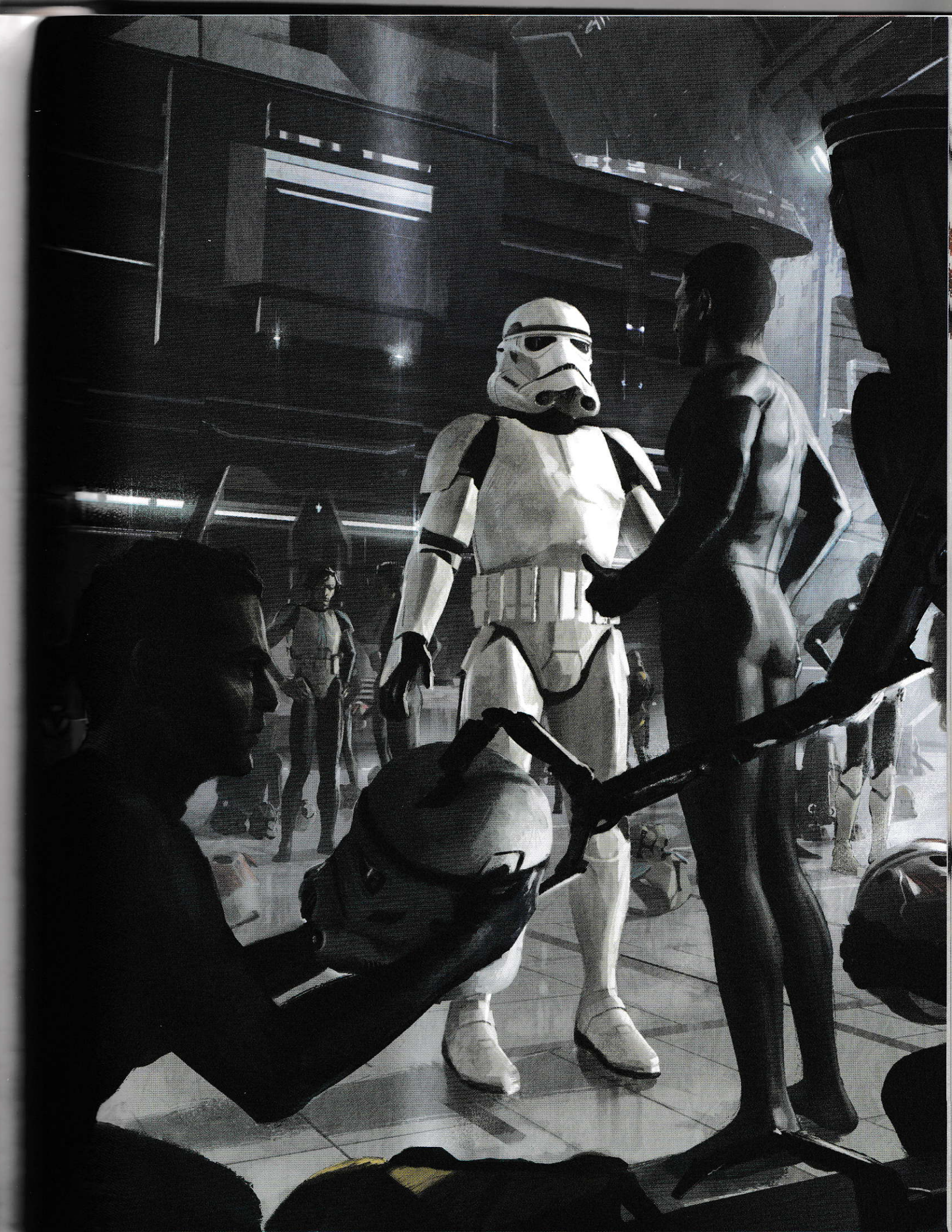
Seules les armures laminées et les armures de combat lourdes peuvent recevoir ce kit.

Modèles typiques : aucun
Effets : Permet d'ignorer les effets du vide et des atmosphères toxiques pendant 10 minutes.
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 1000 crédits

ISOLATION AU FROID

À l'inverse des boucliers thermiques, les systèmes d'isolation au froid permettent de survivre dans les milieux glacials. Ils mêlent des mécanismes chauffants intégrés à une double couche isolante et peuvent résister à des températures qui descendent loin en dessous de zéro. Le plus célèbre de tous est sans doute celui qui équipe les armures laminées des soldats des neiges de l'Empire. Les systèmes d'isolation s'installent sur les armures qui recouvrent le corps entier et qui peuvent être scellées.

Modèles typiques : Combinaison de combat des glaces DL87 de Atlas Corp, Système d'isolation au froid Min-Dal modèle 00
Effets : retire 1 dé de difficulté aux tests de Résistance au froid extrême. Retire jusqu'à deux dés d'infortune ■■ imposés à des tests effectués par froid extrême.
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Prix : 1000 crédits





VI

COMBAT ET CONFLITS

« Je suis prêt à attaquer tout l'Empire à moi tout seul. »

— Dak Ralter

La galaxie est un endroit dangereux. La guerre qui oppose l'Empire galactique à l'Alliance Rebelle fait rage dans nombre de ses secteurs. Barons du crime, pirates, mercenaires et brigands prospèrent dans les confins obscurs où la loi n'a pas cours, jouant d'un camp contre l'autre. Les opérations secrètes, les embuscades audacieuses et les batailles épiques constituent le quotidien des Rebelles.

JEU NARRATIF ET JEU STRUCTURÉ

Si la majeure partie du jeu dans **L'Ère de la Rébellion** est narrative et prend corps grâce aux descriptions que le MJ et les joueurs donnent, tant des situations que des actions et réactions des personnages à ces situations, le combat nécessite cependant un cadre beaucoup plus structuré.

Le jeu narratif n'attend pas du MJ ni des joueurs qu'ils évaluent à tout moment l'écoulement précis du temps, ce dont on peut très bien se passer dans la plupart des cas. Il suffit en général de savoir que telle action demandera plusieurs minutes, telle autre plusieurs heures, jours ou semaines, etc. Le jeu narratif est celui qu'on pratique le plus souvent pour les situations où l'ordre et le timing précis des actions ne sont pas cruciaux.

Le jeu structuré, en revanche, est essentiellement régi par un système de règles qui fractionnent les actions du personnage selon ce qu'il peut raisonnablement accomplir dans un laps de temps donné. Il offre aussi à tous les personnages présents dans une scène l'occasion d'effectuer leurs actions tour à tour. C'est un système que l'on emploie surtout pour les combats, mais rien n'empêche le MJ d'y recourir pour certaines scènes hors combat s'il estime que les joueurs gagneront à bien structurer leurs actions dans le respect des règles.

APERÇU DU JEU STRUCTURÉ

Le jeu structuré sert à décrire l'enchaînement des événements lors d'une fusillade, d'un duel au sabre laser ou d'une poursuite échevelée dans les rues bondées de Coruscant. Il est divisé en **rounds**, eux-mêmes divisés en **tours**. À chaque round, chaque personnage joueur et personnage non joueur a droit à un tour de jeu, durant lequel il peut effectuer des tâches et entreprendre des actions.

Les rounds peuvent s'étendre sur l'équivalent d'une minute, mais le temps écoulé demeurera volontairement vague. Les joueurs doivent juste comprendre qu'un round dure assez longtemps pour que leur personnage se déplace et effectue une action significative. Ils doivent aussi se rappeler que chaque round est divisé en tours décrits successivement pour des raisons pratiques, mais que ces tours, dans l'action, sont censés se dérouler à peu près simultanément.

Les événements structurés (aussi appelés rencontres) tels que les combats ont lieu comme suit.

1RE ÉTAPE : L'INITIATIVE

Au début du premier round de combat, les joueurs et les PNJ doivent déterminer l'ordre dans lequel les personnages joueront leur tour. Le convoi rebelle tombera-t-il dans l'embuscade des stormtroopers ou l'éclaireur de l'Alliance réussira-t-il à tirer le premier ? C'est **l'ordre d'initiative**.

Pour déterminer l'ordre d'initiative, chaque personnage joueur et PNJ effectue un **test Simple (-) de Calme ou de Vigilance** (pour plus de détails sur cette question, reportez-vous à l'encadré **Calme ou Vigilance ?**). Une fois ces tests d'initiative effectués, le MJ note les résultats de chacun et les classe dans l'ordre décroissant, du plus grand au plus petit nombre de succès. En cas d'égalité, le test ayant produit le plus de ✿ l'emporte. Si un personnage joueur et un PNJ sont encore à égalité, c'est le PJ qui est au-dessus. L'ordre d'initiative est fixé.



CALME OU VIGILANCE ?

Deux compétences peuvent servir à déterminer l'Initiative dans **L'Ère de la Rébellion**: Calme et Vigilance. C'est la situation qui dicte laquelle des deux sera employée.

Les personnages recourent à la compétence Calme lorsqu'ils sont sur le qui-vive et prêts à se battre (ou à affronter la situation faisant intervenir le jeu structuré). Ainsi, lorsqu'il faut déterminer qui tire le premier dans un duel au pistolet, ou que les personnages bondissent sur un ennemi qui ne s'y attend pas, Calme s'impose, car c'est la compétence qui représente la capacité à rester concentré sans se précipiter.

C'est en revanche la compétence Vigilance qui entre en jeu quand le combat (ou toute situation appelant un jeu structuré) se déclare sans prévenir. Deux ennemis qui se retrouvent face à face au détour d'une rue vont ainsi recourir à Vigilance. De même, celui qui est victime d'un guet-apens détermine son Initiative par Vigilance (s'il se retrouve mieux placé dans l'ordre d'initiative que l'auteur de l'embuscade, c'est simplement qu'il aura su la détecter à la dernière seconde).

Notez bien qu'en fonction de leur propre situation, deux personnages ne s'appuieront pas forcément sur la même compétence pour déterminer qui aura l'initiative lors d'une même rencontre. Par ailleurs, si le MJ et les joueurs ne parviennent pas à définir laquelle des deux compétences s'applique le mieux à la situation, Vigilance prime par défaut.

2E ÉTAPE : LES CRÉNEAUX D'INITIATIVE

Après avoir fixé l'ordre d'initiative, le MJ note les résultats produits par les personnages joueurs et ceux obtenus par les PNJ. Il a ainsi les créneaux réservés aux personnages joueurs et les autres, réservés aux PNJ.

3E ÉTAPE : LES BELLIGÉRANTS JOUENT LEUR TOUR

Il est maintenant temps pour le MJ et les joueurs d'attribuer les tours de jeu les uns après les autres, en partant du sommet de l'ordre d'initiative. Si le créneau est réservé à un PJ, les joueurs s'entendent sur le personnage qui va le prendre, à condition que celui-ci n'ait pas encore joué durant ce round. Le PJ en question joue alors son tour. Si le créneau est réservé à un PNJ, le MJ choisit le PNJ qui va le prendre, à condition qu'il n'ait pas encore joué ce round-ci. Le PNJ en question joue alors son tour.

4E ÉTAPE : FIN DU ROUND

Le round prend fin après que tous les PNJ et les personnages joueurs ont joué leur tour. À ce moment-là, certains effets qui durent « jusqu'à la fin du round » s'achèvent. Le MJ détermine également si l'action en cours doit se poursuivre sur un nouveau round ou si elle est résolue. Si elle se poursuit, reprenez à l'étape 3 en conservant l'ordre d'initiative obtenu à l'étape 1. Si l'action est résolue et que la rencontre est terminée, passez à l'étape 5.

5E ÉTAPE: FIN DE LA RENCONTRE

Une fois l'action résolue, le MJ met fin à la rencontre. À ce moment-là, les capacités qui peuvent seulement être utilisées « une fois par rencontre » redeviennent utilisables et celles qui durent « jusqu'à la fin de la rencontre » prennent fin. Le personnage peut reprendre son souffle et se débarrasser du stress subi, mais également porter secours aux personnages neutralisés.

LE TOUR

Tous les personnages (PJ et PNJ) ont droit à un tour d'action par round. C'est à ce moment-là qu'ils ont la possibilité d'entreprendre toutes sortes de tâches, qu'il s'agisse de se déplacer, de se servir de leurs compétences ou de passer à l'attaque. Ces différentes tâches rentrent dans trois grandes catégories : les broutilles, les manœuvres et les actions.

BROUTILLES

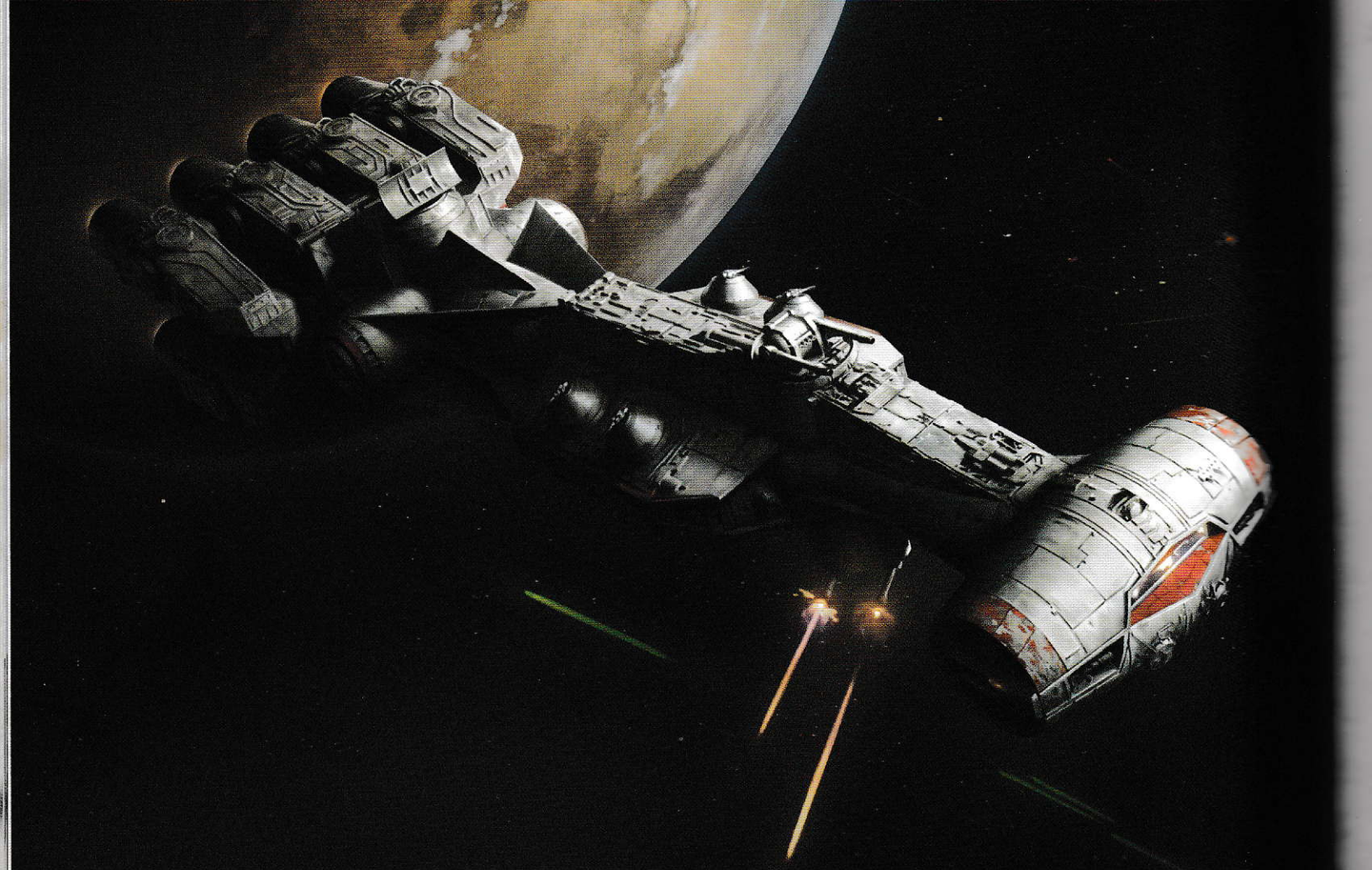
Ce sont des tâches mineures qui demandent peu de temps et d'efforts. Il n'y a pas de limite réelle au nombre de broutilles que peut entreprendre un personnage à son tour. Le MJ peut cependant mettre le holà ou décider qu'elles sont assez complexes pour être qualifiées de manœuvres. Voici quelques exemples de broutilles :

- s'adresser à un autre personnage ;
- lâcher un objet ;
- lâcher quelqu'un ;
- mouvements mineurs, comme se retourner, jeter un coup d'œil à un coin ou regarder derrière quelqu'un.

COMBATS CINÉMATOGRAPHIQUES

L'Ère de la Rébellion s'efforce de retranscrire le grand spectacle de l'univers de *Star Wars*. Les combats y sont fréquents, rythmés et servent à mettre en avant les talents et aptitudes des personnages joueurs.

Le système de dés unique du jeu permet de mettre l'emphase sur la narration. Le plus simple des jets d'attaque suscite de nombreuses perspectives (bonnes et mauvaises) parmi lesquelles le MJ va pouvoir puiser pour que les affrontements ne se limitent pas à des lancers pour toucher et des calculs de dégâts. Les joueurs sont également invités à détailler les mouvements de leurs personnages avant de jeter les dés, de manière à ce que le MJ puisse en décrire les résultats de manière captivante. Le combat reste par ailleurs léger en termes de règles afin que le jeu ne soit pas ralenti par des dilemmes tactiques trop fréquents et fastidieux : la description des actions et les dés suffisent à visualiser l'affrontement.



MANŒUVRES

Les manœuvres sont des actes simples qui n'exigent pas de test de compétence, mais demandent un minimum d'efforts et de temps au personnage. On dispose d'une manœuvre par tour, certaines circonstances pouvant en accorder une seconde (voir plus loin). Voici quelques exemples de manœuvres :

- viser avec une arme ;
- se décaler d'un niveau de portée en moins ou en plus par rapport à l'ennemi (cf. page 221) ;
- ouvrir une porte ;
- se précipiter à l'abri ;
- se relever.

ACTIONS

Les actions représentent des actes significatifs dont le personnage ne peut se passer pour accomplir certains objectifs. Chaque personnage ne peut normalement effectuer à son tour qu'une seule action, qui constituera probablement son acte le plus important. Les actions passent presque toujours par un test de compétence, mais certaines capacités de personnage ne s'activent qu'en y consacrant une action. Voici quelques exemples d'actions :

- pirater un ordinateur ;
- crocheter une serrure ;
- tirer avec une arme ;
- frapper ou saisir un adversaire ;
- donner une série d'instructions à des alliés ;
- prodiguer les premiers soins à un allié ;
- approcher discrètement d'un adversaire vigilant ;
- gravir un escarpement.

De toutes ces possibilités, la plus fréquemment employée au combat consiste à attaquer un adversaire, ce qui passe par un test de compétence de combat, que l'on désigne plus simplement par l'appellation **test de combat** ou **attaque**.

MANŒUVRES

L'Ère de la Rébellion recourant à une approche abstraite pour décrire les combats, les déplacements et mouvements sont évalués sommairement, eux aussi. Les combattants se contentent rarement d'échanger des tirs de blaster. Ils sortent des stimpacks pour soigner leurs compagnons blessés, piratent des systèmes informatiques pour ouvrir une porte anti-explosion ou gravissent une paroi pour bénéficier d'une position avantageuse.

Toutes les entreprises ne se traduisent pas par un test. Les tâches mineures, appelées manœuvres, regroupent un large éventail d'activités. Elles nécessitent un minimum de temps et d'efforts de la part des personnages, mais s'avèrent si simples que les chances d'échec sont nulles. D'un point de vue purement technique, les personnages exécutent des manœuvres pendant les phases narratives, mais aussi durant les rencontres. Elles sont toutefois plus encadrées lors des rencontres, parce que le temps et les efforts des personnages y sont comptés.

LIMITES INHÉRENTES AUX MANŒUVRES

Qu'il vise soigneusement un officier impérial, plonge à couvert derrière des caisses ou soigne un camarade blessé, un personnage peut effectuer gratuitement une manœuvre par tour. Il peut ensuite en exécuter une seconde, mais il devra pour cela subir 2 points de stress. Certains tests de compétence peuvent également autoriser une seconde manœuvre, de même que d'autres moyens indiqués ailleurs. **Un personnage ne peut en aucun cas exécuter plus de deux manœuvres lors de son tour**.

MANŒUVRES HORS TOUR

Il arrive même qu'un personnage puisse effectuer une manœuvre alors que ce n'est pas son tour. Imaginons un stormtrooper qui réalise un test de Discrétion pitoyable (plusieurs échecs) en tentant de prendre un personnage par surprise. Le MJ peut alors décider que la balourdise est si flagrante que la cible du guet-apens est en droit d'exécuter une manœuvre, alors que c'est encore le tour du stormtrooper.

Les manœuvres supplémentaires octroyées en dehors du tour du personnage bénéficiaire ne sont pas prises en compte dans de la limite mentionnée plus haut (deux manœuvres par tour et par personnage). Ces manœuvres sont généralement accordées à la discrétion du MJ, si bien qu'il n'y a pas de limite définie à leur nombre. Le MJ serait toutefois avisé de ne pas en abuser et de s'en tenir au mieux à une ou deux par round et par personnage.

MANŒUVRES PERSONNELLES ET MANŒUVRES DE VAISSEAU

Cette section s'intéresse essentiellement aux manœuvres exécutées par des personnes. Les vaisseaux peuvent également effectuer des manœuvres représentant leur mobilité, leur vélocité et leurs mouvements spéciaux. Pour plus de simplicité, nous utiliserons le terme de « manœuvre » sans autre qualificatif pour désigner les manœuvres personnelles. Les manœuvres concernant les véhicules spatiaux seront spécifiquement assorties du mot « vaisseau » pour éviter la confusion. Vous trouverez plus de détails sur les manœuvres de vaisseau au **Chapitre VII : Vaisseaux et Véhicules**.

TYPES DE MANŒUVRES

Voici la liste des manœuvres les plus courantes qu'un personnage peut exécuter en situation de combat. Notez bien que celle-ci n'est pas exhaustive. Les manœuvres sont faites pour couvrir toutes les activités dont l'exécution reste simple tout en demandant un minimum de temps et d'efforts. La liste reste volontairement générique, de manière à englober autant d'options que possible, mais si un joueur pense pour son personnage à quelque chose qui n'y figure pas, cela ne signifie pas que son idée n'est pas valide. Il faut dans ce cas qu'il explique ce qu'il souhaite accomplir au MJ, qui décide alors si cela paraît raisonnable pour une simple manœuvre.

Certains actes peuvent en outre demander plusieurs manœuvres. En général, pour que la tâche soit menée à bien, le personnage devra alors les effectuer d'une seule traite, sans s'arrêter pour effectuer d'autres manœuvres ou actions.

ASSISTER

Quand on tente de faire redémarrer un moteur à répulsion ou d'utiliser un médipack sur un camarade blessé, un peu d'aide ne peut pas faire de mal. Cette manœuvre permet d'ajouter ☐ au prochain test d'un allié au contact. Plusieurs personnages peuvent l'exécuter pour ajouter d'autres ☐ supplémentaires au prochain test de l'allié au contact. Tous les dés ainsi accordés doivent être utilisés au prochain tour du personnage assisté, sans quoi ils sont perdus. Au MJ de décider si un joueur peut en aider un autre, car certaines situations ne se prêtent tout simplement pas à ce genre de manœuvre.

GÉRER L'ÉQUIPEMENT

On gère l'équipement par l'intermédiaire de cette manœuvre qui couvre notamment les possibilités suivantes :

- **Dégainer, rengainer, préparer ou charger une arme.** Cette manœuvre correspond aux manipulations de base de la plupart des armes, comme sortir une vibrolame de son fourreau, recharger la cellule énergétique d'un fusil blaster (à condition d'avoir les munitions sous la main, cf. page 198) ou apprêter un détonateur thermique.

- **Sortir un objet rangé ou le mettre à l'abri.** Le personnage peut, par une manœuvre, récupérer un objet contenu dans une bourse, un sac à dos, une sacoche, un sac en bandoulière ou autre contenant accessible. À l'inverse, la manœuvre est aussi valable pour ranger un objet.

INTERAGIR AVEC SON ENVIRONNEMENT

Bien souvent, une simple manœuvre suffit au personnage pour interagir avec son environnement. Il s'agit d'une catégorie fourre-tout qui regroupe toutes sortes d'interactions possibles : ouvrir une porte anti-explosion, se cacher derrière un mur, appuyer sur un bouton précis d'une console informatique ou ramasser un blaster tombé par terre. Voici quelques exemples plus spécifiques :

- **Déplacer un objet imposant.** Retourner une table, renverser un tonneau derrière soi durant une poursuite, soulever une caisse : tout cela demande une manœuvre.
- **Ouvrir ou fermer une porte.** Qu'il s'agisse d'un système électronique anti-explosion ou d'un panneau plus rudimentaire avec gonds et loquet, l'ouverture d'une porte nécessite une manœuvre, de même que sa fermeture.
- **S'abriter.** Plonger derrière le chambranle d'une porte, s'accroupir derrière une caisse ou jeter un œil de l'autre côté d'un arbre : tout cela permet au personnage de bénéficier d'une défense à distance de 1 (certains abris peuvent même accorder une défense à distance supérieure s'ils sont particulièrement solides). Il faut une manœuvre pour se mettre à l'abri, mais une fois abrité, le personnage conserve son bonus tant qu'il reste à couvert. Il le perd si les circonstances (un déplacement ou autre événement) l'empêchent de bénéficier de l'abri.

MONTER OU DESCENDRE

Aux quatre coins de la galaxie, les personnages auront recours à des bêtes de somme pour se déplacer. Monter sur un animal domestique (ou en descendre) comme un dewback apprivoisé ou un tauntaun, nécessite une manœuvre. En revanche, monter un animal **non dressé** demande de réussir un **test de Survie Moyen (◆◆)**, voire plus difficile si le MJ pense que l'animal est particulièrement têtu. De même, monter dans un véhicule, se glisser dans un cockpit ou se mettre aux commandes d'un vaisseau ou d'un poste de tir se fait au prix d'une manœuvre.

POSTURE DÉFENSIVE

Face à un Gamorréen furieux brandissant une vibrohache, mieux vaut parfois tout miser sur la défense plutôt que de tenter vainement d'attaquer. Le personnage peut exécuter une manœuvre pour adopter une posture défensive, ce qui lui permet de se protéger contre les attaques au corps à corps. Un personnage qui exécute cette manœuvre ajoute ■ aux tests de combat qu'il effectue jusqu'à la fin de son tour suivant. En contrepartie, il bénéficie d'un bonus de +1 à sa défense au corps à corps jusqu'à la fin de son tour suivant.

VOLER

L'Ère de la Rébellion gère le vol de deux manières différentes. Les véhicules capables de voler et les vaisseaux ont recours aux règles du Chapitre VII pour leurs déplacements. Certains dispositifs permettent à des individus de se déplacer d'une manière semblable, selon les mêmes règles.

Il existe également des créatures et des personnes capables de voler, mais pas à des vitesses comparables à celle des véhicules ni même à celle que confèrent des équipements comme les jet packs. Ces êtres peuvent simplement se déplacer d'un endroit à un autre en volant, mais doivent observer les règles du présent chapitre pour les situations comme le combat. On décrit leurs déplacements de manière narrative, selon ce que dicte le bon sens. C'est ainsi qu'une créature volante peut facilement passer outre un terrain difficile ou infranchissable, ou traverser un plan d'eau sans avoir besoin de nager. Elle pourra parcourir des distances verticales de la même manière que la plupart des individus se déplacent à l'horizontale. Il faut toutefois observer certaines règles dans la gestion des créatures volantes.

Celles qui peuvent faire du **vol stationnaire** (comme les insectes et les Toydarians) se servent d'ailes aux mouvements ultra-rapides, de poches remplies de gaz plus léger que l'air ou d'un autre système pour évoluer au-dessus du sol. Elles se déplacent comme la plupart des autres créatures, à quelques exceptions près. Les créatures capables de vol stationnaire ne sont pas gênées par les terrains difficiles et infranchissables si l'on considère qu'elles peuvent les survoler, et ne sont pas soumises aux malus liés aux déplacements dans l'eau. Sauf indication contraire, elles doivent rester relativement près du sol (à portée moyenne).

Les créatures qui peuvent faire du **vol plané** (comme la plupart des oiseaux et les mynocks) profitent de principes aérodynamiques comme la portance pour rester dans les airs. Concernant les terrains, elles obéissent aux mêmes règles que les créatures qui font du vol stationnaire. Elles doivent toutefois conserver à tout instant une vitesse minimale pour rester en l'air, ce qui les oblige à consacrer chaque tour une manœuvre à se déplacer (elles peuvent changer de position ou tournoyer pour rester sensiblement au même endroit). La plupart des créatures qui font du vol plané se déplacent plus vite que celles qui peuvent faire du vol stationnaire et que les créatures terrestres, ce qui leur permet de passer d'une portée longue à courte au prix d'une simple manœuvre.

PRÉPARATION

L'exécution de certaines tâches demande une préparation supplémentaire. Cette manœuvre s'effectue généralement en coordination avec une autre capacité conférant un bonus, atténuant un malus ou remplissant une condition. Le talent ou la capacité qui profite de la manœuvre de préparation en détermine les effets spécifiques.

SE DÉPLACER

L'une des manœuvres les plus importantes consiste à se déplacer d'un abri au suivant, auprès d'un allié blessé, à l'écart des vibrolames intégrées au bras d'un droïde assassin, ou hors de portée du blaster de l'ennemi. Cette manœuvre permet au personnage d'évoluer dans son environnement. Le jeu prend en compte plusieurs types de déplacement. Quand un personnage se déplace, il fait l'une des choses suivantes :

- **Changer le niveau de portée.** Avec cette manœuvre, le personnage passe de portée courte à moyenne (et vice versa) par rapport à un autre personnage ou objet. Il peut aussi passer de portée moyenne à longue (et vice versa), ou de portée longue à extrême (et vice versa), en effectuant deux manœuvres. Notez que lorsqu'on se déplace d'un niveau de portée à un autre, toutes les manœuvres ne doivent pas obligatoirement être effectuées au même tour. Toutefois, le personnage ne se retrouve à la portée souhaitée qu'une fois toutes les manœuvres nécessaires exécutées. Reportez-vous à **Niveaux de portée**, page 221.



- **Aller et venir au contact d'un adversaire.** Si une cible est déjà à portée courte d'un personnage, ce dernier peut effectuer une manœuvre pour aller au contact ou, au contraire, pour prendre du champ. Si le personnage est au contact avec un adversaire, il doit consacrer une manœuvre pour ne plus l'être avant de se déplacer ailleurs. Son niveau de portée ne change que relativement à son adversaire, passant de « au contact » à « courte », ce qui représente les efforts demandés par une retraite vigilante. Les personnages n'ont pas besoin de recourir à cette manœuvre s'ils ne sont au contact qu'avec des alliés ou amis.
- **Se déplacer à portée courte.** Cette manœuvre permet à un personnage qui n'est pas au contact de se déplacer vers une nouvelle position située à portée courte de sa position actuelle.

SE LAISSER TOMBER OU SE RELEVER

Pour se laisser tomber ou se relever, il faut exécuter une manœuvre. En se laissant tomber, le personnage ajoute ■ aux tests de combat à distance qui sont effectués contre lui, mais il ajoute aussi □ aux attaques de corps à corps qui le visent.

VISER

Quand les blasters sont dégainés, chaque tir compte et les personnages qui éliminent leurs ennemis en premier ont plus de chances d'être encore vivants quand la fumée se dissipe. En combat, un personnage peut viser pour stabiliser une arme ou assurer son tir, ce qui lui confère un bonus à son prochain test de combat. Le personnage ne profite de ce bonus que s'il ne change pas de position et n'effectue aucune autre manœuvre ou action avant son prochain test de combat. S'il subit des dégâts dépassant sa valeur d'encaissement, il perd également le bénéfice de sa visée.

Viser procure au personnage l'un des deux bonus suivants :

- □ à son prochain test de combat. Si le personnage consacre deux manœuvres consécutives à viser, il bénéficie de □□ à son prochain test de combat.
- Il peut viser une partie précise de la cible ou un objet spécifique porté par elle. Cela peut par exemple lui permettre de toucher l'arme de son adversaire pour la lui faire lâcher, ou de frapper l'un de ses membres pour l'handicaper. Si le personnage consacre une manœuvre à viser ainsi, son prochain test de combat subit ■■. S'il y consacre deux manœuvres consécutives, le test de combat n'est assorti que de ■.

ACTIONS

Habituellement, chaque personnage a droit à une activité principale à son tour de jeu. C'est ce qu'on appelle son action. Les actions correspondent à toutes les activités dont la complexité justifie un test de compétence, qu'il s'agisse de pirater un système informatique, de tirer avec un blaster ou de franchir un gouffre d'un bond.

LIMITES

Un même personnage ne peut exécuter qu'une seule action par tour. Certains disposent de capacités leur permettant d'effectuer une action au prix d'une manœuvre. Cela ne constitue toutefois pas une exception à cette limite, puisque l'action en question est alors considérée comme une manœuvre.

TYPES D'ACTION

Il existe cinq grands types d'action qu'un personnage peut accomplir à son tour : effectuer une manœuvre à la place de son action, dépenser une action pour activer une capacité ou un talent, activer un pouvoir de la Force, effectuer un test de compétence et effectuer un test de combat. Le cinquième type (test de combat) n'est en fait qu'une variante du quatrième (test de compétence). Il est toutefois assorti de tant de spécificités qu'une rubrique à part entière lui est consacrée.

ÉCHANGER UNE ACTION CONTRE UNE MANŒUVRE

Durant son tour, un personnage peut choisir d'effectuer une manœuvre supplémentaire à la place de son action. Il peut effectuer n'importe quelle manœuvre plausible, et doit observer les règles qui les régissent ordinairement. Néanmoins, il ne peut toujours pas dépasser la limite de deux manœuvres par tour, quelle que soit la manière dont il obtient la deuxième.

DÉPENSER UNE ACTION POUR ACTIVER UNE CAPACITÉ

Un personnage doit parfois dépenser une action pour activer certains talents et capacités. Même si dépenser une action de la sorte ne nécessite ni test ni quoi que ce soit d'autre de la part du personnage, celui qui utilise son action pour activer un talent ou une capacité ne peut pas disposer d'une seconde action, sauf s'il possède une capacité spécifique qui la lui octroie.

ACTIVER UN POUVOIR DE LA FORCE

La plupart des Pouvoirs de la Force ne peuvent être activés qu'au prix d'une action. Ce point est abordé plus en détail au **Chapitre VIII : la Force**.

EFFECTUER UN TEST DE COMPÉTENCE

Les actions les plus courantes que les joueurs entreprennent à leur tour sont les tests de compétence. En d'autres termes, un succès n'est jamais garanti et un échec peut être lourd de conséquences sur la suite de l'histoire. Se rendre d'un endroit à un autre ne comporte normalement pas de risque d'échec (les personnages sont censés savoir marcher) et même dans le cas contraire, l'histoire n'en serait pas bouleversée. En revanche, si les personnages tentent de franchir un gouffre en équilibre sur une corde pour échapper à leurs poursuivants, le risque d'échec existe bien (il se traduit par une chute, voire la mort) et la suite de l'histoire (que les personnages parviennent à s'enfuir ou non) en dépend. C'est pourquoi un test de Coordination est justifié, au prix d'une action s'il intervient durant une rencontre.

La plupart des tests de compétence et leurs applications sont décrits au **Chapitre III : Compétences**. Les personnages peuvent accomplir à peu près les mêmes choses durant les rencontres et en dehors. La seule différence réside dans la contrainte de temps inhérente aux rencontres. Dans les faits, le MJ peut décider que certaines tâches demandent plus d'une action, surtout si elles prennent normalement beaucoup de temps. Si on considère qu'il n'est pas raisonnablement envisageable d'achever une tâche avant la fin de la rencontre, le personnage devra attendre que celle-ci se termine pour tenter de mener l'activité concernée à bien.

Les tests de combat se distinguent suffisamment pour justifier une rubrique spéciale.

EFFECTUER UN TEST DE COMBAT

Un joueur effectue un **test de combat** quand il se sert d'une compétence de combat pour attaquer une cible. C'est ce qu'on appelle également une **attaque**. Les compétences de combat de **L'Ère de la Rébellion** sont les suivantes : Artillerie, Corps à corps, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes) et Pugilat. Elles sont toutes détaillées au **Chapitre III : Compétences**. Pour résumer, Pugilat traite du combat au corps à corps sans armes, Corps à corps de ces mêmes combats mais assortis d'armes comme des couteaux et des vibrohaches, Artillerie des armes imposantes dont le maniement nécessite une équipe, Distance (armes légères) des pistolets et Distance (armes lourdes) des fusils et autres armes à distance de grande taille.

Il convient avant tout de se rappeler que le test de combat reste un test de compétence. Il observe les règles du test de compétence, notamment la constitution de la réserve de dés, mais il s'accompagne aussi des phases suivantes.

1. DÉCLARER UNE ATTAQUE ET DÉSIGNER LES CIBLES

Le personnage décide de porter une attaque. Il choisit la compétence adéquate et, le cas échéant, l'arme dont il va se servir. Puis il désigne la cible de son attaque.

TABLE 6-1 : DIFFICULTÉ DES ATTAQUES À DISTANCE

Portée	Difficulté
Au contact	**Facile (◆)**, plus modificateurs dépendant de l'arme utilisée (cf. page 223).
Courte	**Facile (◆)**
Moyenne	**Moyenne (◆◆)**
Longue	**Difficile (◆◆◆)**
Extrême	**Intimidante (◆◆◆◆)**

2. CONSTITUER LA RÉSERVE DE DÉS

Ensuite, le joueur constitue sa réserve de dés, basée sur la compétence, la caractéristique à laquelle elle est rattachée, et les talents et autres capacités applicables de son personnage. Certaines conditions, comme le fait de subir une blessure critique ou un effet lié à l'environnement, peuvent également se répercuter sur la réserve de dés. Pour plus de détails sur la constitution de la réserve de dés, reportez-vous à la page 25.

La difficulté d'un test de combat dépend de la nature de l'attaque: à distance (Distance [armes légères], Distance [armes lourdes] ou Artillerie) ou au contact (Corps à corps ou Pugilat). La difficulté des attaques au contact est toujours **Moyenne (◆◆)**. Celle des attaques à distance dépend de la distance qui sépare la cible du personnage actif, c'est à dire de son niveau de portée. La **Table 6–1 : Difficulté des Attaques à Distance** dresse la liste des niveaux de portée et des difficultés. Pour plus de détails sur les niveaux de portée, reportez-vous à la page 221.

3. RÉSULTATS ET DÉGÂTS

Une fois les dés lancés pour son personnage, le joueur examine le résultat. Comme d'ordinaire, le test doit produire plus de ✲ que de ▼.

Lorsque vous effectuez un test de combat, s'il est réussi, chaque ✲ net (les succès restants après annulation des échecs) ajoute +1 point de dégâts à l'attaque si elle touche. Si cette attaque affecte plusieurs cibles, chacune subit ces dégâts supplémentaires.



ATTAQUES À DISTANCE ET ATTAQUES AU CORPS À CORPS

L'attaque à distance et l'**attaque au corps à corps** sont deux types d'**attaque** bien distincts, qui se traduisent par différents types de **test de combat**. L'attaque à distance est portée à l'aide d'une arme à distance, notamment avec les compétences Distance (armes légères), Distance (armes lourdes) et Artillerie. L'attaque au corps à corps, quant à elle, implique d'aller au contact de l'adversaire avec une arme adéquate, et se résout le plus souvent avec Corps à corps ou Pugilat.

4. RÉSOUDRE LES ⟲ ET LES ⏚

Comme lors de n'importe quel test de compétence, le personnage actif pourra bénéficier d'effets divers grâce aux ⟲ et aux ⏚. Toutefois, les règles concernant les rencontres étant plus strictes que celles du jeu narratif, certaines des options associées à la conversion des ⟲ et des ⏚ sont plus clairement définies. Dans les rencontres, c'est le joueur qui contrôle le personnage actif qui décide comment dépenser les ⟲ et ⏚, sauf si le MJ a une raison particulière de choisir à sa place.

L'utilisation la plus évidente des ⟲ et ⏚ consiste à activer une blessure critique ou les attributs de l'arme utilisée. Comme on le voit aux pages 171 et 230, chaque arme présente un niveau de critique sous la forme d'une valeur numérique. L'utilisateur peut alors dépenser autant de ⟲ que cette valeur pour infliger une blessure critique à la cible, en plus des effets et dégâts normaux. N'oubliez pas qu'on ne peut déclencher une blessure critique qu'en cas d'attaque réussie infligeant des dégâts supérieurs à la valeur d'encaissement de la cible. Pour plus de détails sur les blessures critiques, reportez-vous à la page 230.

Les attributs d'arme sont des effets et capacités qui ne s'appliquent qu'en utilisant les armes en question. Ils se présentent sous deux formes : passifs et actifs. Les attributs actifs ne se déclenchent que si l'utilisateur dépense un certain nombre de ⟲ pour ce faire. En général, il faut y consacrer ⟲ ⟲, mais certains attributs en demandent davantage, d'autres moins. Les attributs passifs confèrent systématiquement leurs effets. Pour les attributs qui infligent des effets à la cible, sauf indication contraire, ceux-ci s'appliquent en plus des autres effets éventuels, blessures critiques et dégâts.

Outre le fait de compter automatiquement pour autant de ✲, les ⏚ peuvent être dépensés pour activer ces mêmes capacités. Un ⏚ peut être converti en blessure critique (quel que soit le niveau de critique de l'arme). De même, un ⏚ peut être dépensé pour activer un attribut d'arme, quel que soit le nombre de ⟲ normalement demandé pour ce faire.

Il reste toutefois d'autres manières de dépenser les ⟲ et ⏚. La **Table 6–2 : Utilisation des ⟲ et ⏚ au Combat**, page 219, dresse la liste des plus fréquentes. Il ne faut pas penser pour autant qu'il s'agit des seules. Une fois encore, MJ et joueurs peuvent inventer de nouvelles façons d'utiliser les ⟲ et ⏚ au gré des circonstances spécifiques d'une rencontre, sachant que toute option est valable du moment qu'elle est acceptée par tout le monde autour de la table de jeu.

5. RÉSOUDRE LES ⚙ ET LES ▽

Si le joueur actif choisit comment utiliser ses ⟲ et ⏚, c'est au MJ de décider comment se servir des ⚙ et ▽ produits par le test. Par défaut, il incombe toujours au MJ de déterminer comment utiliser ⚙ et ▽, même si dans certains cas (comme les tests effectués par les PNJ), il peut déléguer cette tâche aux joueurs.

Contrairement à ce qui se passe pour les ✲ et les ⏚, la plupart des armes n'ont rien de prévu pour la dépense des ⚙ et ▽. C'est toutefois le cas de certaines armes particulièrement dangereuses ou peu fiables. Le cas échéant, la description de l'arme détaille cette particularité. ⚙ et ▽ offrent des options bien précises, mais les plus courantes apparaissent sur la **Table 6–3 : Utilisation des ⚙ et ▽ au Combat** (page 219). Là encore, notez bien qu'il ne s'agit pas des seules options offertes aux personnages. MJ et joueurs peuvent inventer de nouvelles façons d'utiliser les ⚙ et ▽ au gré des circonstances spécifiques d'une rencontre, sachant que toute option est valable du moment qu'elle est acceptée par tout le monde autour de la table de jeu.

6. RÉDUIRE LES DÉGÂTS, APPLIQUER LES BLESSURES ET LES BLESSURES CRITIQUES

Quand un personnage subit des dégâts, il les réduit de sa valeur d'encaissement. Il subit ensuite autant de blessures qu'il reste de dégâts. Si le résultat net est égal à 0 ou moins, il ne subit aucune blessure. Si le personnage subit des dégâts cumulés de plusieurs coups réussis lors d'une attaque, sa valeur d'encaissement s'applique individuellement contre chacune de ces réussites. Pour plus de détails sur l'encaissement, les dégâts et les blessures, reportez-vous à **Blessures, Stress et État de santé**, page 229.

EXEMPLE : APPLIQUER LA VALEUR D'ENCAISSEMENT

Tendaar porte une armure matelassée et avec sa Vigueur naturelle, il a un encaissement total de 4. Un tir de blaster lui inflige 9 points de dégâts. Sa valeur d'encaissement lui permet d'en annuler 4, si bien qu'il ne subit que 5 blessures.

Une attaque est susceptible de produire une blessure critique. C'est le cas lorsque le niveau de critique de l'arme s'active ou que la cible a subi plus de blessures que son seuil de blessure. L'étape **4. Résoudre les ⟲ et les ⏚** donne plus de détails sur les niveaux de critique.

Lorsqu'il inflige une blessure critique, l'attaquant lance un dé de pourcentage et consulte la **Table 6–10 : Blessures Critiques**, page 231. Le résultat du jet lui indique quelle blessure critique s'applique.

Certains talents et armes modifient ce jet de blessure critique, pour le rendre plus ou moins efficace. Quand une attaque produit assez de ⟲ pour déclencher plus d'un critique, le personnage n'effectue qu'un jet de critique, mais ajoute au résultat +10 par activation supplémentaire du niveau de critique.

TABLE 6-2 : UTILISATION DES ET AU COMBAT

Coût	Options
ou	Éliminer 1 point de stress. Ajouter □ au test du personnage allié actif suivant. Remarquer un détail important du conflit en cours, comme l'emplacement du panneau de contrôle d'une porte anti-explosion ou le point faible d'un speeder d'attaque. Infliger 1 blessure critique en cas d'attaque réussie infligeant des dégâts supérieurs à l'encaissement de la cible (coût en variable). Activer un attribut de l'arme (coût en variable).
ou	Exécuter une manœuvre gratuite immédiate (sans dépasser la limite de deux manœuvres par tour). Ajouter ■ au prochain test du personnage visé. Ajouter □ au prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif.
ou	Annuler les bonus défensifs de l'ennemi visé (comme la défense que procure un abri, du matériel ou la manœuvre de posture défensive) jusqu'à la fin du round en cours. Passer outre les effets environnementaux pénalisants tels que les mauvaises conditions météorologiques, une gravité nulle ou autres désagréments du type jusqu'à la fin du prochain tour du personnage actif. Lorsqu'une cible subit des dégâts, l'attaque neutralise l'adversaire ou un élément de son équipement au lieu de lui infliger des blessures ou du stress. Il peut s'agir d'un tir dans la jambe qui l'entrave, d'un comlink bloqué, etc. Le MJ et le joueur doivent se mettre d'accord, sachant que c'est le MJ qui choisit les effets (la **table 6-10 : Blessures critiques** peut donner de bonnes idées). Ces effets sont censés être temporaires et modérés. Bénéficier de +1 en défense au corps à corps ou à distance jusqu'à la fin du prochain tour du personnage actif. La cible lâche une arme tenue, de corps à corps ou à distance.
	Améliorer 1 dé de difficulté du prochain test du personnage visé. Améliorer 1 dé du prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif. Effectuer une action cruciale pour renverser le cours de la bataille, comme tirer sur le panneau de contrôle des portes anti-explosion pour les refermer.
	Lorsqu'une cible subit des dégâts, l'attaque détruit un de ses éléments d'équipement, en faisant exploser son blaster ou en coupant son générateur de bouclier personnel, par exemple.

TABLE 6-3 : UTILISATION DES ET AU COMBAT

Coût	Options
ou	Le personnage actif subit 1 point de stress. Le personnage actif perd tout le bénéfice d'une manœuvre effectuée précédemment (comme une mise à l'abri ou une posture défensive) jusqu'à ce qu'il l'exécute à nouveau.
ou	Un adversaire peut immédiatement exécuter une manœuvre gratuite en réponse au test du personnage actif. Ajouter □ au prochain test du personnage visé. Le personnage actif ou un personnage allié subit ■ à sa prochaine action.
ou	Le personnage actif tombe à terre. Le personnage actif favorise son ennemi pour la rencontre en cours (exemple : il détruit accidentellement la console de contrôle d'une passerelle par laquelle il comptait s'enfuir).
	L'arme à distance du personnage tombe immédiatement à court de munitions et ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la rencontre. Améliorer 1 dé de difficulté du prochain test d'un personnage allié, y compris du personnage actif. L'outil ou l'arme de corps à corps dont se sert le personnage est endommagé (cf. page 172).

COMPÉTENCES « MAISON » ET COMBAT

Il peut arriver que des joueurs disposent de compétences de combat personnalisées, ce qui est parfaitement acceptable tant que le MJ n'y voit pas d'objection. Il faut toutefois se souvenir que la plupart des règles de ce chapitre ont été conçues pour les cinq compétences de combat de base et n'intègrent pas d'emblée la notion de compétences « maison ». Il faut donc que les joueurs décident dès le départ si ces compétences sont employées à distance ou en combat rapproché. Le plus simple consiste à définir de quelle compétence existante leur compétence personnalisée se rapproche le plus et d'appliquer à cette dernière les modificateurs qui sont associés à la première.

DÉFENSE

La défense, ou plus exactement le **niveau de défense**, est l'un des critères déterminant la difficulté d'une attaque lors d'un combat. Le niveau de défense représente la capacité des boucliers, armures et autres dispositifs défensifs à totalement dévier les attaques ou à absorber ou atténuer les coups.

Ce sont le plus souvent les boucliers qui contribuent au niveau de défense, ce qui ne concerne généralement que les véhicules et les vaisseaux. Les personnages peuvent néanmoins bénéficier d'un niveau de défense, soit par le biais de talents qui accroissent leur capacité à esquiver et à amortir les coups, soit grâce à une armure conçue pour dévier les tirs ou limiter leur impact, soit encore par l'emploi de très coûteux générateurs de bouclier.

Le personnage ajoute aux tests de combat qui le prennent pour cible un nombre de ■ égal à son niveau de défense.

DÉFENSE AU CORPS À CORPS ET À DISTANCE

Le niveau de défense du personnage se décline en trois types : défense générale, défense au corps à corps et défense à distance. Le niveau de défense générale est valable pour tous les tests de combat visant le personnage. Le niveau de défense au corps à corps concerne uniquement les tests de combat rapproché (tests de Pugilat et de Corps à corps) visant le personnage. Le niveau de défense à distance ne s'applique quant à lui qu'aux tests de combat à distance (tests d'Artillerie, de Distance (armes légères) et de Distance (armes lourdes) visant le personnage.

Les différentes défenses ne se cumulent en aucun cas : le personnage ne prend en compte que la plus élevée pour la situation. Ainsi, un personnage qui a un niveau de défense générale de 1 et un niveau de défense au corps à corps de 2 bénéficie d'une défense de 2 contre les attaques de combat rapproché.



ENCAISSEMENT

Pour se prémunir contre les blessures, un personnage compte avant tout sur sa valeur d'encaissement. La plupart des créatures ont une valeur d'encaissement par défaut égale à leur Vigueur. Les armures et d'autres types de protection offrent cependant un encaissement supplémentaire (cf. **Chapitre V : Équipement**).

Lorsqu'il subit les dégâts d'une attaque (toute action faisant intervenir un test de compétence de combat) ou une autre forme de dégâts physiques (victime d'une chute de pierres, heurté par un landspeeder, etc.), le personnage peut réduire ces dégâts grâce à sa valeur d'encaissement. Soustrayez la valeur d'encaissement totale de la quantité de dégâts physiques infligés. Le résultat est le nombre de blessures que le personnage subit. Si l'encaissement réduit les dégâts à 0 ou moins, alors le personnage n'est pas blessé. Si le personnage subit des dégâts cumulés de plusieurs coups réussis lors d'une attaque, sa valeur d'encaissement s'applique individuellement contre chacune de ces réussites.

Les valeurs d'encaissement de différentes sources se cumulent, comme celui que fournit une armure d'assaut lourde et celui que procure un blindage sous-cutané. On ne peut en revanche cumuler celles de sources équivalentes : un même personnage ne pourra ainsi porter trois armures d'assaut lourdes superposées et espérer cumuler leurs valeurs d'encaissement.

L'encaissement ne réduit aucunement le stress infligé à la cible, sauf exceptions (comme dans le cas d'armes dotées de l'attribut Dégâts étourdissants).

NIVEAUX DE PORTÉE

L'Ère de la Rébellion s'appuie sur des termes généraux pour aborder portées et distances. Plutôt que d'accaparer les joueurs avec un quadrillage, en les astreignant à compter les cases, ce jeu recourt à des moyens plus abstraits pour représenter les positions, les distances et les portées, laissant tout loisir aux joueurs de se concentrer sur l'action et l'aventure.

La distance entre deux points – des gens, objets ou adversaires – est exprimée sous la forme de grandes catégories qu'on utilise pour déterminer la portée d'une attaque, la distance qui sépare deux personnes, les efforts nécessaires pour se rendre d'un point à un autre, etc. Les portées les plus courantes sont : courte, moyenne, longue et extrême. Il existe une autre position relative : au contact, que l'on emploie quand un personnage est tout près d'un autre.

LES CINQ NIVEAUX DE PORTÉE

Pour plus de simplicité, il existe cinq niveaux de portée, qui vont de « au contact » à « extrême ». Là encore, le MJ a le dernier mot pour déterminer la distance qui sépare un assaillant de sa cible.

Grâce au statut au contact et aux niveaux de portée, le MJ peut décrire l'action sans casser le rythme et mettre en place les scènes sans se soucier des distances précises. En effet, les distances telles qu'elles sont habituellement exprimées en mètres n'ont aucune importance. L'aventure et le récit priment et le tableau brossé aux joueurs doit donc être le plus vivant possible, d'autant que cela permet au MJ de leur offrir rapidement les informations techniques dont les PJ ont besoin pour prévoir leur stratégie et entreprendre leurs actions.

AU CONTACT

Quand deux personnages sont si près l'un de l'autre qu'ils peuvent interagir, un niveau de portée spécial s'applique : au contact. Deux personnages au contact sont très proches physiquement l'un de l'autre. Par exemple, un soldat doit être au contact avec sa cible pour lui porter un coup de vibroépée. Quand au moins deux personnages sont au contact les uns des autres, on parle d'un « engagement ».

« Au contact » est aussi une expression utilisée pour une personne assez proche d'un objet pour s'en servir. Par exemple, un slicer doit être au contact d'un terminal de sécurité pour tenter de le pirater. Un pilote devra être au contact avec son vaisseau pour monter à bord. Un chasseur de primes devra être au contact d'un arbre s'il souhaite se cacher derrière en filant sa proie. Ce niveau de portée indique simplement que deux choses sont proches au point de pouvoir interagir directement.

Le meilleur moyen d'envisager ce cas particulier consiste à le voir comme une sous-catégorie de la portée courte. On comprend facilement que celui qui est à portée courte est juste un peu plus loin qu'un autre qui serait au contact, même si la distance reste faible. Si le personnage consacre une manœuvre pour venir au contact, c'est autant pour le déplacement physique que parce qu'il fait attention d'éviter les coups (ou qu'il accède à un appareil et se concentre sur son utilisation). La même logique est valable quand le personnage est au contact et passe à portée courte.

PORTÉE COURTE

Quelques mètres séparent les cibles. De nombreuses armes de jet et de petites armes à feu sont plus précises à portée courte. Deux personnes situées à une telle portée peuvent se parler sans élever la voix. Se déplacer vers un autre point situé à portée courte est généralement un jeu d'enfant et ne nécessite normalement qu'une manœuvre.

POSITIONNEMENT RELATIF

En raison de cette évaluation abstraite et narrative des distances, les joueurs et le MJ doivent bien comprendre comment on estime les positions relatives des cibles. Quand un combat débute, le maître du jeu explique à chaque joueur comment il est placé par rapport à ses adversaires. Il appartient ensuite au joueur de surveiller l'évolution de sa portée vis-à-vis de ses adversaires au fil de la bataille.

Par exemple, lors d'un combat dans un gigantesque hangar, les personnages tombent dans une embuscade tendue par quatre stormtroopers : deux approchent d'un côté et deux de l'autre, et on les considère à portée moyenne des personnages. À leur tour de jeu, les personnages se séparent. Deux des PJ se dirigent vers un premier groupe d'ennemis et arrivent à portée courte. Les autres partent dans le sens opposé, pour aller à la rencontre du second groupe de stormtroopers. Les deux groupes de personnages sont maintenant à portée courte de leurs cibles respectives, mais à portée moyenne des cibles de leurs camarades.

Les échelles de portée individuelle et planétaire doivent être traitées séparément. À l'échelle planétaire, lorsque deux vaisseaux stellaires s'affrontent à portée courte, cela ne signifie pas que leurs occupants le sont à l'échelle individuelle. La distance qui sépare les deux pilotes est ainsi bien supérieure à une portée extrême, trop grande même pour des armes à distance lourdes. De même, si l'on prend deux navires arrimés que l'on considère comme au contact à l'échelle planétaire et que leurs équipages respectifs échangent des tirs, les personnages concernés feront probablement intervenir les portées longues, voire extrêmes, à l'échelle individuelle.

PORTÉE MOYENNE

Quelques dizaines de mètres séparent les cibles. Les pistolets fiables peuvent tirer à portée moyenne, mais c'est plus rare pour les armes de jet. Deux personnes situées à portée moyenne peuvent discuter en haussant la voix. Passer de portée courte à portée moyenne (et vice versa) demande peu d'efforts et ne nécessite normalement qu'une manœuvre.

PORTÉE LONGUE

On dépasse maintenant les quelques dizaines de mètres séparant deux cibles. Les fusils blaster, armes montées et armes s'appuyant sur la compétence Artillerie peuvent tirer à cette distance sans trop de problème. Deux personnes situées à portée longue doivent hurler pour s'entendre. Demandant plus de temps qu'un déplacement de portée moyenne à courte, se déplacer de portée moyenne à portée longue (et vice versa) nécessite deux manœuvres. Ainsi, dans la plupart des cas, un personnage ne pourra pas parcourir assez de distance dans un même round pour passer de portée courte à longue, car cela lui demanderait trois manœuvres (une pour passer de courte à moyenne, et deux entre moyenne et longue).

PORTÉE EXTRÊME

C'est le dernier niveau de portée auquel deux cibles peuvent interagir. Les armes de sniper de haute technologie et l'armement de certains véhicules peuvent tirer à cette portée. Deux personnes situées à portée extrême ne s'entendront probablement pas, même en s'époumonant. Se déplacer de portée longue à portée extrême (et vice versa) n'est pas une mince affaire et nécessite deux manœuvres. Ainsi, dans la plupart des cas, un personnage pourra couvrir la distance suffisante pour passer de portée longue à extrême en un seul round, mais il devra pour cela subir du stress ou renoncer à son action.

NIVEAUX DE PORTÉE PLANÉTAIRES

Les distances et niveaux de portée présentés jusqu'ici sont mesurés à l'échelle des personnages. Les vaisseaux et véhicules peuvent recourir à la même ou se baser sur une échelle bien supérieure, selon les besoins de l'histoire. À la surface d'une planète, l'échelle individuelle peut s'avérer suffisante, mais au fin fond de l'espace, quand une bataille stellaire fait rage, les portées et les distances se calculent à une toute autre échelle.

On peut en gros considérer que la portée courte de l'échelle planétaire débute là où prend fin la portée extrême de l'échelle individuelle, devenant ainsi le stade suivant des niveaux de portée. On traite alors de distances qui ne permettent plus à un individu de se déplacer au prix de manœuvres et par ses propres moyens vers une cible considérée comme « proche » (dans l'échelle planétaire). Cette « proximité » peut en effet représenter plusieurs kilomètres et donc plusieurs heures de marche, sans parler des niveaux de portée supérieurs de l'échelle planétaire. Vous trouverez plus de détails sur les niveaux de portée planétaire à la page 253 du **Chapitre VII : Vaisseaux Spatiaux et Véhicules**.

AUTRES MODIFICATEURS AUX TESTS DE COMBAT

Les sections précédentes traitaient des bases du test de combat. Les affrontements ont toutefois rarement lieu dans le vide absolu. Bien des facteurs peuvent influer sur un test de combat, de l'environnement aux choix opérés par le personnage.

Cette section aborde donc ces modificateurs. Dans la première partie, nous parlerons des modificateurs de conditions et de situation, tandis que la seconde traitera de facteurs extérieurs comme l'environnement.

MODIFICATEURS DE CONDITIONS ET DE SITUATION

Les choix des personnages peuvent influer sur les tests de combat de bien des manières, favorables ou non. Ces décisions peuvent même souvent se révéler des aubaines pour les personnages.

ATTAQUES À DISTANCE CONTRE DES CIBLES AU CONTACT

Il arrive qu'un personnage souhaite attaquer une cible qui se trouve au contact avec un autre personnage. Si les deux personnes au contact sont ses ennemis, l'attaquant n'a pas besoin d'être prudent. Si l'une d'entre elles est son alliée, en revanche, les choses deviennent hasardeuses.

Lorsque vous attaquez une cible au contact avec un allié, le MJ améliore un dé de difficulté (pour plus de détails sur l'amélioration de la difficulté, cf. page 28). En outre, si votre test est réussi, mais qu'il produit au moins ▽, ce ▽ est aussitôt exploité, si bien que vous touchez en fait l'une des personnes au contact avec la cible (au choix du MJ) plutôt que cette dernière.

ATTAQUES À DISTANCE LORSQU'ON EST AU CONTACT

Il arrive qu'un personnage souhaite effectuer une attaque à distance alors qu'il se trouve lui-même au contact avec un adversaire. Cette action n'est pas sans risque : il n'est pas toujours facile de viser sereinement quand un ennemi cherche frénétiquement à vous planter sa vibro-hache dans la tête.

Tout adversaire au contact avec vous lorsque vous effectuez une attaque à distance (quelle que soit la cible) peut ajouter □ à son prochain test de Pugilat ou Corps à corps contre vous. Il perd automatiquement ce bonus dès que vous n'êtes plus au contact l'un de l'autre.

Par ailleurs, la difficulté de certaines attaques à distance augmente quand vous êtes au contact ; elles peuvent même s'avérer impossibles (cf. **Table 6–4 : Modificateurs par Distance**).

TABLE 6-4 : MODIFICATEURS PAR DISTANCE

Condition	Modificateur
Au contact, avec Distance (armes légères)	difficulté +◆
Au contact, avec Distance (armes lourdes)	difficulté +◆◆
Au contact, avec Artillerie	Impossible d'effectuer des tests d'Artillerie lorsqu'on est au contact avec un adversaire.



ATTAQUER UNE CIBLE À TERRE ET ATTAQUER EN ÉTANT À TERRE

Un personnage que l'on a renversé, laissé sans connaissance ou qui s'est jeté au sol est considéré comme « à terre ».

Les personnes à terre sont plus faciles à toucher dans le cas de certains tests de combat et ont plus de difficulté pour recourir à certaines compétences de combat. Vous bénéficiez de □ lorsque vous attaquez une cible à terre au moyen d'un test de Corps à corps ou de Pugilat. À l'inverse, vous subissez ■ lorsque vous effectuez un test de Corps à corps ou de Pugilat alors que vous êtes à terre.

Les personnes à terre sont plus difficiles à toucher à distance, mais ne subissent aucun malus quand elles attaquent elles-mêmes à distance. Vous subissez ■ lorsque vous attaquez une cible à terre au moyen d'un test d'Artillerie, de Distance (armes légères) ou de Distance (armes lourdes).

Certaines attaques et armes peuvent mettre un personnage à terre, ce qui est indiqué dans la description du talent, de l'arme ou de la créature en question. On peut se retrouver à terre à la suite d'un test de Coordination raté ou de l'activation d'un attribut d'arme.

COMBAT À DEUX ARMES

Il est possible de porter dans chaque main une arme à distance légère ou une arme de corps à corps à une main, ce qui accroît la puissance des attaques au détriment de leur précision.

Lorsque vous attaquez avec deux armes, ce ne peut être qu'avec des armes que l'on peut raisonnablement manier d'une seule main. En général, il s'agit d'armes à distance légères (souvent des pistolets ou des grenades) et d'armes de corps à corps ou de pugilat à une main. Si vous n'êtes pas certain qu'une arme donnée puisse se manier d'une main, le MJ tranchera la question.

L'attaque se traduit par un **test combiné**. Pour commencer, vous désignez l'une des armes comme principale ; lors du test combiné, c'est avec cette arme que vous attaquerez. Vous déterminez ensuite les compétences et caractéristiques employées pour effectuer des attaques avec cette arme principale, et avec l'arme secondaire (l'autre arme, donc). Enfin, vous déterminez la cible.

Lors de la constitution de la réserve de dés, comparez les compétences respectivement associées à chacune des armes d'un côté, et les caractéristiques employées pour chacune d'entre elles de l'autre. Sélectionnez la compétence et la caractéristique pour lesquelles vous disposez du rang le plus faible. Ce sont celles que vous prendrez en compte pour la constitution de la réserve de dés. Il est fort probable que les rangs de compétence ou de caractéristique des deux armes soient égaux, auquel cas vous pourrez sélectionner celles que vous souhaitez. Si les deux armes recourent normalement à la même compétence ou caractéristique, c'est forcément elle qui s'appliquera.

Comparez ensuite les difficultés des deux tests de combat que vous effectueriez si vous utilisiez séparément chacune des deux armes pour attaquer la même cible, et sélectionnez la difficulté la plus haute (celle qui compte le plus de ◆). Ajoutez 1 dé de difficulté (◆) si les compétences des deux armes sont les mêmes, ou deux (◆◆) si elles sont différentes. Vous procédez alors au test.

En cas de réussite, vous touchez normalement avec votre arme principale. Vous pouvez également dépenser ⟲ ⟲ ou ⊕ pour toucher avec votre arme secondaire. Si les deux armes touchent, vous pouvez dépenser des ⟲ ou ⊕ supplémentaires pour activer les attributs d'une arme ou de l'autre. Chaque coup réussi inflige ses dégâts de base, + 1 point de dégâts par succès net.

COMBAT À MAINS NUES

Tous les personnages ou presque préfèrent avoir un blaster en main quand les choses tournent mal, mais il arrive que l'on doive compter sur ses poings, ses pieds ou autres appendices. Et puis, il ne faut pas oublier que certaines espèces, comme les Wookies, affectionnent particulièrement ce genre d'empoignade.

Les personnages qui combattent à mains nues recourent généralement à la compétence Pugilat. Contrairement à la plupart des autres compétences de combat, Pugilat n'implique pas l'usage d'une arme (même s'il en existe que l'on peut employer avec cette compétence).

Les personnages qui combattent à mains nues en utilisant la compétence Pugilat infligent des dégâts de base égaux à leur Vigueur. Les belligérants doivent se trouver au contact ; l'attaque possède un niveau de critique de 5 ainsi que les attributs Désorientation 1 et Renversement. Enfin, l'assaillant peut décider d'entamer le stress plutôt que les blessures de la cible (dont l'encaissement joue néanmoins son rôle habituel).

Contrairement aux autres armes, les armes de Pugilat améliorent cette attaque de base. Elles permettent d'y ajouter des dégâts (comme indiqué dans la description des armes de Pugilat, page 181), mais disposent également d'un niveau de critique amélioré et d'autres attributs. Quand il utilise une telle arme, l'assaillant peut utiliser le niveau de critique de celle-ci plutôt que celui de Pugilat. En outre, il ajoute les attributs de l'arme à ceux que lui confère déjà l'attaque de Pugilat. Si l'arme en question propose une version améliorée d'un attribut existant, c'est bien celle-ci que le personnage utilise.

SAISIE

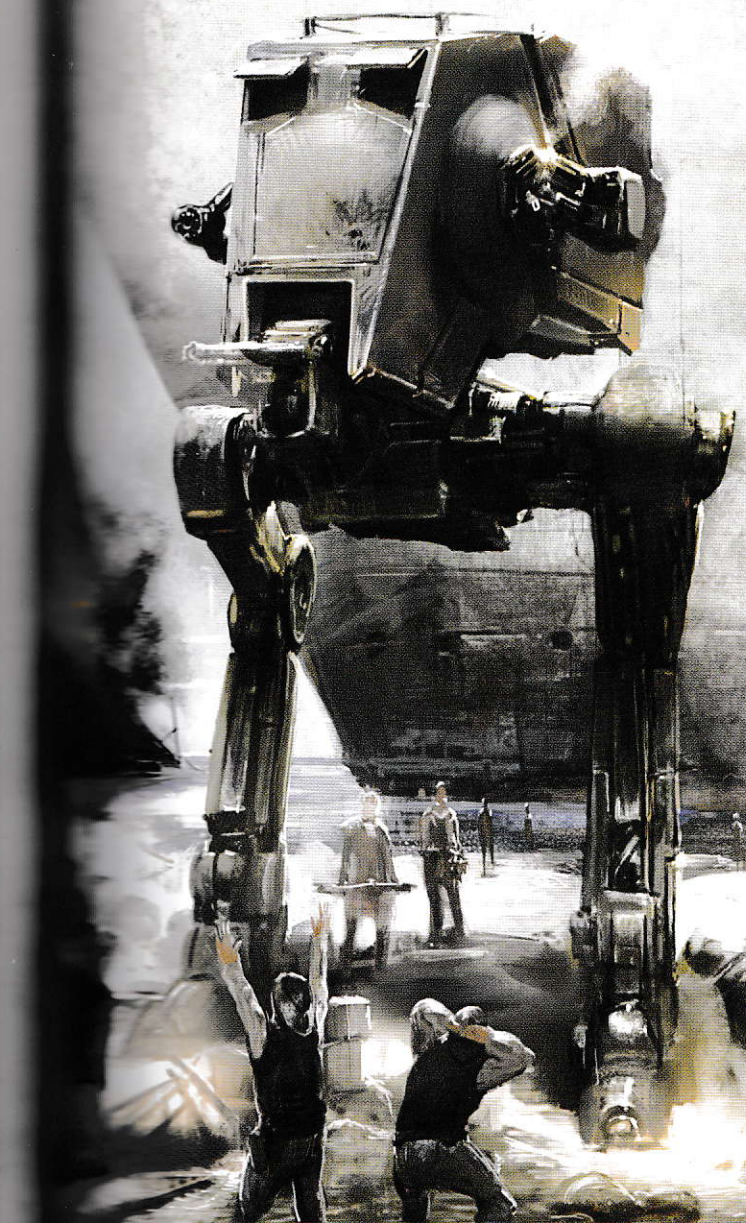
L'**Ère de la Rébellion** étant un jeu à vocation narrative, il ne propose pas de règles spécifiques pour gérer les saisies. Ce sont donc les règles de combat à mains nues, conçues pour traiter narrativement toute une palette de techniques sans arme, qui s'en chargent. C'est pour cela que l'attaque de Pugilat classique permet aux personnages d'infliger des dégâts au seuil de stress de la cible, de la mettre à terre ou de l'étourdir. Cela vous permet de narrer une scène de lutte (dont le but est souvent de neutraliser l'adversaire sans le tuer) en vous affranchissant de règles supplémentaires.

TABLE 6-5 : ARMES IMPROVISÉES

Taille	Dégâts	Critique	Portée	Enc.	Spécial	Exemple
Petite	+1	5	Au contact	1	–	Bouteille, pierre de la taille du poing, hydrocompresseur
Moyenne	+2	5	Au contact	3	Encombrant 2	Pierre tenue à deux mains, chaise, écran holovid
Grande	+3	5	Au contact	4	Encombrant 4	Pelle, grosse branche, table, caisse

ARMES IMPROVISÉES

Parfois, les personnages ne disposent pas de véritables armes et doivent se contenter de ce qui leur tombe sous la main. Il peut s'agir de tessons de bouteille, pierres et autres branches. Les armes improvisées dépendent de la compétence Corps à corps et, comme pour toutes les armes de corps à corps, l'assaillant ajoute sa Vigueur aux dégâts infligés. Comme pour les armes de mauvaise qualité, l'utilisation d'une arme improvisée est automatiquement assortie d'une ⚙. Les dégâts infligés par les armes improvisées dépendent de leur taille et de leur poids, comme indiqué sur la **Table 6–5 : Armes Improvisées**. Si le jet d'attaque produit ◇ ou ⚙ ⚙, l'arme improvisée se brise et devient alors inutilisable. Les armes de grande taille se manient en outre à deux mains si le porteur est de gabarit 1.



TAILLES DIFFÉRENTES (GABARITS)

Si la compétence d'un personnage permet de déterminer ses chances de toucher sa cible, certaines cibles sont toutefois plus faciles à atteindre que d'autres, notamment lorsqu'elles sont grandes. La taille, ou le **gabarit**, sert généralement à calculer la difficulté des attaques effectuées par les véhicules et vaisseaux (cf. **Chapitre VII : Vaisseaux et Véhicules**), car les armes montées sur ces engins ont une puissance et une portée telles que la taille relative importe plus que la distance. Les gabarits peuvent aussi parfois influer sur la difficulté des combats plus classiques.

Lorsqu'un personnage effectue une attaque contre une cible dont le gabarit dépasse le sien d'au moins deux points, la difficulté du test est diminuée d'un dé. Si le gabarit de la cible est d'au moins deux points inférieur au sien, la difficulté du test est augmentée d'un dé. Pour les véhicules et les vaisseaux, les différences de gabarit très marquées peuvent se traduire par des difficultés encore plus corsées, alors que cela reste modeste à l'échelle des personnages.

La **Table 6–6 : Gabarits et personnages** donne une liste d'exemples de gabarits concernant les créatures les plus fréquemment rencontrées par les PJ. Gardez surtout à l'esprit que la plupart des personnages ont un gabarit de 1.

TABLE 6-6 : GABARITS ET PERSONNAGES

Gabarit	Exemples
0	Jawas, Ewoks, droïdes astromech, toute créature de petite taille.
1	Humains, Wookies, Gands, Rodiens, Trandosiens, Twi'leks, droïdes humanoïdes, Bothans et la plupart des espèces humanoïdes.
2	Dewbacks, wampas, tauntauns, banthas et la plupart des montures.
3	Rancors, dragons krayt et autres créatures imposantes et dangereuses.
4+	Certaines créatures de la galaxie sont encore plus grandes que les précédentes.

EFFETS LIÉS À L'ENVIRONNEMENT

La galaxie présente les environnements les plus variés, des étendues gelées de Hoth aux jungles torrides de Yavin 4, en passant par les gratte-ciels de Coruscant dont la hauteur se mesure en kilomètres. Les personnages vont probablement se battre dans des conditions périlleuses ou exotiques, comme le vide glacial de l'espace ou la chaleur infernale d'une planète volcanique. Les plus futés savent que la victoire revient souvent à celui qui sait tirer profit de l'environnement. Les sections qui suivent présentent les règles propres à ces environnements.

CAMOUFLAGE (OBSCURITÉ, FUMÉE ET OCCULTATIONS DE TERRAIN)

On parle de camouflage quand un personnage se distingue moins facilement en raison d'effets environnementaux comme la pénombre, la fumée, les herbes hautes ou la brume. Le camouflage impose des malus aux attaques à distance et aux tests de compétence associés à la vision comme Perception. À l'inverse, il peut conférer des bonus aux tests de certaines compétences comme Discrétion.

Les bonus et malus peuvent bien entendu être ajustés par le MJ, mais en général, ils dépendent directement de l'occultation produite. La **Table 6-7 : Camouflage** donne quelques exemples de ces niveaux d'occultation. Chaque type de camouflage ajoute un certain nombre de ■ (colonne « Dés Ajoutés ») aux tests de Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Artillerie et Perception effectués contre une cible qui en bénéficie. À l'inverse, il faut ajouter le même nombre de □ aux tests de Discrétion effectués par un personnage jouissant de ce camouflage. Ces bonus et malus peuvent s'appliquer à d'autres compétences si le MJ l'estime souhaitable.

TABLE 6-7 : CAMOUFLAGE

Dés Ajoutés	Exemples
+1	Brume, ombre, herbes jusqu'à la taille.
+2	Brouillard, pénombre de l'aube ou du crépuscule, herbes denses jusqu'aux épaules.
+3	Brouillard épais, fumée grasse et étouffante, cœur de la nuit, broussailles et herbes très denses aussi hautes que le personnage.

ABRI

Quand les tirs de blasters commencent à fuser, la plupart des personnages s'empressent de s'abriter. Pour que les choses restent simples, il suffit d'augmenter d'un point la défense à distance des cibles qui se placent à couvert (derrière un rocher, une caisse, un mur ou un véhicule) et d'ajouter ■ à certains tests de compétence contre elles, comme Perception. Un seul ■ suffit pour la plupart des situations, mais le MJ peut en ajouter un deuxième s'il estime que la cible est particulièrement bien abritée (si elle tire depuis le fond d'une tranchée, un blockhaus ou autre position sécurisée de la sorte). La défense à distance peut être accrue de la même manière.



TERRAIN DIFFICILE ET INFRANCHISSABLE

Le terme « terrain difficile » désigne toute surface dont la traversée est délicate. Il peut s'agir d'un passage étroit, d'une zone recouverte de glace, de sous-bois épais, d'un espace jonché de gravats, de sables mouvants, d'une salle inondée par plus d'un mètre d'eau, et ainsi de suite. Quand il est évident que les personnages vont être ralentis dans leur progression, c'est un terrain difficile. Se déplacer en terrain difficile demande deux fois plus de manœuvres que dans des conditions normales.

« Terrain infranchissable » décrit un terrain que l'on ne peut parcourir par de simples manœuvres. Cela inclut les à-pics, les murs dont le personnage ne pourra atteindre le sommet par un saut et les fosses profondes. Un terrain « infranchissable » n'est pas systématiquement un obstacle insurmontable, mais il ne pourra pas être franchi sans aptitudes spéciales. Selon le terrain en question et les moyens dont dispose le personnage, le MJ peut lui permettre de le traverser grâce à une compétence comme Athlétisme ou Coordination (cf. **Chapitre III : Compétences**). Au cours d'une rencontre, cela implique que le personnage y consacre au moins une action (ainsi que probablement une ou plusieurs manœuvres).

GRAVITÉ

Bien que l'antigravitation existe dans la galaxie depuis des milliers d'années, les personnages ne sont pas à l'abri d'une situation où ils se retrouveraient sans un tel dispositif, flottant dans le vide spatial ou accablés par la pesanteur à la surface d'une planète géante.

Par défaut, on considère que la gravité est normale, et elle n'influe donc pas sur les tests de compétence, attaques et autres. La plupart des planètes habitables présentent une gravité si proche de la normale que la différence est insensible. Les vaisseaux stellaires et les stations spatiales disposent également d'appareils assurant une gravité normale. Il arrive toutefois que les personnages visitent des environnements où la gravité est sensiblement différente : vaisseau dont la gravité artificielle a été coupée suite à des dégâts, ou grande planète dotée d'une gravité plus forte que la normale par exemple.

En cas de gravité accrue, le MJ peut ajouter jusqu'à ■■■ à tous les tests de Coordination ou d'une compétence associée à la Vigueur (hormis Résistance). Sous une gravité réduite, il pourra au contraire ajouter jusqu'à □□□ à tous les tests de Coordination ou d'une compétence associée à la Vigueur (hormis Résistance).

Une gravité nulle ne confère toutefois ni ■ ni □ aux tests de compétence, car les mouvements en apesanteur n'ont plus grand-chose à voir avec ce qu'on connaît dans un champ de gravitation. On peut en effet se déplacer dans les trois dimensions dans ces conditions, mais tout mouvement est considéré comme effectué en terrain difficile, car il faut sans cesse s'aider de prises, tirer, pousser, évaluer ses trajectoires, etc.

Le seuil d'encombrement des personnages ne change pas selon la gravité et tous les objets conservent leur valeur d'encombrement. Cela s'explique par le fait que si le poids des objets change, leur taille et leur masse (et donc leur inertie) restent les mêmes. Ces petits désagréments risquent de décevoir les voyageurs inexpérimentés qui comptent déplacer des paquetages lourds et encombrants en apesanteur.

EAU ET NAGE

On trouve des plans et cours d'eau comme les lacs, rivières, océans et marécages sur la plupart des planètes de la galaxie, et il faut parfois les traverser. La plupart des espèces sont capables de traverser les plans d'eau à la nage, même si certaines y sont plus adaptées que d'autres. Sauf indication contraire, les plans d'eau sont considérés comme terrain difficile pour les personnages. Le MJ peut également décider que certains déplacements à la nage, comme dans une rivière à fort courant et une mer démontée, demandent de réussir un test d'Athlétisme. Dans ce cas, la traversée demande au moins une action et un certain nombre de manœuvres.

Un personnage totalement immergé dans l'eau peut retenir sa respiration pendant un nombre de rounds égal à sa Vigueur. Après cela, il commence à se noyer et on considère qu'il est en état d'asphyxie lors des rounds qui suivent, jusqu'à ce qu'il retrouve la surface ou une source d'air.

VIDE

Le vide reste pour les aventuriers de l'espace cet environnement à la fois bien familier et très dangereux qui les attend dès qu'ils passent la coque protectrice de leur vaisseau. Le vide n'est pas juste l'absence d'air respirable, il est également synonyme de pression nulle associée à un froid ou une chaleur intense pouvant provoquer l'éclatement de veines, l'ébullition du sang et la rupture des membranes les moins robustes.

Un personnage exposé au vide sans équipement de protection peut retenir sa respiration pendant un nombre de rounds égal à sa Vigueur. Après cela, il entre en état d'asphyxie. En outre, chaque round passé en exposition au vide inflige trois blessures au personnage. Une fois son seuil de blessure atteint, il est considéré comme neutralisé et subit une blessure critique selon la règle normale, à laquelle s'ajoute une autre blessure critique par round passé ainsi exposé au vide (ce qui se traduit normalement vite par sa mort). Cela s'ajoute aux blessures critiques infligées par l'asphyxie.

FEU, ACIDE ET ATMOSPHÈRES CORROSIVES

Les effets du feu, des acides et des milieux corrosifs sont couverts par les mêmes règles. Lors d'une telle exposition, le MJ situe sa dangerosité sur une échelle allant de 1 à 10 (voire plus éventuellement). Une valeur faible correspond à de petites flammes ou à une atmosphère modérément corrosive. Plus le degré est élevé, plus les flammes seront vives et brûlantes, et plus l'atmosphère sera corrosive. La **Table 6-8 : Feu, acide et atmosphères corrosives** donne quelques exemples de situations et les valeurs associées.



À chaque round, un personnage exposé à l'un de ces dangers subit au début de son tour un nombre de blessures égal à cette valeur. Ces dégâts persistent jusqu'à ce qu'il ne soit plus exposé au danger. Le MJ peut décider, dans le cas de certaines atmosphères corrosives, qu'elles n'infligent de dégâts qu'en cas d'inhalation. Le personnage peut alors retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à sa Vigueur, après quoi il devra respirer et subir les dégâts.

Il revient au MJ de décider combien de temps persistent les dégâts causés par ces effets. L'acide finit généralement par se résorber, parfois après quelques rounds, mais cela peut prendre plusieurs minutes, voire plusieurs heures. Les flammes brûlent tant qu'elles sont alimentées, ce qui peut être très court ou très long. Les atmosphères corrosives, en revanche, infligent généralement leurs dégâts tant que le personnage y reste exposé.

Étouffer des flammes/contenir de l'acide : une personne qui a pris feu peut tenter de mettre un terme aux dégâts en se roulant par terre. Cela se traduit par un **test de Coordination Moyen (◆◆)** sur une surface dure comme le pont d'un vaisseau spatial ou **Facile (◆)** sur l'herbe ou un sol meuble. S'immerger dans l'eau arrête aussitôt l'accumulation de dégâts. Dans le cas des acides, c'est au MJ de décider si ces mêmes opérations suffisent à annuler les dégâts ou s'il faut appliquer certaines substances pour en neutraliser les effets. Le seul moyen d'éviter les dégâts des atmosphères corrosives consiste à ne pas y rester.

ASPHYXIE

Un personnage en état d'asphyxie subit trois points de stress au début de chacun de ses tours, jusqu'à ce que cesse l'asphyxie. Un personnage peut généralement sortir de l'état d'asphyxie en retrouvant une atmosphère respirable ou en se débarrassant d'un obstacle qui l'empêchait de respirer, mais d'autres conditions peuvent intervenir, selon la situation. Une fois son seuil de stress atteint, le personnage est neutralisé. Par ailleurs, au début de chacun de ses tours suivants, s'il se trouve toujours en état d'asphyxie, il subit une blessure critique, jusqu'à ce qu'il sorte de cet état ou qu'il meure.

TABLE 6-8 : FEU, ACIDE ET ATMOSPHÈRES CORROSIVES

Degré	Exemples
1-2	Feu de camp, substances modérément caustiques comme les détergents industriels, atmosphère chargée de cendres et d'émanations d'une fournaise
3-5	Liquides inflammables et projecteurs de flammes, substances dangereuses comme les acides industriels, atmosphère contaminée par des fuites chimiques.
6-9	Fer à souder, acides militaires, atmosphères chargées de gaz dangereux comme l'ammoniac.
10+	Lave, fourneaux anti-explosion, atmosphères parfaitement irrespirables et caustiques tels que les mélanges de méthane et d'ammoniac provoquant des vapeurs acides.

CHUTES

La pesanteur tue. Quand un personnage fait une chute, le MJ doit en déterminer la hauteur, pour la traduire en termes de niveau de portée. Il consulte ensuite la **Table 6–9 : Dégâts de Chute** pour définir les dégâts subis. Ces dégâts sont réduits par l'encaissement, ce qui n'est pas le cas du stress subi.

Le personnage qui fait une chute peut en réduire les dégâts en réussissant un **test d'Athlétisme ou de Coordination (◆◆) Moyen**. Chaque ✲ réduit les dégâts d'un point, tandis que chaque ☯ réduit le stress subi d'un point. Le MJ peut décider qu'un ⊕ réduise la hauteur de chute d'un niveau de portée, le personnage parvenant d'une manière ou d'une autre à se raccrocher à quelque chose ou à ralentir sa chute.

TABLE 6-9 : DÉGÂTS DE CHUTE

Portée	Dégâts	Stress
Courte	10	10
Moyenne	30	20
Longue	Neutralisé, blessure critique à +50	30
Extrême	Neutralisé, blessure critique à +75 (ou mort, à l'appréciation du MJ)	40

BLESSURES, STRESS ET ÉTATS DE SANTÉ

L'Ère de la Rébellion privilégiant le rythme et l'action, les personnages doivent s'attendre à se retrouver régulièrement plongés dans des situations dont ils ne sortiront pas forcément indemnes. Deux paramètres distincts quoique similaires permettent d'évaluer leur santé : le stress et les blessures.

BLESSURES ET SEUIL DE BLESSURE

Bien des choses peuvent infliger des dégâts physiques : les tirs de blaster, les griffes d'un wampa enragé, les grenades à fragmentation, les chutes, etc. Les dégâts physiques qu'un personnage subit prennent le nom de blessures. Chaque point de dégâts se traduit donc par une blessure. Un personnage ne peut toutefois en encaisser qu'un certain nombre avant d'être neutralisé, ce qui est symbolisé par son seuil de blessure.

DÉPASSEMENT DU SEUIL DE BLESSURE

Quand les blessures d'un personnage joueur dépassent son seuil de blessure, il sombre dans l'inconscience et se trouve neutralisé jusqu'à ce que le nombre de ses blessures soit réduit (grâce à des soins, par exemple) et ne dépasse plus son seuil de blessure. Par ailleurs, **il subit aussitôt une blessure critique**. Dans certains cas extrêmes, cela peut même entraîner la mort du PJ.

Quand les blessures des PNJ et des créatures dépassent leur seuil de blessure, ils sont vaincus (sauf s'il s'agit d'adversaires de haut niveau comme les Némésis). Les créatures ainsi vaincues sont généralement considérées comme mortes, mais l'interprétation revient au MJ, qui peut décider qu'elles se sont simplement évanouies, qu'elles sont diminuées au point de ne plus pouvoir combattre, qu'on les a assommées ou autre variation adaptée à la scène et à l'histoire. Les PNJ (sauf les Némésis) ne séparent pas le stress des blessures. Les deux doivent donc être appliqués à leur seuil de blessure. Il peut toutefois être intéressant d'ajuster l'interprétation de leur défaite selon qu'elle fait suite à une accumulation de stress ou de blessures.

Lorsque les blessures dépassent le seuil de blessure d'un personnage, ce dernier doit noter de combien de blessures il dépasse son seuil (maximum de deux fois le seuil de blessure). Il reste considéré comme neutralisé tant qu'il n'a pas soigné ses blessures jusqu'à être repassé sous son seuil de blessure.

STRESS ET SEUIL DE STRESS

Les blessures représentent les dégâts physiques potentiellement mortels, mais il existe d'autres facteurs et effets pouvant diminuer un personnage. On parle alors de stress. Tout ce qui handicape le personnage sans pour autant lui infliger de blessures physiques est appelé stress. Errer dans les déserts torrides de Tatooine pendant des heures, subir un petit choc électrique au contact d'une console, se faire malmener dans un compresseur à déchets, tout cela peut entraîner du stress. Les armes qui ont une fonction étourdissante et d'autres effets qui peuvent entraver le personnage génèrent aussi du stress.

Par ailleurs, tout ce qui angoisse, inquiète, effraie ou provoque un trouble émotionnel génère du stress. Perdre son sang-froid lors d'un bombardement, être réprimandé par un officier supérieur, se réveiller prisonnier des Hutts ou voir son vaisseau abordé par une équipe de limiers impériaux alors qu'on transporte de la contrebande est susceptible d'infliger du stress.

Le stress peut s'accumuler lentement en tant qu'effet lié à l'environnement ou s'acquérir d'un coup, quand le personnage est par exemple accablé par quelque chose qui ne le blesse pas physiquement mais le diminue sensiblement.

ÉTATS DE SANTÉ

Au fil de leurs aventures, les personnages vont passer par divers états de santé représentant leur forme physique et leur bien-être général.

Un personnage est **indemne** et en pleine forme lorsqu'il ne souffre d'aucune blessure.

Un personnage est **blessé** lorsqu'il a des blessures dont le total est inférieur à son seuil de blessure. Il a probablement subi quelques entailles, contusions et autres coups mineurs, mais pas de dégâts permanents ou vraiment handicapants. Il est certes un peu meurtri, mais reste vigoureux et plein d'élan.

Un personnage est **grièvement blessé** s'il souffre d'une ou plusieurs blessures critiques, quel que soit le total de ses autres blessures. Les blessures critiques sont des maux sérieux qui ont des répercussions défavorables. On peut être à la fois blessé et grièvement blessé.

Un personnage est **neutralisé** lorsque ses blessures dépassent son seuil de blessure ou que son stress dépasse son seuil de stress. L'intéressé sombre alors dans l'inconscience et ne peut plus agir jusqu'à ce que ses blessures redescendent à un nombre inférieur ou égal au seuil de blessure.

Dépasser son seuil de blessure entraîne un test de blessure critique, c'est pourquoi on peut être à la fois neutralisé et grièvement blessé.

Un joueur peut également faire volontairement subir du stress à son personnage. L'application la plus courante consiste à encaisser deux points de stress pour bénéficier, à son tour de jeu, d'une manœuvre supplémentaire.

L'activation de certains talents implique qu'un personnage subisse ainsi un ou plusieurs points de stress.

DÉPASSEMENT DU SEUIL DE STRESS

Quand le stress d'un personnage joueur dépasse son seuil de stress, ce PJ est neutralisé jusqu'à ce que son stress redescende à la valeur de ce seuil ou en dessous. Dans ce cas, il se retrouve souvent sans connaissance, mais il peut aussi être si hébété ou stupéfait qu'il n'est plus conscient de ce qui se passe autour de lui et ne peut donc agir en conséquence.

Le stress subi par les PNJ et les créatures, en revanche, est appliqué directement à leur seuil de blessure (sauf s'il s'agit de Némésis, qui notent séparément leur stress).

BLESSURES CRITIQUES

Les blessures critiques, particulièrement redoutables, résultent habituellement d'un coup critique, mais les personnages peuvent aussi en subir quand leur seuil de blessure est franchi et par d'autres biais. Chaque fois qu'un personnage encaisse une blessure critique, il lance un d100 et consulte la **Table 6–10 : Blessures critiques** pour connaître la forme prise par cette complication.

Les effets à court terme de certaines blessures restent temporaires, ne faisant parfois que désorienter ou affecter le personnage quelques brefs instants. D'autres blessures sont plus graves, se traduisant par un handicap durable. Elles affectent dans ce cas le personnage jusqu'à ce qu'il ait reçu des soins médicaux adaptés.

Quoi qu'il en soit, le personnage conserve sa blessure critique jusqu'à ce qu'elle ait été soignée. Même quand les effets à court terme sont passés, le personnage est toujours considéré comme grièvement blessé. Il ajoute +10 à ses jets sur la Table 6–10 pour chaque blessure critique dont il souffre déjà. Ainsi, les blessures critiques se cumulent et si on ne les soigne pas, le fait de les multiplier, même quand elles paraissent bénignes, peut s'avérer désastreux.

AUTRES ÉTATS

Dans **L'Ère de la Rébellion**, les personnages peuvent subir d'autres états de santé que blessé et neutralisé. Ces autres états peuvent avoir une influence sur les possibilités s'offrant aux personnages lors des combats, et peuvent aussi s'avérer très dangereuses. Si vous savez les faire subir à vos adversaires, vous disposez également d'un sérieux atout.

ÉTOURDI

Un personnage **étourdi** ne peut pas effectuer d'action (ni dégrader une action en manœuvre). La plupart des effets qui étourdissent ont une durée établie. Si tel n'est pas le cas, l'étourdissement persiste jusqu'à la fin du prochain tour du personnage. Quand un personnage est étourdi plusieurs fois, la durée des effets se cumule, sans toutefois se prolonger au-delà de la rencontre en cours.

STRESS ET BLESSURES CRITIQUES

Même si le cas se présente rarement, certaines attaques infligeant du stress peuvent également provoquer des blessures critiques (notamment dans le cas d'armes étourdissantes). Cela peut paraître étrange, mais c'est en fait parfaitement cohérent. Quand un personnage joueur inflige une blessure critique à un adversaire qui peut être neutralisé d'une seule blessure critique (comme un sbire), ce dernier perd en fait connaissance. Quand un PJ ou une Némésis subit une blessure critique causée par une arme étourdissante, cela peut se traduire par des effets durables provoqués par l'arme ou par des blessures plus indirectes (l'étourdissement a renversé le personnage, qui s'est fendu le crâne en heurtant le sol, par exemple). C'est bien entendu le MJ ou les joueurs qui déclenchent la blessure critique et, selon les circonstances, ils peuvent s'accorder sur le fait qu'elle n'a pas sa place dans une scène donnée et donc choisir de ne pas la faire intervenir.

IMMOBILISÉ

Un personnage **immobilisé** ne peut pas effectuer de manœuvre (y compris en dépensant du stress ou des). La plupart des effets qui immobilisent ont une durée établie. Si tel n'est pas le cas, l'immobilisation persiste jusqu'à la fin du prochain tour du personnage. Quand un personnage est immobilisé plusieurs fois, la durée des effets se cumule, sans toutefois se prolonger au-delà de la rencontre en cours.

DÉSORIENTÉ

Un personnage désorienté ajoute ■ à tous ses tests. La plupart des effets qui désorientent ont une durée établie. Si tel n'est pas le cas, la désorientation persiste jusqu'à la fin du prochain tour du personnage. Quand un personnage est désorienté plusieurs fois, la durée des effets se cumule, sans toutefois se prolonger au-delà de la rencontre en cours.

MORT

La galaxie de **L'Ère de la Rébellion** expose souvent les personnages joueurs à des situations périlleuses, dont certaines n'épargneront pas les plus aguerris des héros. Tout PJ doit s'attendre au jour où la mort viendra frapper à sa porte.

Si jamais un personnage obtient un résultat supérieur ou égal à 151 en consultant la **Table 6–10 : Blessures Critiques**, par un simple jet ou par accumulation de plusieurs blessures critiques non soignées, il meurt.

TABLE 6-10 : BLESSURES CRITIQUES

1d100	Gravité	Résultat
01-05	Facile (◆)	**Petite entaille :** la cible subit 1 stress
06-10	Facile (◆)	**Ralentissement :** la cible ne pourra agir à son prochain tour que durant le dernier crêneau d'initiative allié.
11-15	Facile (◆)	**Choc :** la cible lâche ce qu'elle tient.
16-20	Facile (◆)	**Distraction :** la cible ne peut exécuter de manœuvre gratuite à son prochain tour.
21-25	Facile (◆)	**Déséquilibre :** la cible ajoute ■ à son prochain test de compétence.
26-30	Facile (◆)	**Blessure Accablante :** prenez un point de Destin côté lumineux et retournez-le côté obscur (l'inverse dans le cas d'un PNJ).
31-35	Facile (◆)	**Étourdissement :** la cible est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.
36-40	Facile (◆)	**Piqûre :** la cible ajoute un dé de difficulté à son prochain test.
41-45	Moyenne (◆◆)	**Renversement :** la cible se retrouve à terre et subit 1 stress.
46-50	Moyenne (◆◆)	**Mal de Crâne :** la cible ajoute un dé de difficulté à tous ses tests d'Intelligence et de Ruse jusqu'à la fin de la rencontre.
51-55	Moyenne (◆◆)	**Blessure Effroyable :** la cible ajoute un dé de difficulté à tous ses tests de Présence et de Volonté jusqu'à la fin de la rencontre.
56-60	Moyenne (◆◆)	**Blessure Lancinante :** la cible ajoute un dé de difficulté à tous ses tests de Vigueur et d'Agilité jusqu'à la fin de la rencontre.
61-65	Moyenne (◆◆)	**Hébétement :** la cible est désorientée jusqu'à la fin de la rencontre.
66-70	Moyenne (◆◆)	**Confusion :** la cible retire tous les □ de ses tests de compétence jusqu'à la fin de la rencontre.
71-75	Moyenne (◆◆)	**Paralysé :** la cible perd sa manœuvre gratuite jusqu'à la fin de la rencontre.
76-80	Moyenne (◆◆)	**Aux Abois :** la cible ouvre sa garde, offrant aussitôt à l'attaquant une attaque gratuite contre elle avec la même réserve de dés que l'attaque responsable.
81-85	Moyenne (◆◆)	**Hors d'Haleine :** jusqu'à la fin de la rencontre, la cible ne peut s'infliger volontairement du stress pour activer une capacité ou bénéficier de manœuvres supplémentaires.
86-90	Moyenne (◆◆)	**Mis à Mal :** la cible ajoute un dé de difficulté à tous ses tests de compétence jusqu'à la fin de la rencontre.
91-95	Difficile (◆◆◆)	**Exténuation :** la cible subit 1 stress chaque fois qu'elle exécute une action.
96-100	Difficile (◆◆◆)	**Infirmité :** l'un des membres de la cible (choisi par le MJ) est infirme jusqu'à ce qu'on le soigne ou le remplace. La cible ajoute un dé de difficulté à tous les tests faisant intervenir ce membre.
101-105	Difficile (◆◆◆)	**Mutilation :** la cible perd définitivement l'un de ses membres (choisi par le MJ). À moins qu'elle ne dispose d'une prothèse cybernétique, elle ne pourra plus exécuter d'action faisant intervenir ce membre. Toutes ses autres actions reçoivent ■.
106-110	Difficile (◆◆◆)	**Blessure Épouvantable :** lancez 1d10 pour désigner l'une des caractéristiques de la cible : 1-3 pour Vigueur, 4-6 pour Agilité, 7 pour Intelligence, 8 pour Ruse, 9 pour Présence, 10 pour Volonté. Tant que cette blessure critique n'a pas été soignée, la caractéristique en question est réduite d'un point.
111-115	Difficile (◆◆◆)	**Invalidité :** tant que cette blessure critique n'est pas soignée, la cible ne peut effectuer plus d'une manœuvre à son tour.
116-120	Difficile (◆◆◆)	**Aveuglé :** la cible est privée de la vue. Améliorez 2 dés de difficulté sur tous ses tests (3 dés pour les tests de Perception et Vigilance).
121-125	Difficile (◆◆◆)	**Perte de Connaissance :** la cible est étourdie jusqu'à la fin de la rencontre.
126-130	Intimidante (◆◆◆◆)	**Blessure de Cauchemar :** lancez 1d10 pour désigner l'une des caractéristiques de la cible : 1-3 pour Vigueur, 4-6 pour Agilité, 7 pour Intelligence, 8 pour Ruse, 9 pour Présence, 10 pour Volonté. Réduisez d'un point la caractéristique en question, de façon permanente (jusqu'à un minimum de 1).
131-140	Intimidante (◆◆◆◆)	**Hémorragie :** à chaque round, la cible subit 1 blessure et 1 stress au début de son tour. Elle subit une blessure critique par tranche de cinq blessures reçues au-delà de son seuil de blessure. Lancez alors les dés et consultez cette table : si par ce biais elle retombe sur ce résultat, relancez les dés.
141-150	Intimidante (◆◆◆◆)	**La Fin est Proche :** la cible va mourir après le dernier crêneau d'initiative du prochain round.
151 +	-	**Mort :** décès irréversible.

Un personnage mort ne peut être ramené à la vie. De même, un personnage droïde détruit ne peut être restauré : on considère que son processeur principal est endommagé de manière irréversible. Dans un cas comme dans l'autre, le joueur n'a plus qu'à créer un nouveau personnage s'il veut reprendre l'aventure.

Pour plus de détails sur la mort des personnages joueurs, reportez-vous au **Chapitre IX : Le Maître du Jeu**.

RÉCUPÉRATION ET SOINS

Si les personnages risquent d'en voir de toutes les couleurs et de subir de nombreuses blessures, ils disposent heureusement de plusieurs moyens pour s'en remettre. Cette récupération n'est pas toujours efficace et prompte selon les ressources et les compétences disponibles, mais avec des soins appropriés et le temps nécessaire, les personnages pourront normalement se remettre des pires rencontres.



RÉCUPÉRER DES BLESSURES

Il existe différents moyens de récupérer de ses blessures. Il s'agira dans certains cas d'une lente récupération naturelle, et dans d'autres, d'un recours à des technologies médicales de pointe.

REPOS NATUREL

Pour chaque nuit de repos complet, le personnage élimine 1 blessure, quel que soit son état de santé actuel. À la fin de chaque semaine de repos complet, le personnage a droit à un test de Résistance pour éliminer 1 blessure critique. La difficulté du test est égale à la gravité de la blessure critique. Si le test est réussi, la blessure critique est soignée et n'affecte plus le personnage. En cas d'échec, le personnage conserve la blessure critique, mais soigne tout de même une blessure. Un ⊕ permet de soigner une blessure critique de plus.

Les droïdes bénéficient du repos naturel comme tous les autres personnages, car leurs sous-programmes et systèmes automatisés tentent de se réparer eux-mêmes.

SOINS MÉDICAUX

Un personnage peut tenter un test de Médecine visant à accélérer la guérison des blessures. Chaque personnage ne peut bénéficier que d'un test de Médecine par rencontre, les premiers secours restant limités dans leur efficacité.

La difficulté du test dépend de l'état de santé actuel du patient. Si le test est réussi, la cible élimine un nombre de blessures égal au nombre de ✲ produits par le test de Médecine et un nombre de points de stress égal au nombre de ❨❩.

On peut aussi tenter d'aider un personnage à récupérer d'une blessure critique par un test de Médecine dont la difficulté est égale à la gravité de la blessure critique (cf. **Table 6-11 : Difficulté du test de Médecine**). Un même personnage ne peut tenter qu'un test de Médecine par semaine pour une blessure critique donnée.

Un personnage peut tenter de soigner ses propres blessures et blessures critiques, mais le niveau de difficulté du test de Médecine augmente alors de deux dés. Par ailleurs, tenter un test de Médecine sans disposer du matériel adapté (cf. page 193) augmente la difficulté d'un dé.

TABLE 6-11 : DIFFICULTÉ DU TEST DE MÉDECINE

État de santé	Test de Médecine
Blessures actuelles inférieures ou égales à la moitié du seuil	Facile (◆)
Blessures actuelles supérieures à la moitié du seuil	Moyenne (◆◆)
Blessures actuelles supérieures au seuil	Difficile (◆◆◆)
Récupération de blessure critique	Gravité de la blessure critique

Les droïdes ne peuvent bénéficier de soins médicaux. Néanmoins, la compétence Mécanique leur offre les mêmes avantages. Ces tests de Mécanique se soumettent aux mêmes règles et difficultés que ceux de Médecine, sauf que les droïdes qui se soignent eux-mêmes ajoutent un dé de difficulté et non deux. Cela s'explique simplement par le fait que la plupart des droïdes ne sont pas sujets à la « douleur » et disposent d'algorithmes de diagnostic intégrés qui leur permettent de mieux appréhender leur propre réparation.

CUVES À BACTA

Les personnages peuvent aussi récupérer dans les cuves à bacta. Le rythme de récupération dépend de l'état de santé actuel du personnage. Un personnage blessé récupère au rythme de 1 blessure toutes les deux heures. Un personnage neutralisé récupère au rythme de 1 blessure toutes les six heures.

Au bout de 24 heures, le personnage a droit à un test de Résistance pour se débarrasser de 1 blessure critique. La difficulté du test est égale à la gravité de la blessure critique. Si le test est réussi, la blessure critique est soignée et n'affecte plus le personnage. En cas d'échec, le personnage conserve la blessure critique, mais élimine tout de même une blessure.

BAINS D'HUILE (DROÏDES UNIQUEMENT)

Les droïdes ne peuvent bénéficier du bacta. Néanmoins, un bain d'huile leur offre des avantages similaires. Ces bains sont spécialement conçus pour permettre aux droïdes de récupérer des dommages et autres effets préjudiciables. Chaque heure passée dans un bain d'huile élimine une blessure, le lubrifiant facilitant les routines de restauration du droïde. Les bains d'huile ne soignent pas les blessures critiques, en revanche, ce qui reste le domaine des tests de Mécanique.

STIMPACKS

Les stimpacks sont des seringues remplies de remèdes, de bacta et d'antalgiques, spécialement conçues pour soigner dans le feu de l'action. Les stimpacks soignent un nombre fixe de blessures, sans nécessiter le moindre jet de dés. En revanche, multiplier le recours aux stimpacks dans une même journée s'avère de moins en moins efficace. Il faut en effet une nuit complète de repos ou attendre au moins vingt-quatre heures pour pouvoir profiter de nouveau de la pleine efficacité des stimpacks.

Sans cela, dans une même journée, le premier stimpack consommé par le personnage lui retire cinq blessures. Le deuxième ne soigne plus que quatre blessures, le troisième trois blessures, et ainsi de suite. C'est ainsi qu'à partir du sixième consommé dans une même journée, les stimpacks n'ont plus aucun effet, l'organisme du sujet étant saturé de ces substances.

L'injection d'un stimpack se fait au prix d'une manœuvre. Le personnage qui l'administre doit être au contact du sujet à traiter. Un personnage qui a une main ou un appendice préhensile libre peut s'appliquer lui-même un stimpack au prix d'une manœuvre.

Les stimpacks restent sans effet sur les blessures critiques, qui ne se soignent que par un test de Médecine réussi, dont la difficulté est égale à la gravité de la blessure.

TROUSSE DE RÉPARATION D'URGENCE (DROÏDES UNIQUEMENT)

Les droïdes ne peuvent bénéficier de stimpacks. Néanmoins, les kits de réparation leur offrent des avantages similaires. Comme les stimpacks, ces dispositifs ne peuvent être utilisés que cinq fois par jour, mais ils n'éliminent que trois blessures (valeur qui, dans leur cas, ne diminue pas au fil des utilisations). La réparation des blessures critiques d'un droïde demande de réussir un test de Mécanique dont la difficulté est égale à la gravité de la blessure critique.

SE REMETTRE DU STRESS

Heureusement, il est assez facile de se remettre du stress en reprenant son souffle, en se détendant avec ses amis ou en prenant un bon repas, entre autres méthodes.

À la fin d'une rencontre, chaque joueur peut tenter un **test de Calme** ou de **Sang-froid Simple (-)**. Chaque succès ✲ permet d'éliminer un point de stress. Par ailleurs, une bonne nuit de repos permet généralement de se débarrasser de tout son stress. On raconte également que certains Jedi maîtriseraient une technique leur permettant de passer outre tous les effets du stress ou d'apaiser les autres et de faciliter ainsi leur récupération.

SE REMETTRE DES BLESSURES CRITIQUES

Les blessures critiques persistantes rendent les suivantes de plus en plus dangereuses. Il faut donc les traiter le plus vite et efficacement possible. Leur gravité est variable et détermine la difficulté des tests de Médecine visant à les soigner.

Il ne faut pas oublier que même si les effets d'une blessure critique ont été dissipés, la blessure elle-même persiste tant qu'elle n'a pas été traitée. Par exemple, un résultat de « 23 » sur la table des blessures critiques, ce qui correspond à « Déséquilibre », inflige un ■ au prochain test de compétence du personnage.

Une fois le dé de malus appliqué et le test passé, la blessure critique Déséquilibre persiste tant qu'elle n'a pas été traitée, si bien que les jets de blessure critique de ce personnage se traduiront par des états de plus en plus graves.



VII

VAISSEAUX ET VÉHICULES

« Concentrez le feu sur le super croiseur interstellaire. »

– Amiral Ackbar

De vifs landspeeders suspendus à un mètre au-dessus du sol, par leur générateur à répulsion noircissent les rues des mégalopoles. D'élégants airspeeders patrouillent les cieux de mille mondes, lancés à des vitesses époustouflantes par leur puissant moteur ionique. Des vaisseaux de toutes tailles gagnent l'espace depuis les petits spatioports de planètes arriérées, puis foncent dans l'hyperespace, franchissant des distances longues de plusieurs années-lumière sans plus d'effort qu'il n'en faut pour se rendre au marché.

L'univers de *Star Wars* est indissociable de ces moyens de transport, tant il dépend d'eux. Les vaisseaux font presque figure de talismans aux yeux des capitaines et des équipages, qui les traitent et les aiment comme de véritables êtres vivants. Pour bon nombre de voyageurs de l'espace, ils représentent aussi l'unique forme de foyer qu'ils aient jamais connue.

Ce chapitre décrit les types d'appareils les plus courants de la galaxie, ainsi que les règles qui les gouvernent.

CARACTÉRISTIQUES DES VÉHICULES

Qu'il s'agisse d'un minuscule swoop ou d'un titanesque destroyer stellaire impérial, tout véhicule ou vaisseau dispose de certaines caractéristiques communes. Elles permettent de déterminer certains attributs, comme la puissance des boucliers d'un navire ou sa vitesse. Ces caractéristiques couvrent tous les points les plus importants du point de vue du système de jeu.

Maniabilité : la mesure de l'agilité d'un vaisseau et de sa réactivité aux commandes du pilote.

Vitesse : la rapidité brute d'un vaisseau ou d'un véhicule, ainsi que l'accélération dont il est capable.

Gabarit : une mesure abstraite des dimensions de l'appareil.

Défense : la protection dont un vaisseau bénéficie en cas d'accident ou d'attaque. Cette caractéristique indique généralement la présence d'un bouclier à rayon ou à particules, mais elle désigne aussi n'importe quel procédé (technologique ou non) permettant de prévenir les dégâts de coque.

Blindage : cette caractéristique analogue à la valeur d'encaissement détermine la résistance du blindage d'un véhicule ou d'un vaisseau.

Seuil de dégâts de coque (DC) : décrit la robustesse d'un vaisseau ou d'un véhicule et sa capacité à continuer de fonctionner en dépit des dégâts subis.

Seuil de stress mécanique (SM) : mesure combien le vaisseau peut endurer en termes de chocs et d'accélération soudaine avant que ses systèmes ne commencent à défaillir.

Emplacements disponibles pour les modifications : le nombre d'améliorations ou de modifications qu'un vaisseau ou un véhicule peut recevoir.

MANIABILITÉ

La maniabilité recouvre, de manière générale, la souplesse d'un vaisseau et sa réactivité aux commandes émises par le pilote ou l'équipage. Plusieurs facteurs influent sur cette caractéristique. La taille est le plus évident d'entre eux : un X-wing T65 ou un chasseur B-Wing sont par nature plus manœuvrables qu'un destroyer stellaire de classe Victoire. D'autres facteurs peuvent jouer sur la maniabilité d'un appareil, comme sa forme, son système de guidage et sa masse, ou même un manque général d'ergonomie.

En termes de jeu, cette caractéristique indique le nombre de dés de fortune □ ou d'infortune ■ que celui-ci ajoute à la réserve de dés d'un joueur lorsqu'il effectue un test de Pilotage. Elle est égale à 0 par défaut et les appareils extrêmement vifs ajoutent généralement des dés de fortune □, tandis que les vaisseaux lents ou pesants ajoutent des dés d'infortune ■ aux tests de Pilotage. Si cette caractéristique est positive, c'est le nombre de dés de fortune □ que le pilote ajoute à son test de Pilotage. En revanche, s'il s'agit d'un nombre négatif, c'est le nombre de dés d'infortune ■ qu'il ajoute à sa réserve de dés.

VITESSE

Cette caractéristique, qui englobe la vitesse à proprement parler ainsi que l'accélération, détermine à quelle allure un appareil peut se déplacer par rapport à son environnement, mais aussi le type de manœuvre que son pilote peut effectuer. La valeur indiquée correspond à la vitesse « maximale » qu'un vaisseau ou véhicule peut atteindre, ce qui veut bien sûr dire qu'un pilote peut choisir d'avancer moins rapidement. Lorsque cette valeur est 0, cela signifie que le vaisseau ou le véhicule est stationnaire. En revanche, plus elle est élevée, plus un appareil peut aller vite. Une valeur égale à 1 traduit la lenteur pachydermique d'un marcheur TB-TT ou d'un gros transport, tandis qu'à 5, cette caractéristique décrit un vaisseau virevoltant comme un chasseur TIE ou une voiture des nuages.

GABARIT

Le gabarit est une valeur abstraite qui permet de représenter la taille et la masse relatives d'un véhicule ou d'un vaisseau. Cette caractéristique donne une idée de l'échelle d'un appareil et détermine en grande partie

VAISSEAUX, VÉHICULES ET ÉCHELLE

Dans leurs interactions, les vaisseaux et véhicules sont soumis aux mêmes règles de base que celles du **Chapitre I : Le jeu** et du **Chapitre VI : Combat et conflits**. En raison de leur taille et de leur masse supérieures, ces appareils sont néanmoins mesurés à une autre échelle, l'échelle planétaire.

Chaque fois qu'il est question des armes, du blindage et du Seuil de stress mécanique d'un vaisseau ou d'un véhicule, chaque point vaut dix fois son équivalent à l'échelle individuelle. Par exemple, si un canon laser installé sur un chasseur est doté d'une valeur de dégâts de base de 3, cela veut dire qu'il inflige 3 points de dégâts lorsqu'il est employé contre un autre appareil ou 30 points de dégâts contre une cible humaine. À l'inverse, un fusil blaster normal doit infliger 10 points de dégâts à un vaisseau pour lui faire subir 1 point de dégâts de coque.

Les armes à échelle infligent donc infligent des dégâts phénoménaux aux individus. La plupart du temps, il suffit de toucher avec l'une d'entre elles pour excéder le seuil de blessure d'un PJ, mettant celui-ci hors de combat jusqu'à la fin de l'affrontement. En tant que MJ, vous aurez peut-être le sentiment que cette règle ne rend pas justice à la puissance phénoménale des armes employées dans les batailles spatiales ; dans ce cas, n'hésitez pas à rajouter +50 au résultat du jet sur la table des blessures critiques. Cela dit, il est toujours possible d'expliquer qu'un personnage s'en tire relativement bien après avoir subi une attaque faite au moyen d'une arme à l'échelle planétaire parce qu'il se trouvait en périphérie de la zone couverte par une explosion.

Pour empêcher que des armes comme les pistolets laser infligent des dégâts critiques à des vaisseaux lourdement blindés, n'oubliez pas qu'elles doivent infliger des dégâts supérieurs à la valeur de blindage de ceux-ci.

Bien que leur rayon explosif ne leur permette pas d'atteindre plusieurs cibles dans l'espace, les armes à l'échelle planétaire disposant de l'attribut Souffle sont particulièrement dévastatrices contre les ennemis au sol. En plus de toucher les personnages au contact avec l'individu visé, les armes de ce genre affectent aussi quiconque se trouve à portée courte de celui-ci.

VAISSEAUX ET ÉCHELLE INDIVIDUELLE

Ce n'est pas parce que les vaisseaux et véhicules opèrent normalement à l'échelle planétaire que vous ne pouvez pas les utiliser à l'échelle individuelle. Deux véhicules situés à courte portée l'un de l'autre peuvent en même temps être à portée moyenne à l'échelle individuelle, ou même au contact (comme deux speeders filant côte à côte). Le plus important, c'est de se rappeler que les portées utilisées au niveau individuel correspondent à la portée proche dans l'échelle planétaire. C'est d'ailleurs l'un des rares cas de figure où il devient logique, du point de vue de la description, qu'une arme pourvue de l'attribut Souffle (comme une torpille à protons) soit capable de toucher plusieurs véhicules à la fois.

la difficulté des attaques effectuées contre celui-ci. De manière générale, les bâtiments de grande envergure sont faciles à toucher, tandis que les vaisseaux de petite dimension sont durs à atteindre. La taille et la puissance des armes sont généralement proportionnelles au gabarit, mais certains appareils spécialisés, comme la frégate anti-chasseur de classe Lancier, font néanmoins exception à la règle. Ces gros navires de guerre disposent d'un armement moins dévastateur et imposant que les bâtiments de leur taille, ce qui leur permet de remplir un rôle spécifique.

Le gabarit varie de 0 à 10. À 0, il correspond à un objet ou à une créature dont la taille est inférieure à celle d'un être humain, comme un jawa, un droïde astromech ou un composant bien précis du navire, tandis qu'une cible de la taille d'un adulte humain possède un gabarit de 1. La plupart des chasseurs et des transports légers ont un gabarit de 3 ou 4. La valeur maximale est réservée aux plus gros vaisseaux et aux stations spatiales, comme l'Étoile noire.

SEUIL DE DÉGÂTS DE COQUE (DC)

Cette caractéristique décrit la robustesse d'un appareil ainsi que sa capacité à encaisser les dégâts. La force de la quille, la résistance du châssis d'un camion speeder ou la solidité générale du carénage d'un chasseur sont toutes mesurées par le Seuil de DC. Tout comme le seuil de blessure d'un personnage joueur, cette caractéristique détermine la quantité de dégâts physiques qu'un vaisseau ou un véhicule peut endurer avant d'être détruit ou mis hors d'état de nuire. Le seuil de dégâts de coque est une caractéristique mesurée à l'échelle planétaire, ce qui veut dire que 1 point de dégâts de coque est l'équivalent de 10 blessures pour un personnage.

SEUIL DE STRESS MÉCANIQUE (SM)

Cette caractéristique détermine la résistance des systèmes internes d'un vaisseau ou d'un véhicule aux mauvais traitements que leur infligent quotidiennement leurs utilisateurs et la galaxie en général. Elle représente de façon globale l'efficacité des ordinateurs, des outils de navigation, des propulseurs, du moteur hyperspatial et des divers systèmes qui sont nécessaires pour assurer des performances optimales à l'appareil. Lorsqu'un vaisseau ou un véhicule subit plus de stress mécanique que son seuil ne le permet, ses systèmes saturent et s'arrêtent les uns après les autres jusqu'à ce qu'il soit possible de les redémarrer ou de les réparer. Ceci nuit aux performances de l'appareil et peut même parfois le handicaper lourdement, entraînant des complications pour l'équipage et les passagers.

Le stress mécanique peut avoir des causes extrêmement variées. La plupart du temps, il se manifeste quand l'équipage tente de pousser son vaisseau à la limite de ses capacités ou au-delà. C'est par exemple le cas quand on fait tourner un moteur subluminique en surrégime pour échapper à des poursuivants ou quand on fait feu avec des lasers jusqu'à ce que les canons soient chauffés à blanc. Un vaisseau peut aussi encaisser du stress mécanique en raison d'un incident qui se déclenche suite à l'obtention d'un symbole de menace, à cause d'un astéroïde surgi de nulle part, ou parce qu'il a été touché par certaines armes, comme les canons ioniques notamment.

La principale différence entre cette caractéristique et le stress « normal » est que le stress mécanique ne peut pas être éliminé en dépensant des avantages. Pour s'en débarrasser, il faut soit que l'équipage intervienne et procède à des réparations, soit qu'un jour entier s'écoule sans que le vaisseau encaisse le moindre point de stress.

VITESSE ATMOSPHÉRIQUE ET SUBLUMINIQUE

Les vitesses sont relatives dans l'univers de *Star Wars* : **L'Ère de la Rébellion**. Elles sont nécessairement moindres dans l'atmosphère ou à la surface d'une planète que dans l'espace, car dans ce deuxième cas de figure, les moteurs n'ont pas besoin de compenser la gravité ou la résistance de l'air et peuvent atteindre des vélocités supérieures. Par exemple, un airspeeder (vitesse 4) voyageant dans l'atmosphère ira moins vite qu'un vaisseau avançant à vitesse 4 dans l'espace. De plus, les vaisseaux capables d'effectuer des déplacements transatmosphériques (ce qui est le cas de presque tous les appareils de gabarit 5 ou moins) se meuvent nettement moins rapidement dans l'atmosphère, même si leur vitesse demeure la même du point de vue des règles ; par exemple, un chasseur qui se déplace à vitesse 5 dans l'atmosphère avance moins vite que s'il volait à vitesse 5 dans l'espace. Ceci s'explique par le fait que ces appareils ne sont pas optimisés pour évoluer en atmosphère, bien qu'ils en soient capables. Comme ils ne disposent ni d'un fuselage aérodynamique ni d'ailes pourvues d'ailerons ajustables, ils doivent compter sur la puissance brute de leur moteur ionique et de leur générateur à répulsion pour évoluer dans les airs.

EMPLACEMENTS DISPONIBLES POUR LES MODIFICATIONS

Tous les vaisseaux et véhicules produits dans la galaxie sont susceptibles d'être plus ou moins modifiés. Bon nombre d'entre eux, notamment les chasseurs et les vaisseaux militaires, sont construits pour remplir une fonction précise et ne laissent que peu de place aux modifications ; à l'inverse, certains appareils individuels ou commerciaux sont faits pour être modulaires et facilement personnalisables. La majorité des cargos et des transports s'inscrivent résolument dans cette seconde catégorie, étant pourvus d'une coque modulaire qui peut être reconfigurée à loisir afin de transporter tous les chargements possibles et imaginables. Tous les vaisseaux et véhicules disposent donc d'un certain nombre d'emplacements pour les modifications qui permettent à leur propriétaire de changer leurs performances, leurs caractéristiques ou leur armement en fonction de ses besoins.

Le nombre d'emplacements disponibles est déterminé par le modèle plutôt que par la taille d'un véhicule ou d'un appareil. En dépit de ses dimensions relativement modestes, un V.A.P. Firespray est aisé à modifier, tandis qu'un destroyer stellaire de classe Impérial-II ne permet presque aucun changement malgré sa taille, car il est de conception trop spécialisée et accomplit des missions d'un type bien précis.

PROTECTION

Les vaisseaux et véhicules de la galaxie emploient divers procédés permettant d'éviter ou de dévier les dégâts pour protéger leurs passagers, leur équipage et leur précieuse cargaison. De manière générale, cette protection représente la synthèse de la manœuvrabilité d'un vaisseau, de la durabilité de sa coque ou de son châssis, de la puissance de ses boucliers et de l'épaisseur de son blindage. Certains appareils emploient des méthodes défensives un peu exotiques comme des ondes gravitationnelles concentrées, des batteries de lasers intercepteurs ou des lanceurs de micromissiles capables d'intercepter les chasseurs, navettes et missiles qui menacent un appareil.



Quels que soient les procédés utilisés, *Star Wars* : **L'Ère de la Rébellion** représente la protection qu'ils accordent au moyen de deux valeurs numériques : la défense et le blindage.

DÉFENSE

La défense d'un vaisseau ou d'un véhicule détermine s'il est capable de défléchir ou de réduire les dégâts d'une attaque ou d'une collision grâce à ses boucliers déflecteurs, à ses systèmes intercepteurs et à sa vitesse, ou au moyen de technologies plus sophistiquées encore. Cette caractéristique joue un rôle crucial, car elle correspond à la première ligne de défense de la plupart des vaisseaux spatiaux et d'un certain nombre de véhicules. Elle fonctionne exactement comme expliqué page 220 : chaque point ajoute un dé d'infortune ■ à tous les jets d'attaque visant le vaisseau ou le véhicule. Le nombre de symboles d'échec ▼ ainsi obtenus peut grandement réduire les dégâts d'une attaque ou d'une collision, et même les annuler complètement. Les symboles de menace ⚙ réduisent aussi les risques de subir des dégâts critiques.

GABARIT ET ZONES DE DÉFENSE

Les vaisseaux et les quelques véhicules dotés d'une caractéristique de défense sont découpés en plusieurs zones de défense en fonction de leur gabarit. De 1 à 4, tout appareil est divisé en deux zones : partie avant et partie arrière ; de 5 à 10, il compte quatre sections : partie avant, partie arrière, bâbord et tribord. Le profil de chaque appareil attribue une valeur de défense à ces zones, laquelle est en fait déterminée par ses systèmes informatiques et le réglage par défaut de ses boucliers. Quelle que soit sa taille, un vaisseau ou un véhicule ne peut jamais disposer de plus de 4 en défense sur une seule zone. Avec son gabarit de 3, le robuste Y-wing BTL-A4 compte par exemple deux zones de défense, la partie avant et la partie arrière. Comme l'indique son profil, cet appareil dispose par défaut de 1 point de défense à l'avant et de 1 point de défense à l'arrière.

La plupart des systèmes de défense, et notamment les variantes courantes de bouclier à particules ou à rayons dont disposent la plupart des vaisseaux spatiaux, peuvent être reconfigurés ou « réorientés » vers les diverses zones pour renforcer la protection là où elle fait le plus cruellement défaut. Pour ce faire, une partie de la puissance consacrée au bouclier d'une zone est redirigée vers une autre, ce qui permet d'accroître les défenses de la première aux dépens de la seconde. Imaginons par exemple que le Y-wing mentionné auparavant est pris en chasse par un chasseur TIE : son pilote peut par exemple choisir de détourner la puissance consacrée au bouclier avant pour renforcer la protection dont il jouit en poupe, faisant passer les valeurs de défense des parties avant et arrière à 0 et 2 respectivement. L'Y-wing ajoute alors 2 dés d'infortune ■■ aux attaques du chasseur TIE si celui-ci attaque par l'arrière, mais aucun dé d'infortune ■ en cas d'attaque frontale.

Le profil de chaque vaisseau et véhicule inclut un diagramme détaillant les réglages par défaut de ses boucliers pour chaque zone. Ces valeurs sont au nombre de deux dans le cas des appareils dont le gabarit est égal ou inférieur à 4, et de quatre pour ceux dont le gabarit est de 5 ou plus.

SYSTÈMES STANDARD DES VAISSEAUX

La galaxie compte un nombre déroutant de types et de modèles de vaisseaux. La plupart d'entre eux disposent néanmoins de quelques composants standards sans lesquels il est impossible d'assurer la sécurité des voyages intersidéraux. C'est aussi vrai dans le cas des véhicules terrestres, qui disposent généralement de systèmes de senseurs et de communication.

Moteur subluminique : ces moteurs permettent aux appareils d'atteindre des vitesses proches de celle de la lumière sans quitter l'espace réel. Ils donnent ainsi la possibilité à des vaisseaux de toutes tailles d'aller d'une planète ou d'un système à l'autre, qu'il s'agisse d'un minuscule chasseur ou d'un gigantesque destroyer stellaire impérial long de plus d'un kilomètre. On a le plus souvent recours à des moteurs ioniques, cette technologie ayant amplement fait ses preuves. Ils emploient un réacteur à fusion et un noyau d'hypermatière pour produire des particules ionisées, dont l'éjection permet de propulser les vaisseaux.

Hyperdrive : plus qu'aucune autre technologie, c'est l'hyperdrive qui a permis l'apparition de la société galactique actuelle. Ces moteurs délicats permettent à un vaisseau de pénétrer dans une dimension alternative où il est possible d'atteindre des vitesses plusieurs fois supérieures à celle de la lumière. Les hyperdrives sont classés sur une échelle décroissante en fonction de leur vélocité, qui est calculée relativement à celle d'un moteur subluminique ; autrement dit, plus ils permettent d'aller vite, plus le nombre dont ils s'assortissent est petit. Les modèles employés dans l'aérospatiale civile sont typiquement de classe 3 ou 4, mais des modèles plus performants sont néanmoins disponibles. La plupart des vaisseaux sont équipés d'un hyperdrive de secours en cas de défaillance du module principal. Ils sont généralement très lents et ne s'avèrent véritablement utiles que pour les voyages sur de courtes distances.

Naviordinateur : ces systèmes vont des réseaux d'ordinateurs sophistiqués des vaisseaux amiraux aux programmes d'astrogation qui tournent sur les droïdes astromech R2. Ils servent principalement à effectuer les calculs incroyablement complexes nécessaires pour assurer la sécurité lors des sauts dans l'hyperespace.

Capsule de survie/système d'éjection : tous les vaisseaux ainsi que de nombreux airspeeders disposent de systèmes d'urgence qui permettent à leur équipage d'évacuer en cas de dégâts catastrophiques. La plupart des airspeeders et des vaisseaux de gabarit 3 ou moins sont équipés de sièges éjectables dont le pilote et l'équipage peuvent se servir pour s'échapper si l'appareil est détruit. Ces engins sont pourvus de minuscules propulseurs et d'un générateur à répulsion conçus pour ramener leur passager sur la terre ferme. Les sièges éjectables sont souvent employés dans l'atmosphère et de nombreuses combinaisons sont conçues pour protéger des effets de la dépressurisation. Les vaisseaux de gabarit 4 ou plus sont équipés d'un nombre suffisamment important de capsules de survie pour permettre à l'équipage et aux passagers de se sauver. Ces modules sont pressurisés et contiennent assez de vivres pour qu'entre quatre et six êtres vivants y survivent pendant cinq jours standards.

Senseurs : ces appareils permettent à l'équipage de recevoir des informations constamment réactualisées au sujet de leur environnement immédiat sur trois-cent-soixante degrés. Suivant la taille et la puissance du vaisseau, ces systèmes peuvent opérer à divers niveaux de portée. En dépit de leurs performances, de nombreuses technologies permettent de les déjouer ou de les brouiller complètement. Les senseurs peuvent être réglés pour fonctionner de façon passive ou active. Dans le premier cas, ils tournent à bas régime et sont capables de détecter tout ce qui se trouve à proximité du vaisseau, dans la limite de leur portée maximum. Aucun test de compétence n'est nécessaire pour utiliser un senseur en mode passif, car il fonctionne alors de façon automatique et se contente de transmettre un minimum d'informations, défini par son programme interne. Quand on le fait passer en mode actif, cet appareil se fait nettement plus puissant et précis, ce qui permet d'augmenter sa portée maximale d'un cran, mais restreint son champ d'action à l'un des arcs de tir du vaisseau (partie avant, partie arrière, bâbord ou tribord). L'activation de ce mode nécessite un **test Facile ◊ d'Informatique**, qui peut être modifié par la présence de radiations ou de perturbations atmosphériques, par le terrain, comme les forêts et les montagnes (ou les astéroïdes et nébuleuses dans l'espace), ainsi que par les tentatives de brouillage émanant de l'appareil visé.

Les comms : il s'agit de tous les moyens de communication à la disposition d'un véhicule ou d'un vaisseau. Ceux-ci se présentent typiquement sous la forme d'un émetteur-récepteur subspatial dont la portée est égale à celle des senseurs de l'appareil. Par exemple, si un chasseur dispose de senseurs fonctionnant à portée courte, il dispose aussi de comms à portée courte. Les transmissions émises par ces engins sont rarement cryptées et peuvent facilement être interceptées, mais il est possible d'y apporter de nombreuses modifications pour améliorer la sécurité des signaux dans un sens comme dans l'autre.

Transpondeur : tout vaisseau spatial dispose d'un transpondeur subspatial. Cet engin émet le numéro de matricule, le numéro de série, le nom du propriétaire et diverses informations pertinentes au sujet du navire. Ces informations sont transmises sur une bande de fréquences spéciale et accessible à n'importe quel vaisseau ou satellite doté de comms, pourvu qu'il se trouve à proximité. Le transpondeur fait aussi office de balise de détresse si le vaisseau subit des dégâts catastrophiques. Trafiquer le transpondeur d'un navire constitue un crime sérieux aux yeux de l'Empire, et les officiers impériaux n'hésiteront pas à arraisonner un appareil s'ils ont la moindre raison de suspecter que son transpondeur a été modifié. Naturellement, cela n'a jamais empêché ceux qui tiennent à leur anonymat de le faire.

BLINDAGE

Le blindage constitue la deuxième forme de protection dont jouit un vaisseau et la seule dont disposent la plupart des véhicules. Dans un cas comme dans l'autre, cette protection passive est assurée au moyen de matériaux plus ou moins répandus, comme le duracier, les composés carboniques rares ou les formes avancées de polycarbonite. Le blindage déduit un nombre de points de dégâts égal à sa valeur, exactement de la même manière que l'armure d'un personnage. Cette caractéristique étant cependant mesurée à l'échelle planétaire, 1 point de blindage équivaut à une valeur d'encaissement de 10.

ARMES DES VAISSEAUX ET VÉHICULES

L'armement des vaisseaux et véhicules va des blasters légers à répétition équipant les speeder bikes aux gigantesques batteries de turbolasers garnissant les flancs des destroyers stellaires impériaux. Dans le jeu de rôle *Star Wars* : **L'Ère de la Rébellion,** toutes ces armes partagent un certain nombre de caractéristiques et fonctionnent, à quelques exceptions près, comme les armes du **Chapitre V**.

- **Portée :** la portée maximale d'une arme. Les vaisseaux et les véhicules emploient une échelle supérieure à celle des individus, l'échelle planétaire.
- **Dégâts :** cette valeur indique combien de dégâts sont infligés en cas d'attaque réussie. Chaque succès ✲ obtenu lors d'une attaque permet à l'attaquant d'ajouter 1 à ces dégâts de base.
- **Niveau de critique :** le nombre d'avantages ❦ qu'il faut obtenir pour infliger un dégât critique avec cette arme. Si cet objectif est atteint, l'attaquant peut lancer 1d100 sur la **Table 7–9 : résultats des dégâts critiques** de la page 258 pour déterminer les résultats de l'attaque. Un certain nombre d'armes et talents sont susceptibles d'influer sur ce jet, produisant des effets plus ou moins dévastateurs. Un personnage ne peut déclencher qu'un seul dégât critique par attaque et par cible, mais s'il obtient suffisamment d'avantages ❦ pour en infliger plusieurs, il peut convertir chaque dégât critique surnuméraire en bonus de +10 à l'occasion de son jet sur la **Table 7–9**.
- **Arc de tir :** la direction vers laquelle l'arme peut tirer, en fonction de son emplacement. Cet aspect est traité en détail dans l'encart « Arc de tir » qui se trouve page 241.
- **Attributs :** de nombreuses armes comme les canons ioniques, les rayons tracteurs et les blasters à répétition sont dotés d'attributs spéciaux qui modifient leur fonctionnement. Ces règles sont décrites dans le **Chapitre V : Matériel et équipement** à partir de la page 161.

TABLE 7-1 : ARMES DES VAISSEAUX ET VÉHICULES

Nom	Portée	Dégâts	Critique	Attributs
Autoblaster	Proche	3	5	Automatique
Canon blaster (léger)	Proche	4	4	—
Canon blaster (lourd)	Proche	5	4	—
Canon ionique (léger)	Proche	5	4	Ionique
Canon ionique (moyen)	Courte	6	4	Ionique
Canon ionique (lourd)	Moyenne	7	4	Cadence lente 1, Ionique
Canon ionique (navire de guerre)	Moyenne	9	4	Brèche 3, Cadence lente 2, Ionique
Canon laser (léger)	Proche	5	3	—
Canon laser (moyen)	Proche	6	3	—
Canon laser (lourd)	Courte	6	3	—
Lance-missiles à concussion	Courte	6	3	Brèche 4, Cadence lente 1, Munitions limitées 3, Projectile guidé 3, Souffle 4
Lance-torpille à protons	Courte	8	2	Brèche 6, Cadence lente 1, Munitions limitées 3, Projectile guidé 2, Souffle 6
Quad-laser	Proche	5	3	Jumelé 3, Précis 1
Rayon tracteur (léger)	Proche	—	—	Tracteur 2
Rayon tracteur (moyen)	Courte	—	—	Tracteur 4
Rayon tracteur (lourd)	Courte	—	—	Tracteur 6
Turbolaser (léger)	Moyenne	9	3	Brèche 2, Cadence lente 1
Turbolaser (moyen)	Longue	10	3	Brèche 3, Cadence lente 1
Turbolaser (lourd)	Longue	11	3	Brèche 4, Cadence lente 2

ARCS DE TIR

Tout vaisseau ou véhicule dispose de quatre quadrants de tir : avant, arrière, bâbord et tribord. Chacun d'entre eux correspond à une zone délimitée par un arc de quatre-vingt-dix degrés, défini à partir du centre du vaisseau. Chaque arme dispose d'au moins un arc de tir, en fonction de son emplacement sur l'appareil et du type de montant sur lequel elle est installée. Les armes fixes ne sont pourvues que d'un seul arc de tir. Par exemple, les canons laser de l'Y-wing BTL sont fixés à la proue du vaisseau et ne peuvent donc atteindre que des cibles qui se trouvent en face de l'appareil. Les armes montées sur des tourelles, comme les turboblasters d'une corvette CR90, peuvent en revanche viser des ennemis situés dans tous les quadrants, ce qui est indiqué dans le profil des armes par la mention « Arc de tir : tous ».

Certains appareils disposent aussi d'un arc de tir dorsal (vers le haut) et/ou ventral (vers le bas). Les armes installées sur le haut ne peuvent pas atteindre des cibles situées sous le vaisseau, et vice versa. Par exemple, le canon laser ventral d'un cargo léger YT-1300 porte la mention « arc de tir (ventral) : tous », ce qui veut dire que l'on peut s'en servir pour attaquer n'importe quel ennemi situé sous le vaisseau. En revanche, il faut que l'appareil pivote sur son axe principal pour atteindre les cibles qui se trouvent au-dessus de lui à l'aide de cette même arme.

CANONS BLASTER

Les canons blasters (ou « canon flash » comme ils sont parfois surnommés) sont des versions lourdes du blaster personnel commun dont l'utilisation nécessite une équipe de tir. Bien que moins dévastateurs que les canons laser, ils demeurent redoutablement efficaces contre l'infanterie et les véhicules légers. Ils sont souvent installés sur les véhicules atmosphériques ou les petits vaisseaux spatiaux, et il est possible d'en trouver plusieurs variantes plus ou moins puissantes.

AUTOBLASTER

Les autoblasters sont des variantes de canon blaster bénéficiant d'une cadence de tir améliorée. Grâce à leur technologie Xciter sophistiquée et à leurs modules actuateurs hautement spécialisés, ces armes peuvent atteindre une impressionnante vitesse de rotation et déverser une grêle de décharges énergétiques dévastatrices d'une simple pression de la détente.

ARMES IONIQUES

Les armes de cette catégorie servent à paralyser les vaisseaux et les véhicules plutôt qu'à les détruire. Elles emploient des turbines ioniques pour générer des masses de particules négatives, qui sont ensuite combinées à du plasma et libérées sous la forme d'une décharge ou d'une impulsion. Les ions perturbent les composants électroniques de la cible, induisent des courts-circuits, corrompent les ordinateurs et forcent les systèmes à l'arrêt, ce qui permet de la maîtriser ou de la détruire plus facilement à l'aide d'armes conventionnelles. Bien que ces armes soient conçues pour causer le moins de dommages structurels possible, elles provoquent néanmoins de violentes surtensions qui peuvent infliger des dégâts secondaires sous la forme de circuits grillés, de joints soudés ou de départs de feu.

ARMES LASER

Ces engins combinent des faisceaux lumineux concentrés et des particules chargées pour produire des décharges énergétiques à longue portée, précises et ravageuses. Les lasers constituent des armes de choix contre les blindés et l'infanterie, et complètent à merveille le blaster, qui demeure moins dévastateur par comparaison.

CANON LASER

Cette arme anti-vaisseau standard se retrouve sur la plupart des appareils, du plus petit chasseur au plus imposant vaisseau amiral. Plus performants que les canons blaster en raison de leur précision et leur puissance, les canons laser peuvent s'employer seuls ou être couplés au sein d'une batterie. Les chasseurs et les cargos sont souvent équipés de canons laser légers ou moyens, tandis que les canons laser lourds sont réservés aux vaisseaux amiraux, qui s'en servent pour se défendre contre des bâtiments de moindre envergure. Les véhicules terrestres peuvent aussi disposer de ce type d'armement.

QUAD-LASER

Le quad-laser est une arme spécialement conçue pour lutter contre les chasseurs. Il se compose de quatre canons laser de petit calibre, qui sont actionnés au moyen d'un seul mécanisme de mise à feu et contrôlés par un ordinateur de visée sophistiqué. Chaque pression sur la gâchette déclenche quatre tirs, dont la puissance est suffisamment considérable pour détruire les chasseurs et les patrouilleurs les plus robustes.

TURBOLASER

Ces immenses armes de gros calibre, incroyablement gourmandes en énergie, sont les plus imposantes dont un vaisseau puisse être doté. Les turbolasers peuvent transpercer d'un coup les boucliers, le blindage et la coque d'un appareil ; les variantes légères suffisent à détruire les petits vaisseaux, tandis que les plus lourdes peuvent mettre à mal les défenses des croiseurs les plus imposants. Ces armes ne sont cependant pas sans inconvénient : elles consomment notamment des quantités phénoménales d'énergie et demandent beaucoup de temps pour se recharger. Enfin, elles ont beaucoup de mal à suivre et à atteindre les petites cibles rapides comme les chasseurs.

MUNITIONS LIMITÉES ET CHASSEURS

Parfois, des chasseurs et d'autres petits vaisseaux ont des torpilles à proton ou des lance-missiles à concussion dotés de l'attribut Munitions limitées. Bien que celui-ci permette normalement de recharger au moyen d'une manœuvre, ce n'est pas le cas dans l'espace. Les chasseurs transportent un nombre limité de torpilles ou de missiles, et doivent recharger à leur base ou sur un vaisseau de transport : ils ne peuvent pas refaire le stock en vol, et a fortiori au beau milieu d'un combat !

RAYON TRACTEUR

Les rayons tracteurs sont des générateurs de boucliers modifiés pour projeter un faisceau d'énergie capable de prendre au piège les vaisseaux. Ils sont employés par les chantiers orbitaux, les transports planétaires, les stations spatiales et divers appareils, le plus souvent pour acheminer les navires en toute sécurité vers les pontons et les débarcadères ou pour déplacer les cargaisons. Quand ils sont installés sur des bâtiments militaires, ils peuvent être utilisés de façon offensive pour saisir un vaisseau ennemi et l'attirer dans une soute afin de faciliter l'abordage.



ARTILLERIE

L'artillerie permet aux véhicules et aux vaisseaux de disposer de puissantes armes à usage unique capables de percer les blindages, ou parfois de se verrouiller sur une cible pour la traquer. Propulsés par des moteurs subluminiques miniatures et dotés d'une forte charge explosive, ces projectiles sont conçus pour donner aux petits appareils un surcroît de puissance contre les gros vaisseaux et leur permettre d'abattre les chasseurs et les airspeeders de loin, avant même qu'ils n'aient l'occasion d'ouvrir le feu. La plupart des armes d'artillerie disposent aussi d'un système de guidage sophistiqué et de propulseurs directionnels qui les rendent capables de suivre leur cible ou d'effectuer une deuxième tentative si elles ne font pas mouche du premier coup.

MISSILES ET GRENADES À CONCUSSION

Le lance-missiles est la pièce d'artillerie la moins puissante et la plus répandue. Toutes sortes de vaisseaux en sont pourvus, des plus petits chasseurs aux plus monstrueux cuirassés. Longs d'environ un mètre, les missiles à concussion disposent d'une ogive spéciale alliant une tête ultrapénétrante en duracier, qui emploie la force cinétique pour percer le blindage des appareils, à une puissante charge directionnelle qui inflige des dégâts explosifs à l'impact. Avant tout conçus pour lutter contre les vaisseaux monoplaces, ces projectiles sont capables de mettre hors d'état de nuire n'importe quel chasseur ou patrouilleur, mais ils s'en tirent aussi relativement bien contre les bâtiments de plus grande envergure.

Les grenades à concussion sont principalement utilisées à l'échelle individuelle, encore que de nombreux véhicules militaires terrestres disposent de lance-grenades employant des variantes antipersonnel ou antichar plus imposantes. Les grenades à concussion sont des armes balistiques de portée relativement réduite et elles s'avèrent donc parfaitement inutiles dans les combats spatiaux.

Les missiles à concussion supplémentaires coûtent 500 crédits pièce et sont Illégaux (I).

TORPILLES À PROTON

Les torpilles à protons sont des projectiles hautement sophistiqués, typiquement utilisés par les chasseurs et les patrouilleurs. Pourvues d'une tête conique et trapue, elles sont plus encombrantes et imposantes que les missiles à concussion, ce qui veut dire qu'il n'est pas possible d'en mettre autant dans un lanceur. L'ogive est activée au moyen d'une charge explosive de Nergon-14, libérant une dangereuse masse irradiante de protons. Ces torpilles sont conçues pour endommager et détruire les bâtiments de grande taille comme les transports lourds ou les vaisseaux amiraux, et elles permettent aux appareils de moindre envergure, comme les chasseurs et les patrouilleurs, de s'attaquer à bien plus gros qu'eux.

Les torpilles supplémentaires coûtent 750 crédits pièce et sont Illégales (I).

COMBATS DES VAISSEAUX SPATIAUX ET VÉHICULES

Dans les situations de combat opposant des vaisseaux ou des véhicules, on emploie à peu près les mêmes règles qu'au cours des affrontements « normaux », qui sont décrits au **Chapitre VI**. Plutôt que de constituer un système séparé, elles servent à ajouter une dimension supplémentaire aux règles standards et permettent de structurer des rencontres dans lesquelles figurent toutes les combinaisons possibles et imaginables de vaisseaux, de véhicules et de personnages.

Lorsque vous jouez des combats impliquant des vaisseaux et des véhicules, ne perdez pas de vue que des règles supplémentaires s'appliquent aux appareils de gabarit 5 ou plus, car ils sont un peu plus imposants que les chasseurs ou les cargos et disposent d'équipages pouvant compter des dizaines ou centaines de membres.

APERÇU GÉNÉRAL

Dans *Star Wars* : **L'Ère de la Rébellion**, les affrontements mettant aux prises des vaisseaux ou des véhicules se déroulent à peu près comme les combats détaillés dans le **Chapitre VI : Combat et conflits**. Pour faciliter les choses, ces règles sont répétées ici.

LES COMBATS ET LA COMPÉTENCE PILOTAGE

Lors des combats mettant en scène des vaisseaux spatiaux ou des véhicules, les PJ et PNJ doivent régulièrement faire des tests de Pilotage pour contrôler leur appareil, pour réaliser certaines actions et pour éviter diverses catastrophes. Chaque fois qu'un de ces tests est nécessaire, le personnage aux commandes doit effectuer un test de Pilotage (planétaire) ou de Pilotage (espace), suivant qu'il se trouve ou non dans l'atmosphère d'une planète. Pour faire bref, ce chapitre ne précise pas systématiquement quelle variante de la compétence Pilotage est employée et laisse au MJ le soin de déterminer laquelle s'applique.

1RE ÉTAPE : L'INITIATIVE

Au début du premier round de combat, les joueurs et les PNJ doivent déterminer l'ordre dans lequel les personnages joueront leur tour. C'est **l'ordre d'initiative**.

Pour déterminer l'ordre d'initiative, chaque personnage joueur et PNJ effectue un **test Simple (-) de Calme ou de Vigilance** (pour plus de détails sur cette question, reportez-vous à l'encadré **Calme ou Vigilance ?** page 211). Une fois ces tests d'initiative effectués, le MJ note les résultats de chacun et les classe dans l'ordre décroissant, du plus grand au plus petit nombre de succès. En cas d'égalité, le test ayant produit le plus de  l'emporte. Si un personnage joueur et un PNJ sont encore à égalité, c'est le PJ qui est au-dessus. L'ordre d'initiative est fixé.

2E ÉTAPE : LES CRÉNEAUX D'INITIATIVE

Après avoir fixé l'ordre d'initiative, le MJ note les résultats produits par les personnages joueurs et ceux obtenus par les PNJ. Il a ainsi les créneaux réservés aux personnages joueurs et les autres, réservés aux PNJ.

3E ÉTAPE : LES BELLIGÉRANTS JOUENT LEUR TOUR

Il est maintenant temps pour le MJ et les joueurs d'attribuer les tours de jeu les uns après les autres, en partant du sommet de l'ordre d'initiative. Si le créneau est réservé à un PJ, les joueurs s'entendent sur le personnage qui va le prendre, à condition que celui-ci n'ait pas encore joué durant ce round. Le PJ en question joue alors son tour. Si le créneau est réservé à un PNJ, le MJ choisit le PNJ qui va le prendre, à condition qu'il n'ait pas encore joué ce round-ci. Le PNJ en question joue alors son tour. Notez au passage que certains vaisseaux peuvent avoir plusieurs membres d'équipage à leur bord.

4E ÉTAPE : FIN DU ROUND

Le round prend fin après que tous les PNJ et les personnages joueurs ont joué leur tour. À ce moment-là, certains effets qui durent « jusqu'à la fin du round » s'achèvent. Le MJ détermine également si la bataille en cours doit se poursuivre sur un nouveau round ou si elle est résolue. Si elle se poursuit, reprenez à l'étape 3 en conservant l'ordre d'initiative obtenu à l'étape 1. Si l'affrontement est résolu et que la rencontre est terminée, passez à l'étape 5.



5E ÉTAPE : FIN DE LA RENCONTRE

Une fois l'affrontement résolu, le MJ met fin à la rencontre. À ce moment-là, les capacités qui peuvent seulement être utilisées « une fois par rencontre » redeviennent utilisables et celles qui durent « jusqu'à la fin de la rencontre » prennent fin. Le personnage peut reprendre son souffle et se débarrasser du stress subi, mais également porter secours aux personnages neutralisés.

COMBATS ENTRE PETITS VAISSEAUX

Les combats opposant des vaisseaux et véhicules de petite taille suivent des règles assez simples, qu'il s'agisse d'appareils monoplaces comme les chasseurs et les patrouilleurs ou d'airspeeders et de speeder bikes n'emportant qu'un conducteur. Le pilote constituant la totalité de l'équipage, il dispose chaque tour d'une manœuvre et d'une action de vaisseau (ou de deux manœuvres de vaisseau) avec son appareil. Cela signifie qu'il peut voler et se battre à bord de son vaisseau ou accorder toute son attention au pilotage. Les combats entre les petits vaisseaux et véhicules sont décrits de façon un peu abstraite, en particulier dans le cas des appareils particulièrement rapides comme les airspeeders, les speeder bikes et les chasseurs. Ces engins ne cessant jamais de se déplacer et d'essayer de prendre l'avantage au moyen de leur grande manœuvrabilité, il serait presque impossible de détailler leur moindre mouvement. Au lieu de cela, le MJ et les joueurs décident des actions des personnages, en font une description aussi palpitante que possible, puis effectuent des tests pour déterminer l'issue.

COMBATS ENTRE VAISSEAUX CAPITAUX

Les affrontements mettant aux prises des bâtiments de plus grande envergure comme les vaisseaux capitaux de gabarit 5 ou plus sont nécessairement plus abstraits à cause de la complexité de ces navires et des gigantesques équipages qu'ils mobilisent. Tout comme les petits appareils, les vaisseaux amiraux disposent d'une manœuvre et d'une action de vaisseau ou de deux manœuvres de vaisseau. Ceci n'est cependant pas une règle appliquée au navire en lui-même : elle correspond

aux actions et aux manœuvres du pilote ou du capitaine. Les autres membres d'équipage bénéficient chacun de leur propre manœuvre et de leur propre action de vaisseau ; ils peuvent les employer pour faire feu avec une arme, utiliser des senseurs, se déplacer dans l'habitacle ou assister le capitaine d'une façon ou d'une autre au combat. Tout cela se passe au cours du même round et obéit aux règles ordinaires d'initiative. Il ne faut cependant jamais perdre de vue que dans des combats opposant de gigantesques vaisseaux de ce genre, chaque bâtiment est susceptible d'avoir un équipage comptant des centaines ou des milliers de membres. Ne vous donnez pas la peine de déterminer le créneau d'initiative de chacun d'entre eux ; concentrez-vous plutôt sur les individus dont les actions ont un impact direct sur le combat en cours et ignorez le reste.

TOURS DE COMBAT

Un combat mettant aux prises des vaisseaux ou des véhicules est un processus simplifié reposant sur les descriptions, conçu pour être aussi simple et rapide que possible. Tout ceci vise à retranscrire avec un maximum de fidélité la frénésie et le côté cinématographique de l'action et des aventures dans l'univers de *Star Wars*. En procédant de la sorte, on évite aussi de ralentir le rythme des parties, ce qui serait le cas s'il fallait sans cesse se rapporter à une carte ou à un diagramme des combats. Les manœuvres des vaisseaux font donc plutôt l'objet de descriptions sur lesquelles les joueurs et le MJ s'entendent.

Dans *Star Wars* : **L'Ère de la Rébellion**, les personnages joueurs utilisent les mêmes règles de combat que celles que vous trouverez à partir de la page 209, ce qui veut dire qu'ils peuvent accomplir une action et une manœuvre pendant leur tour par défaut. Ils ont aussi l'option de subir du stress mécanique ou de dépenser deux Avantages pour accomplir une seconde manœuvre. Toutefois, quoi qu'il arrive, un personnage ne peut jamais en effectuer plus de deux.

LES MANŒUVRES

Les manœuvres exigent moins d'attention que les actions et correspondent à des activités qui ne nécessitent pas de test de compétence. En plus de celles qui sont possibles lors des affrontements ordinaires, il en existe un certain nombre qu'on ne peut accomplir qu'à l'occasion des combats spatiaux ou de véhicules, toutes soumises aux règles normales des manœuvres (cf. page 213). De plus, on considère, en particulier quand ils sont à bord de gros vaisseaux, que les personnages sont capables d'effectuer des manœuvres de type individuel comme se jeter à terre, s'occuper de leur équipement ou actionner quelque chose à proximité, le tout dans la limite du bon sens. Il est par exemple possible de viser, puisqu'un personnage peut accomplir cette manœuvre avec un quad-laser aussi bien qu'avec un pistolet blaster. En règle générale, les manœuvres énumérées page 213 et suivantes s'appliquent à toutes les formes de combat, même si le bon sens est toujours de mise.

Quand des vaisseaux ou des véhicules participent à une rencontre, il est important de ne jamais perdre de vue leur allure actuelle, qui peut aller de 0 à leur vitesse maximale, des manœuvres étant nécessaires pour accélérer ou décélérer.

Les vaisseaux et les véhicules dont le gabarit se situe entre 1 et 4 peuvent accomplir une manœuvre de pilote par tour, ou deux en subissant volontairement 2 points de stress mécanique. Les manœuvres de pilote sont celles qui affectent directement les déplacements d'un vaisseau, dont la vitesse et les mouvements sont limités. Si l'appareil n'a qu'un pilote à son bord, ce dernier doit encaisser 2 points de stress (ou sacrifier son action) pour effectuer deux manœuvres, comme le veulent les règles de combat normales. Certains vaisseaux disposent en revanche de plusieurs pilotes ; dans ce cas, chacun d'entre eux est autorisé à effectuer une manœuvre de pilote et c'est le vaisseau qui encaisse du stress (mécanique) à leur place, mais les appareils de ce genre sont assez rares.

Un vaisseau ou un véhicule dont la caractéristique de gabarit est égale ou supérieure à 5 ne peut jamais bénéficier de plus d'une manœuvre de pilote par round.

ACCÉLÉRER/DÉCÉLÉRER

Manœuvre de pilote : oui
Gabarit : tous
Vitesse : toutes

Le pilote peut augmenter ou réduire de 1 la vitesse actuelle de son vaisseau ou de son véhicule, jusqu'à atteindre sa vitesse maximale ou se retrouver à l'arrêt.

VOLER/CONDUIRE

Manœuvre de pilote : oui
Gabarit : tous
Vitesse : toutes

Cette manœuvre permet tout simplement à un vaisseau ou à un véhicule de se rapprocher ou de s'éloigner de quoi que ce soit d'autre à sa vitesse actuelle. Le nombre de manœuvres nécessaires pour passer d'un niveau de portée à l'autre dépend de la vitesse de l'appareil. Il est important de se rappeler que la portée est établie du point de vue de l'appareil en mouvement et qu'elle ne décrit pas une distance physique précise. Se déplacer d'un niveau de portée à un autre nécessite toujours deux manœuvres, quelle que soit la vitesse du vaisseau, avec les exceptions suivantes :

- **Vitesse 0 :** le vaisseau ou le véhicule est à l'arrêt et il ne peut pas faire de manœuvre avant de prendre de la vitesse.
- **Vitesse 1 :** une manœuvre de vaisseau pour se déplacer autour d'un appareil ou d'un objet situé à portée proche ; deux manœuvres de vaisseau pour passer de portée proche à portée courte (et vice versa).
- **Vitesse 2-4 :** une manœuvre de vaisseau pour se déplacer autour d'un appareil ou d'un objet situé à portée proche, pour passer de portée courte à portée proche (et vice versa) ; deux manœuvres de vaisseau pour passer de portée proche à portée moyenne (et vice versa).
- **Vitesse 5-6 :** une manœuvre de vaisseau pour se déplacer autour d'un appareil ou d'un objet situé à portée proche, ou pour passer de portée proche à portée moyenne (et vice versa) ; deux manœuvres de vaisseau pour passer de portée proche à portée longue (et vice versa).

MANŒUVRE D'ÉVASION

Manœuvre de pilote : oui
Gabarit : 1-4
Vitesse : 3+

Une manœuvre d'évasion représente les diverses tentatives du pilote pour éviter les attaques, les collisions et autres calamités. Elle permet d'améliorer 1 dé de difficulté des tests effectués pour attaquer le vaisseau jusqu'à la fin du prochain tour du pilote. Bien que cela rende le vaisseau effectuant la manœuvre défensive plus difficile à toucher, cela complique aussi la tâche de son pilote quand il tente de viser. Jusqu'à la fin du prochain tour de celui-ci, on améliore 1 dé de difficulté de ses attaques. Seuls les vaisseaux et véhicules dont le gabarit se situe entre 1 et 4 peuvent accomplir cette manœuvre défensive, les engins de plus grande taille n'étant généralement pas assez rapides et maniables pour cela.

COLLER À LA CIBLE

Manœuvre de pilote : oui
Gabarit : 1-4
Vitesse : 3+

Cette manœuvre représente la capacité d'un pilote à se concentrer et à ignorer le stress ainsi que les distractions du combat pour s'assurer qu'il touchera sa cible ou qu'il détruira son adversaire. On améliore 1 dé d'aptitude ◆ de tous les tests de combats effectués à partir de l'appareil qui effectue cette manœuvre jusqu'à la fin du prochain tour du pilote. Tant qu'il se focalise de la sorte, le pilote ignore en revanche les autres menaces, ce qui fait de lui une cible facile pour les autres adversaires. Jusqu'à la fin de son prochain tour, on améliore 1 dé d'aptitude ◆ de tous les tests de combat effectués contre son appareil. Cette manœuvre ne peut être employée que par des engins de petite taille, comme les chasseurs et les patrouilleurs, autrement dit tout vaisseau ou véhicule de gabarit 4 ou moins.



METTRE LA GOMME

Manœuvre de pilote : oui
Gabarit : 1-4
Vitesse : toutes

Cette manœuvre permet à un vaisseau ou à un véhicule d'atteindre immédiatement sa vitesse maximale quelle que soit son allure actuelle. Le plus souvent, cela revient à appuyer à fond sur l'accélérateur pour forcer le moteur à fonctionner en surrégime. Bien qu'elle soit expéditive, cette façon de procéder met les capacités de l'appareil à rude épreuve. Chaque fois que cette manœuvre est utilisée, le vaisseau ou le véhicule subit 1 point de stress mécanique par niveau de vitesse qu'il doit franchir pour atteindre sa vélocité maximale.

Prenons l'exemple d'un cargo léger YT-1300 qui tente d'échapper à une patrouille de la Marine impériale en se cachant derrière un astéroïde, à l'arrêt. Son pilote s'aperçoit que deux chasseurs TIE ont changé de cap et qu'ils s'approchent de l'endroit où il se dissimule. Jugeant qu'il vaut mieux fuir que périr, il décide de mettre la gomme. Il enclenche l'accélérateur à fond et le vaisseau s'ébranle tout à coup. L'appareil s'éloigne à toute vitesse afin d'effectuer son saut dans l'hyperespace, mais la poussée d'accélération soudaine lui inflige 3 points de stress mécanique.

Cette manœuvre ne peut être employée que par les vaisseaux ou les véhicules de gabarit 4 ou moins, les gros bâtiments étant trop pesants pour accélérer de façon aussi brusque.

RÉORIENTER LES BOUCLIERS DÉFLECTEURS

Manœuvre de pilote : non
Gabarit : tous
Vitesse : toutes

Grâce à cette manœuvre, un membre de l'équipage ayant accès aux systèmes de contrôle des boucliers peut transférer 1 point de défense d'une zone à l'autre. Il est par exemple possible de renforcer la protection dont jouit la partie avant de l'appareil en lui accordant 1 point de défense auparavant affecté à la partie arrière. Cette manœuvre ne fonctionne que si le vaisseau ou le véhicule dispose d'un système de défense modulaire, comme des boucliers déflecteurs.

ACTIONS

Lors des batailles spatiales et des affrontements à bord de véhicules, les personnages ont la possibilité d'accomplir diverses actions qui n'ont de sens que dans ces situations de combat. Cette catégorie inclut les actions dites « de pilote », qui affectent directement les déplacements du vaisseau lui-même et dont le nombre est limité à une par tour. En effet, un appareil ne peut accomplir qu'un nombre restreint de mouvements en un temps donné, même s'il dispose d'un équipage important.

N'oubliez pas que les actions de combat énumérées à partir de la page 216 peuvent aussi être employées lors des affrontements mettant aux prises des vaisseaux ou des véhicules, dans la limite du bon sens.

BARRAGE CONCENTRÉ

Action de pilote : non
Gabarit : 5+
Vitesse : 0-3

L'artilleur concentre le feu de son appareil sur un point précis de la coque du véhicule adverse dans le but d'infliger des dégâts considérables.
Lorsqu'il effectue l'action Barrage concentré, le personnage tire avec toutes les armes d'un même type (turbolasers lourds, canons ioniques moyens, etc.) d'un seul arc de tir du vaisseau. Cette action nécessite au moins deux armes : on ne peut pas s'en servir si l'arc de tir choisi ne dispose pas au moins de deux armes du même type. Bien qu'il utilise plusieurs armes, le personnage n'effectue qu'un seul jet de dés, comme avec l'action **Effectuer des tests de combat avec l'armement d'un véhicule (p. 249)**. En cas de réussite, il peut dépenser une seule fois un pour ajouter à un des coups de l'attaque autant de points de dégâts que d'armes employées en tout.

L'action Barrage concentré ne peut être utilisée que contre des vaisseaux dont le gabarit est supérieur ou égal à 5.

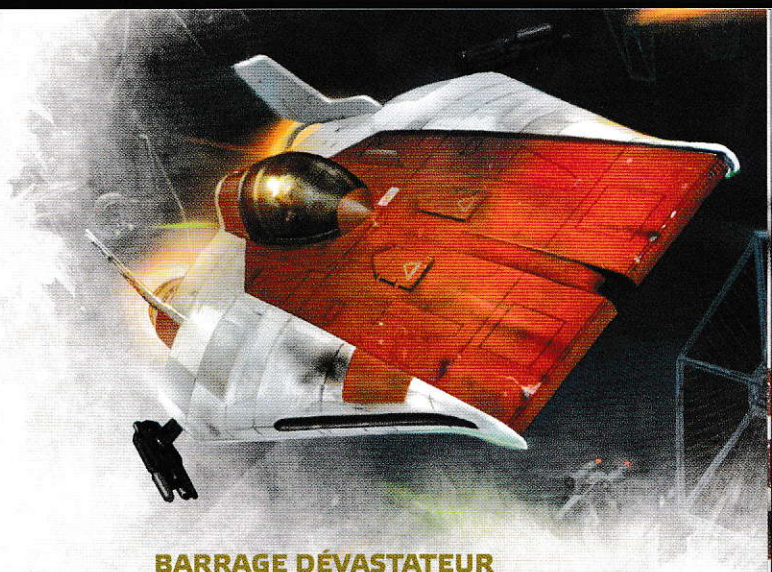
BARRAGE DE PROTECTION

Action de pilote : non
Gabarit : 5+
Vitesse : 0-3

L'artilleur se sert des armes du vaisseau pour effectuer un tir de barrage autour du vaisseau afin de le protéger contre les chasseurs. Tout vaisseau plus petit qui tente de l'attaquer devra braver un véritable déluge de feu.

Lorsqu'il effectue l'action Barrage de protection, le personnage effectue un **test d'Artillerie Moyen (◆◆)** et choisit toutes les armes d'un même type (turbolasers lourds, canons ioniques moyens, etc.) d'un ou plusieurs des arcs de tir du vaisseau. On considère que toutes ces armes tirent pendant ce round. Jusqu'à la fin du prochain tour du personnage, tous les appareils de gabarit inférieur ou égal à 4 améliorent 1 dé de difficulté de tout test de combat effectué contre le vaisseau. Chaque tranche de obtenue au test d'Artillerie de l'action Barrage de protection améliore 1 dé supplémentaire. S'ils obtiennent à leur test de combat, ces vaisseaux sont touchés automatiquement une fois, ce qui leur inflige la moitié des dégâts de base (arrondis à l'entier supérieur) du type d'armes choisi. S'ils obtiennent à leur test de combat, ils sont également touchés, mais reçoivent dans ce cas la totalité des dégâts de base du type d'armes choisi.

Le MJ peut décider que le Barrage de protection ne couvre pas le vaisseau sous tous les angles (s'il ne dispose pas d'arme à l'arrière par exemple, on pourra le prendre à revers) : certains vaisseaux pourront profiter de cette ouverture pour l'attaquer sans subir les malus imposés par cette action.



BARRAGE DÉVASTATEUR

Action de pilote : non
Gabarit : 5+
Vitesse : 0-3

L'artilleur fait pleuvoir les tirs sur le vaisseau ennemi afin de le toucher, mais également pour atteindre les appareils qui l'entourent. Cette tactique est souvent utilisée contre les formations ennemies.

Quand il effectue l'action Barrage dévastateur, le personnage tire avec toutes les armes d'un même type (turbolasers lourds, canons ioniques moyens, etc.) d'un seul arc de tir du vaisseau. Cette action nécessite au moins deux armes : on ne peut pas s'en servir si l'arc de tir choisi ne dispose pas au moins de deux armes du même type. Bien qu'il utilise plusieurs armes, le personnage n'effectue qu'un seul jet de dés, comme avec l'action **Effectuer des tests de combat avec l'armement d'un véhicule (p. 249)**. En cas de réussite, le personnage peut dépenser pour infliger un coup à un véhicule situé à courte portée de la cible d'origine, plus un véhicule supplémentaire pour chaque tranche de 10 armes impliquées dans l'attaque. Les véhicules touchés de la sorte doivent avoir un gabarit supérieur ou égal à celui de la cible d'origine. Par exemple, en tirant avec 10 armes, le personnage peut toucher 2 cibles supplémentaires avec un , 3 avec 20 armes, etc. Le personnage peut utiliser plusieurs de la sorte, mais jamais pour toucher des vaisseaux qui ont déjà été atteints pendant cette action.

Les coups en question infligent les dégâts de base du type d'arme choisi, +1 point de dégât par net obtenu au jet de dés.

CONTRÔLE DES DÉGÂTS

Action de pilote : non
Gabarit : tous
Vitesse : toutes

Quand la coque des vaisseaux encaisse les tirs ennemis, les gerbes d'étincelles et les dysfonctionnements divers commencent ! Cette action permet de tenter de limiter la casse infligée aux systèmes d'un véhicule par les combats ou par un accident. Elle donne la possibilité à un personnage joueur de « guérir » son appareil de 1 point de stress mécanique, si le test de Mécanique correspondant est réussi. Le niveau de difficulté de ce test est déterminé par la quantité de stress mécanique dont le véhicule ou le vaisseau souffre actuellement. Il est possible de contrôler

les dégâts autant de fois qu'il est nécessaire pour réduire le stress mécanique du vaisseau à 0, à raison d'une action par tour et par personnage, bien entendu.

Un bon mécanicien peut aussi réparer une partie des dommages qu'un vaisseau a subis au beau milieu du combat, mais il aura beaucoup plus de mal. En règle générale, les PJ n'ont le droit d'employer cette manœuvre qu'une fois par rencontre, car il est impossible de procéder à toutes les réparations nécessaires en l'absence de certains outils et tant que le vaisseau n'est pas à quai. Le MJ dispose d'ailleurs d'un droit de véto sur les tentatives de réparation des PJ ; par exemple, le pilote d'un chasseur ne peut pas s'extraire de son cockpit pour réparer l'une de ses ailes au beau milieu d'un affrontement, pas plus qu'un conducteur de speeder bike ne peut rattacher l'un de ses ailerons pendant qu'il conduit au milieu d'une forêt.

Les personnages peuvent aussi employer cette action pour réparer l'effet d'un dégât critique subi par le vaisseau. La difficulté de cette opération est déterminée par la **Table 7–9 : résultats des dégâts critiques**. Il est possible de faire plusieurs tests pour tenter une réparation jusqu'à ce que les effets du dégât critique soient annulés.

TABLE 7-2 : DIFFICULTÉ DE CONTRÔLE DES DÉGÂTS

Stress mécanique actuel	Dégâts de coque actuels	Difficulté
Inférieur à la moitié du Seuil de stress mécanique	Inférieurs à la moitié du Seuil de dégâts de coque	**Facile (◆)**
Supérieur ou égal à la moitié du Seuil de stress mécanique	Supérieurs ou égaux à la moitié du Seuil de dégâts de coque	**Moyenne (◆◆)**
Supérieur au Seuil de stress mécanique	Supérieurs au Seuil de dégâts de coque	**Difficile (◆◆◆)**

PRENDRE L'AVANTAGE

Action de pilote : oui
Gabarit : 1-4
Vitesse : 4+

Cette action décrit la danse dangereuse qu'exécutent les petits vaisseaux, comme les chasseurs et les patrouilleurs, ou les véhicules extrêmement rapides comme les airspeeders. Elle permet à un pilote de prendre l'avantage contre son adversaire direct et de se positionner de façon optimale pour l'attaquer au cours du prochain round. Pour effectuer cette action de vaisseau, le pilote fait un test de Pilotage dont la difficulté est déterminée par la vitesse relative de son appareil et de celui qu'il prend en chasse, comme l'indique la **Table 7–3 : avantage de vitesse et difficulté**. En cas de réussite du test, le pilote ignore tous les malus imposés par une manœuvre d'évasion jusqu'à la fin du prochain round (que ce soit lui ou son adversaire qui l'a employée) et il peut de plus choisir la zone de défense qui sera touchée par son attaque. Si le test est raté en revanche, les tentatives du pilote ne lui permettent pas de prendre le dessus et il continue à subir les éventuels malus d'une manœuvre d'évasion.

Lorsqu'un combattant prend le dessus, l'adversaire peut tenter d'annuler les effets de son action en essayant de prendre l'avantage à son prochain tour. La procédure est la même, mais on ajoute 1 dé de difficulté à ce test chaque fois que cette action a été réussie par l'un ou l'autre des pilotes.

TABLE 7-3 : AVANTAGE DE VITESSE ET DIFFICULTÉ

Différentiel de vitesse	Difficulté
Les deux vaisseaux vont à la même vitesse	**Moyenne (◆◆)**
La vitesse du vaisseau qui fait l'action est supérieure de 1 ou plus	**Facile (◆)**
La vitesse du vaisseau qui fait l'action est inférieure de 1 ou plus	**Difficile (◆◆◆)**
La vitesse du vaisseau qui fait l'action est inférieure de 2 ou plus	**Intimidante (◆◆◆◆)**

AUTRES ACTIONS DES VAISSEAUX ET VÉHICULES

Action de pilote : non
Gabarit : tous
Vitesse : toutes

Les personnages qui se trouvent à bord d'un vaisseau ou d'un véhicule et qui ne sont pas occupés à le piloter ou à utiliser ses armes peuvent chercher d'autres moyens de contribuer au combat. Les options qui s'offrent à eux ne sont véritablement limitées que par leur imagination, mais la **Table 7–4 : actions supplémentaires des vaisseaux et véhicules** de la page 249 énumère un certain nombre d'actions que les passagers peuvent tenter. La table indique le nom de l'action, la compétence qui est nécessaire pour l'exécuter, la difficulté du test correspondant et enfin les résultats produits en cas de réussite. Le MJ a bien sûr le droit d'imposer des modificateurs à la difficulté du test et il peut aussi empêcher les joueurs d'accomplir certaines actions si celles-ci n'ont aucun sens. Toutes ces actions obéissent aux règles ordinaires des tests de compétence, mais elles ne représentent qu'un échantillon des possibilités et elles sont simplement là pour vous donner des idées.

EFFECTUER DES TESTS DE COMBAT AVEC L'ARMEMENT D'UN VÉHICULE

Action de pilote : non
Gabarit : tous
Vitesse : toutes

Cette action est similaire au test de combat décrit page 216, mais elle présente de petites variations qui sont dues à la différence entre les véhicules et les individus. Plutôt que de décrire ces changements de façon abstraite, nous répétons ici les diverses étapes du test de combat et indiquons comment elles changent dans le cas de ces affrontements.

Chaque arme installée sur un vaisseau ou un véhicule ne peut tirer qu'une seule fois par round, sauf si sa description précise le contraire.

TABLE 7-4 : ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES DES VAISSEAUX ET VÉHICULES

Action	Compétence et difficulté	Résultats
Assister le pilotage	**Test de Pilotage Moyen (◆◆)**	Le personnage s'installe dans le siège du copilote du vaisseau pour s'occuper de divers systèmes et de l'équipement auxiliaire, ce qui laisse le pilote se concentrer sur la navigation ou la conduite. Si le test est réussi, chaque succès permet de dégrader 1 dé de difficulté lors du prochain test de Pilotage du pilote principal.
Brouillage	**Test d'Informatique Moyen (◆◆)**	Le membre d'équipage emploie les systèmes de brouillage du vaisseau pour gêner les transmissions des appareils ennemis. Si le test est réussi, l'adversaire doit réussir un **test d'Informatique Moyen (◆◆)** pour se servir de ses moyens de communication. On ajoute 1 dé de difficulté à ce test par tranche de deux succès ✲ ✲ et les effets du brouilleur s'appliquent à une cible supplémentaire par avantage ❍ dépensé à cette fin.
Contre-mesures	**Test d'Informatique Moyen (◆◆) ou test de Vigilance Difficile (◆◆◆)**	Le membre d'équipage analyse les attaques en cours et emploie les systèmes du vaisseau pour perturber les mécanismes de verrouillage, ou attend le bon moment pour larguer des leurres ou des débris pour intercepter les projectiles. Si le test est réussi, on améliore 1 dé de difficulté de toutes les attaques effectuées contre l'appareil au moyen d'une arme dotée de l'attribut Projectile guidé jusqu'au début du prochain tour du personnage (plus 1 dé par tranche de deux avantages ❍ ❍ supplémentaires).
Discipline de tir	**Test de Sang-Froid ou de Commandement Difficile (◆◆◆)**	Le personnage choisit de retenir ses coups pour étudier les tactiques de l'ennemi et guider avec précision ses camarades aux postes d'artilleurs. Si le test est réussi, le prochain membre d'équipage qui attaque au moyen d'une arme installée sur le vaisseau bénéficie d'un dé de fortune □ de plus lors de son test. Chaque tranche de deux succès ✲ ✲ supplémentaires permet de conférer ce bonus à un tireur additionnel. De plus, le personnage peut dépenser trois avantages ❍ ❍ ❍ pour permettre à toutes les armes du vaisseau d'infliger 1 point de stress mécanique à leur cible en plus de leurs dégâts normaux jusqu'au début du prochain tour, ces tirs parfaitement calibrés mettant à mal les boucliers et surchargeant les systèmes de l'adversaire.
Intensifier le bouclier	**Test de Mécanique Difficile (◆◆◆)**	Le personnage détourne la puissance de certains systèmes pour renforcer la protection dont jouit l'appareil. Cette action ne fonctionne que dans le cas des véhicules dotés d'une valeur de défense. Si le test est réussi, l'appareil subit 1 point de stress mécanique et bénéficie de 1 point de défense supplémentaire sur l'une de ses zones jusqu'au début de son prochain tour. Chaque succès supplémentaire ✲ permet de prolonger ces effets d'un round.
Pirater les systèmes de l'ennemi	**Test d'Informatique Difficile (◆◆◆)**	Le personnage utilise les puissants ordinateurs de son navire pour essayer de perturber les systèmes du vaisseau ennemi. Si le test est réussi, il réduit la défense d'une des zones de la cible de 1 par succès ✲ pendant un round. Dépenser un triomphe ⊕ permet de désactiver une arme pendant un round, tandis que deux avantages ❍ ❍ permettent d'infliger 1 point de stress mécanique à la cible.
Réparations manuelles	**Test d'Athlétisme Difficile (◆◆◆)**	Dans certains cas, les réparations manuelles peuvent se réduire à des opérations aussi simples que souder une grosse plaque de métal sur un composant endommagé. Si le MJ le permet et que le personnage dispose des outils nécessaires, il peut tenter l'action « contrôle des dégâts » avec son Athlétisme plutôt qu'avec Mécanique. Si le test est réussi, il est possible d'ôter 1 point de dégâts de coque à l'appareil, plus 1 point par tranche de deux succès ✲ ✲ supplémentaires. N'oubliez pas que les mêmes limitations que celles imposées à contrôle des dégâts s'appliquent, et que cette action ne peut donc être utilisée qu'une fois par rencontre.
Scanner l'ennemi	**Test de Perception Difficile (◆◆◆)**	Le membre d'équipage emploie les scanners du vaisseau pour étudier l'appareil ennemi. Si le test est réussi, il découvre de quelles armes et modifications celui-ci bénéficie, ainsi que ses seuils de dégâts de coque et de stress mécanique. En dépensant 2 avantages ❍❍, il peut aussi déterminer le nombre de dégâts de coque et de points de stress mécanique du vaisseau.
Tracer l'itinéraire	**Test d'Astrogation Moyen (◆◆), test de Perception Difficile (◆◆◆)**	Le membre d'équipage étudie la topographie et calcule un itinéraire permettant de voyager en toute sécurité. Si ce test est réussi, chaque succès réduit de 1 le nombre de dés d'infortune ■ imposés par les terrains difficiles.

1. DÉCLARER UNE ATTAQUE ET DÉSIGNER LES CIBLES

Le personnage qui attaque choisit la compétence qu'il veut utiliser. Habituellement, il s'agit d'Artillerie, mais dans le cas de certaines armes montées sur les véhicules, la compétence Distance (armes lourdes) est plutôt celle qui convient. La plupart des tests de combat effectués à bord d'un appareil ou d'un véhicule sont faits au moyen de leurs armes. N'oubliez jamais qu'**une arme montée sur un véhicule ou un vaisseau ne peut tirer qu'une seule fois par round**, quel que soit le nombre de personnages embarqués.

2. CONSTITUER LA RÉSERVE DE DÉS

Le personnage constitue ensuite sa réserve de dés, qui est basée sur sa compétence et la caractéristique correspondante, ainsi que sur les talents et autres aptitudes

applicables en l'espèce. Certaines circonstances, comme une blessure critique dont souffre le personnage, un dégât critique subi par le vaisseau ou les effets de l'environnement peuvent aussi influer sur la composition de la réserve de dés. Pour en savoir plus sur la constitution d'une réserve de dés, reportez-vous à la page 25.

Lorsque l'on fait feu avec une arme installée sur un vaisseau ou un véhicule, la difficulté des tests de combat est déterminée par les valeurs de gabarit respectives de l'appareil qui tire et de sa cible, comme l'explique la **Table 7–5 : comparaison des gabarits** ; cette règle vaut d'ailleurs même dans les cas où la cible n'est ni un véhicule ni un vaisseau. Elle permet de rendre compte du fait que les navires de grande taille ont du mal à toucher les petits vaisseaux, tandis que leur masse fait d'eux des cibles faciles pour ceux-ci. Grâce aux systèmes informatiques perfectionnés dont sont équipés la plupart des navires, la distance ne change rien à la difficulté d'un tir. Si sa cible est à portée, un vaisseau peut l'atteindre. Le test de combat est aussi modifié par les manœuvres et actions qu'ont accomplies les vaisseaux, les talents, le terrain et tout autre modificateur que le MJ juge bon d'imposer.

Quand une attaque touche un appareil de gabarit 4 ou moins, la cible peut choisir quelle zone est atteinte. Les petits vaisseaux étant agiles et constamment en mouvement, ils sont sans cesse en train de faire des esquives, de feinter et de manœuvrer de manière à ce que leur zone la mieux défendue soit celle qui fait face à l'adversaire. En revanche, c'est la position de l'attaquant qui détermine la localisation d'une attaque lorsque la cible est un bâtiment de gabarit 5 ou plus. La position relative des deux vaisseaux est déterminée par les décisions des divers acteurs de la rencontre et par les descriptions qui animent les parties de *Star Wars* : **L'Ère de la Rébellion**.



TABLE 7–5 : COMPARAISON DES GABARITS

Différence de gabarit	Difficulté
L'attaquant et la cible sont de même gabarit ou leurs gabarits ne diffèrent que de 1	Moyenne (◆◆)
Le gabarit de l'attaquant est inférieur de 2 ou plus à celui de la cible	Facile (◆)
Le gabarit de l'attaquant est supérieur de 2 à celui de la cible	Difficile (◆◆◆)
Le gabarit de l'attaquant est supérieur de 3 à celui de la cible	Intimidante (◆◆◆◆)
Le gabarit de l'attaquant est supérieur de 4 ou plus à celui de la cible	Exceptionnelle (◆◆◆◆◆)

3. RÉSULTATS ET DÉGÂTS

Une fois les dés lancés, le joueur examine le résultat. Comme d'ordinaire, le test doit produire plus de succès ✲ que d'échecs ▼.

Quand vous effectuez un test de combat, chaque succès ✲ supplémentaire ajoute +1 point de dégâts à l'attaque si elle touche. Si cette attaque affecte plusieurs cibles, chacune subit ces dégâts supplémentaires. N'oubliez pas que la plupart des armes des vaisseaux et véhicules infligent des dégâts mesurés à l'échelle planétaire, ce qui veut dire qu'elles infligent dix fois plus de dégâts aux individus.

4. RÉSOUDRE LES AVANTAGES ET LES TRIOMPHES

Comme d'ordinaire, les avantages et les triomphes peuvent avoir d'heureuses conséquences sur l'issue d'un test de combat. Mais, de la même manière que les règles des rencontres sont plus rigides que celles qui régissent la narration, certaines options permettant d'utiliser les avantages et les triomphes sont encadrées plus strictement. Lors des batailles, le joueur qui contrôle le personnage actif détermine combien il dépense d'avantages et de triomphes, sauf si le MJ dispose d'une raison spécifique pour le forcer à s'y prendre d'une façon précise.

La première méthode pour employer ses avantages et triomphes lors d'une attaque consiste à les utiliser pour déclencher des dégâts critiques ou activer des attributs d'arme. Comme l'expliquent les pages 171 et 259, chaque arme possède un niveau de critique exprimé numériquement. Son utilisateur peut choisir de dépenser des avantages et des triomphes pour infliger un dégât critique à la cible, lequel va s'ajouter aux effets et dégâts normaux de l'attaque. Vous trouverez de plus amples informations au sujet des coups critiques infligés aux vaisseaux et véhicules page 258 (lorsque la cible est un individu, celui-ci subit des blessures critiques, comme l'explique la page 236). N'oubliez jamais qu'une attaque doit infliger des dégâts supérieurs à la valeur de blindage de la cible pour qu'un dégât critique puisse se déclencher.

Les attributs d'arme représentent les effets et capacités uniques d'une arme. Il en existe de deux types : actifs ou passifs. Pour activer ceux du premier genre, il faut que l'utilisateur de l'arme dépense un certain nombre d'avantages. Le plus souvent, il faut débourser deux avantages, mais ce n'est pas systématiquement le cas. Sauf mention contraire, les effets d'un attribut s'appliquent toujours en plus des conséquences normales d'une attaque, comme les dégâts normaux ou critiques.

En plus de compter comme des avantages supplémentaires, les triomphes peuvent aussi être dépensés pour activer ces capacités spéciales. Un triomphe peut servir, en cas d'attaque réussie, à infliger un dégât critique indépendamment du niveau de critique de l'arme. En outre, il est possible d'utiliser un triomphe pour déclencher les effets d'un attribut, quel que soit le nombre d'avantages qui serait normalement nécessaire.

Les combats de vaisseaux et de véhicules offrent par ailleurs des options supplémentaires pour dépenser les avantages et les triomphes. Les plus communs d'entre eux sont récapitulés dans la **Table 7–6 : dépenser les et les dans les combats spatiaux**. Comme d'habitude, cette liste n'a pas la prétention d'être exhaustive, mais sert à donner un cadre de référence aux joueurs et au MJ.

5. RÉSOUDRE LES ET LES

Alors que c'est le joueur qui décide comment son personnage utilise les avantages et les triomphes obtenus à l'occasion d'un jet, c'est le MJ qui choisit comment dépenser les menaces et les désastres. Par défaut, c'est toujours le MJ qui s'en charge, mais il a néanmoins la possibilité de demander à un joueur de le faire lorsqu'il faut déterminer les effets des menaces et des désastres générés par le test de compétence d'un PNJ.

La plupart des armes ne proposent pas de moyens spécifiques pour dépenser les menaces et les désastres. Il existe cependant un certain nombre d'exceptions dans le cas des armes particulièrement instables ou dangereuses, dont la description inclut alors ces options et détaille leurs effets. Il existe aussi des options spécifiques aux batailles spatiales pour dépenser les menaces et les désastres, dont les plus courantes sont énumérées dans la **Table 7–7 : dépenser les et les dans les combats spatiaux**. Comme d'habitude, cette liste n'a pas vocation à être exhaustive. Le MJ demeure toujours libre d'inventer des moyens d'utiliser les menaces et les désastres pour refléter les circonstances d'une rencontre, ou d'entendre les propositions des joueurs à ce sujet, du moment qu'elles collent à l'action.

TABLE 7-6 : DÉPENSER LES ET LES DANS LES COMBATS SPATIAUX

Coût	Options
ou	Ajouter un dé de fortune à un test de Pilotage, d'Artillerie, d'Informatique ou de Mécanique du prochain personnage allié actif.
	Découvrir un détail important au beau milieu de la bataille, comme une vulnérabilité dans la trajectoire d'un vaisseau ou un point faible dans la tactique d'attaque d'un speeder.
	Infliger un dégât critique avec une attaque réussie ayant percé le blindage (coût en avantage variable).
ou	Exécuter une manœuvre gratuite immédiate, sauf si le personnage actif en a déjà accompli deux lors de son tour.
	Ajouter un dé d'infortune au prochain test de Pilotage ou d'Artillerie d'un personnage visé.
	Ajouter un dé de fortune au prochain test de Pilotage, d'Artillerie, d'Informatique ou de Mécanique de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif.
ou	Endommager temporairement, au moyen d'une attaque réussie, un composant spécifique choisi par l'attaquant, plutôt que d'infliger des dégâts normaux ou du stress mécanique au vaisseau ou au véhicule visé. Le MJ et le joueur peuvent utiliser leur bon sens et leur imagination pour déterminer la nature exacte de ces effets. Par exemple, il est possible de réduire la défense d'un vaisseau à 0 en endommageant son générateur de bouclier, jusqu'à ce que ce dernier soit réparé (au moyen d'un test de Mécanique, idéalement). Ces effets ne doivent cependant pas être trop dévastateurs. Reportez-vous aux Tables **7–10** et **7–11** de la page 259 si vous avez besoin d'une liste de composants.
	Ignorer les pénalités imposées par le terrain ou les phénomènes célestes jusqu'à la fin du prochain tour du personnage actif.
	Exécuter une manœuvre gratuite de pilote. Il faut être aux commandes de l'appareil et il reste impossible d'excéder la limite de 2 manœuvres par tour.
	Forcer un vaisseau ou un véhicule à changer de cap, annulant les effets des manœuvres Viser et Coller à la cible.
	Améliorer un dé de difficulté lors du prochain test de Pilotage ou d'Artillerie du personnage visé.
	Améliorer un dé d'aptitude lors du prochain test de Pilotage, d'Artillerie, de Mécanique ou d'Informatique de n'importe quel personnage allié.
	Réussir un coup d'éclat qui renverse le cours de la bataille, comme détruire les générateurs de boucliers d'un vaisseau amiral ou semer un poursuivant dans un champ d'astéroïdes.
	Plutôt que d'infliger des dégâts normaux ou du stress mécanique au vaisseau visé au moyen d'une attaque réussie, détruire pour de bon un composant important, sélectionné par l'attaquant. Celui-ci est complètement désactivé jusqu'à ce qu'il soit réparé, et il doit être choisi de concert par le MJ et le joueur. Il peut s'agir des moteurs ou de l'hyperdrive d'un appareil qui tente de s'échapper ou de ses armes. Reportez-vous aux Tables **7–10** et **7–11** de la page 259 si vous avez besoin d'une liste de composants.

6. RÉDUIRE LES DÉGÂTS, APPLIQUER LES DÉGÂTS DE COQUE ET LES DÉGÂTS CRITIQUES

Quand un appareil ou un véhicule subit des dégâts, ceux-ci sont réduits par la valeur de son blindage, comme dans le cas de l'encaissement pour les personnages. S'il reste des dégâts après cette réduction, le vaisseau subit des dégâts de coque ; à l'inverse, il en ressort indemne s'il n'en reste plus après avoir pris en compte le blindage. Ces règles sont présentées de façon plus détaillée page 257.

Une attaque réussie peut aussi causer un dégât critique, sur le modèle de la blessure critique. Cela se produit soit lorsque le niveau de critique d'une arme est atteint, soit quand un vaisseau a subi un nombre de dégâts supérieur à son Seuil de dégâts de coque. Quand un attaquant obtient un dégât critique, il fait un jet de pourcentage sur la **Table 7–9 : résultats des dégâts critiques** page 258. Le résultat détermine quels effets s'appliquent au vaisseau victime de l'attaque.

TABLE 7-7 : DÉPENSER LES ⚙ ET LES ▽ DANS LES COMBATS SPATIAUX

Coût	Options
⚙ ou ▽	Le pilote est tout à coup contraint de réduire sa vitesse de 1 à cause de manœuvres inattendues. Le personnage actif perd les bonus d'une manœuvre (comme manœuvre d'évasion ou viser) jusqu'à ce qu'il l'effectue à nouveau. Le vaisseau ou le véhicule du personnage actif subit 1 point de stress mécanique. Il est possible de choisir plusieurs fois cette option.
⚙ ⚙ ou ▽	Un adversaire peut immédiatement effectuer une manœuvre gratuite en réponse au test du personnage actif. Ajouter un dé de fortune □ au prochain test de Pilotage ou d'Artillerie du personnage visé. Le personnage actif ou l'un de ses alliés ajoute un dé d'infortune ■ à sa prochaine action.
⚙ ⚙ ⚙ ou ▽	Le créneau du joueur actif devient le dernier dans l'ordre d'initiative. Le personnage actif confère à l'ennemi un avantage majeur dans la rencontre. Par exemple, il va se placer en plein dans le champ de tir de l'adversaire, ce qui réduit la difficulté de tous les tests effectués contre lui jusqu'au début de son prochain tir.
▽	L'armement principal du vaisseau du personnage actif (ou l'arme que ce dernier utilise s'il fait office d'artilleur) subit les effets d'un dégât critique de composant (cf. page 260). Ce résultat ne compte pas lorsque l'on totalise les dégâts critiques subis par le vaisseau. Améliorer 1 dé de difficulté ◆ du prochain test d'Artillerie, de Pilotage, d'Informatique ou de Mécanique effectué par un personnage allié, personnage actif compris. Le personnage actif subit une collision mineure avec l'un de ses adversaires situés à portée proche, avec un élément du terrain ou avec un objet flottant dans l'espace.
Test raté + ▽	Le personnage actif subit une collision majeure avec l'un de ses adversaires situés à portée proche, avec un élément du terrain ou avec un objet flottant dans l'espace.

SBIRES ET VÉHICULES

Quand un combat fait intervenir des vaisseaux ou des véhicules, le MJ a la possibilité d'accélérer et de simplifier les choses en recourant aux règles des sbires, qui demeurent essentiellement les mêmes dans le cas des engins monoplaces comme les speeder bikes, les airspeeders et les chasseurs. Créez des groupes de sbires composés de deux à quatre appareils de type similaire et pilotés par le même genre de PNJ. Ces groupes fonctionnent comme des entités individuelles, ce qui correspond du point de vue de la narration à un vol en formation ou, au pire, à une poignée d'individus vaguement regroupés. Tout comme dans le cas des sbires ordinaires, les appareils appartenant à un groupe ne font qu'une seule attaque, qui peut éventuellement bénéficier d'une amélioration de dé au test de compétence si cette dernière s'emploie « en groupe uniquement », et ils subissent tous ensemble les dégâts. Ils sont aussi obligés d'accomplir les mêmes manœuvres et déplacements.

Les vaisseaux capitaux et les véhicules de grande taille ne sont en général jamais traités comme des sbires ; après tout, personne n'a envie d'avoir affaire à un groupe de quatre destroyers stellaires. En revanche, ils peuvent eux-mêmes disposer de sbires opérant à leur bord. Un vaisseau amiral équipé de plusieurs armes peut compter des sbires artilleurs qui emploient des armes similaires pourvues d'un même arc de tir. Le MJ peut donc regrouper plusieurs armes de même genre couvrant un quadrant de tir spécifique et résoudre les attaques d'un vaisseau ou d'un véhicule d'un seul coup. Le groupe doit désigner une cible unique et il bénéficie d'un bonus à son test de compétence si les tireurs disposent de la compétence Artillerie. Les vaisseaux capitaux comptant un nombre impressionnant d'armes, cette procédure permet de gagner du temps lorsque c'est leur tour d'agir et permet de représenter le fait qu'ils déploient un véritable déluge de tir pour atteindre les autres navires.

N'oubliez pas que, dans ce cas, c'est toujours le bâtiment qui subit les dégâts des attaques plutôt que les groupes de sbires à son bord.



Un certain nombre d'armes et de talents sont susceptibles de modifier en plus ou en moins ce jet de dégâts critiques. Quand une attaque réussit contre une cible, l'attaquant a aussi le choix de dépenser plusieurs fois le coût (en avantages et triomphes) nécessaire à l'obtention d'un dégât critique pour bénéficier d'un bonus lors de son jet sur la **Table 7–9** ; chaque dégât critique « acheté » au-delà du premier permet de bénéficier d'un bonus de +10. Notez que les talents et les attributs qui affectent spécifiquement les blessures critiques sont sans effet sur les dégâts critiques, comme l'attribut Sanguinaire, qui n'aura aucun effet sur un véhicule.

ÉCHELLE PLANÉTAIRE ET NIVEAUX DE PORTÉE

Tout comme les combats ordinaires, les batailles mettant aux prises des vaisseaux ou des véhicules font appel aux niveaux de portée, des mesures abstraites et approximatives des distances. Les niveaux de portée planétaire qu'on emploie dans ces situations obéissent aux mêmes règles que ceux qui se trouvent page 221, et ne se différencient véritablement que par leur échelle supérieure.

Comme l'explique la page 222, la portée proche à l'échelle planétaire commence là où l'échelle individuelle s'arrête. Elle représente cependant des distances tellement plus grandes qu'un individu ne peut pas employer une manœuvre pour s'approcher d'un vaisseau situé à portée proche à cette échelle, car plusieurs kilomètres les séparent en réalité : il lui faudrait donc des heures de marche pour arriver à destination. Cette observation s'applique d'autant plus dans le cas des niveaux de portée les plus importants.

Ceci ne revient pas à dire que les vaisseaux et véhicules ne peuvent pas évoluer à l'échelle individuelle, surtout si l'on songe à un petit engin comme un landspeeder. Ces appareils sont en mesure de traverser rapidement les niveaux de portée standards, qui sont d'ailleurs ceux que l'on utilise quand un individu agit en relation avec ces moyens de locomotion. Les vaisseaux et véhicules étant cependant capables de parcourir ces distances extrêmement rapidement, cela n'aurait pas grand sens de mesurer leur progression à l'aide de ces unités de mouvement relativement petites. C'est d'autant plus vrai dans le cas des chasseurs et des airspeeders, ceux-ci pouvant avaler les kilomètres en à peine quelques secondes.

Les vaisseaux et les véhicules emploient donc d'autres niveaux de portée, les **niveaux de portée planétaire**. Comme noté auparavant, le plus petit niveau de portée planétaire, la portée « proche », englobe toute l'échelle individuelle. Cela signifie qu'un appareil capable de se rendre d'un point à l'autre de la portée proche peut se déplacer n'importe où dans les cinq niveaux de portée ordinaires. Par ailleurs, cela veut dire que n'importe quelle arme à bord installé sur un vaisseau tire au moins aussi loin que les armes personnelles utilisant la portée extrême.

L'ÉCHELLE PLANÉTAIRE, À LA SURFACE ET DANS L'ESPACE

Les niveaux de portée planétaire ne représentent pas les mêmes distances suivant qu'une rencontre a lieu dans l'espace ou dans l'atmosphère d'une planète. L'espace constitue naturellement l'environnement le plus vaste, et les vaisseaux peuvent par ailleurs aller nettement plus vite que les airspeeders les plus rapides, car ils ne sont pas ralentis par le terrain ou le frottement de l'air. Les descriptions des divers niveaux de portée planétaire mentionnent donc chaque fois la différence entre les deux cas de figure.

PORTÉE PROCHE

À l'échelle planétaire, la portée proche couvre une distance légèrement supérieure à celle de la portée extrême de l'échelle ordinaire. Elle peut tout aussi bien servir à représenter quelques dizaines de mètres que quelques kilomètres. Dans le deuxième cas de figure, cela peut sembler beaucoup, mais il ne faut pas perdre de vue que les vaisseaux peuvent parcourir ces distances en quelques secondes ou en quelques minutes au pire.

À la surface d'une planète, la plupart des véhicules terrestres sont au contact lorsqu'ils sont à portée proche. Cela veut dire qu'ils peuvent employer leurs blasters lourds et canons laser pour toucher des cibles qu'un soldat ordinaire aurait du mal à distinguer et serait très certainement incapable d'atteindre. Lors des combats aériens et spatiaux, ce niveau de portée est celui auquel se déroulent les duels des chasseurs et des airspeeders ultraperformants. Les vaisseaux amiraux évitent généralement de se trouver à portée courte d'un autre bâtiment de leur gabarit, car cela revient à échanger des salves à bout portant. Quand deux navires de cette puissance ouvrent le feu à pareille distance, ils sont rapidement capables de s'entredétruire.

PORTÉE COURTE

Ce niveau de portée recouvre une distance de quelques dizaines de kilomètres. Lorsqu'on se trouve à la surface d'une planète, il devient impossible pour un véhicule d'en attaquer un autre au moyen d'armes exigeant une ligne de vue ; seuls les tirs indirects des pièces d'artillerie sont encore efficaces à cette distance.

Dans l'espace, la portée courte commence juste après celle des duels. La plupart des armes équipant les chasseurs et les patrouilleurs ne portent pas aussi loin, et ceux-ci sont donc souvent pourvus de missiles ou de torpilles à protons pour accroître leur rayon d'action. La portée courte demeure un peu inconfortable pour les vaisseaux amiraux, bien qu'elle ne permette pas des canonnades aussi sauvages que la portée proche.

PORTÉE MOYENNE

À la surface d'une planète ou dans son atmosphère, une chose est considérée à portée moyenne si elle se situe à environ cinquante kilomètres et que seules les plus puissantes pièces d'artillerie sont capables de l'atteindre.

Dans l'espace, cela correspond à des distances un peu plus grandes, dans la limite des cent kilomètres. C'est bien supérieur à la portée des armements des chasseurs, mais c'est en revanche idéal pour les puissantes armes des vaisseaux amiraux. La plupart des affrontements opposant des navires de ce gabarit se déroulent donc à portée moyenne, ce qui laisse suffisamment de place entre eux pour de nombreux duels entre chasseurs.

PORTÉE LONGUE

Sur une planète, la portée longue peut couvrir de cent à deux-cents kilomètres. Aucun combat n'a lieu à ces distances, les ennemis n'étant guère plus que des petits points qui clignotent sur les écrans des scanners.

Dans l'espace, ce niveau de portée peut recouvrir jusqu'à plusieurs centaines de kilomètres. Les affrontements entre vaisseaux sont relativement rares à cette distance, car seuls les plus imposants vaisseaux capitaux disposent d'armes capables de porter aussi loin.

PORTÉE EXTRÊME

À la surface d'une planète, on considère qu'il s'agit de la limite maximale des scanners et que l'armement est inutile à cette distance.

Dans l'espace aussi, presque toutes les armes cessent de fonctionner à portée extrême, y compris celles des vaisseaux amiraux. Ceux-ci peuvent néanmoins commencer à manœuvrer pour obtenir la position la plus favorable avant de passer à l'attaque, ou tenter de changer de cap pour semer l'adversaire.

TERRAIN ET PHÉNOMÈNES CÉLESTES

L'espace regorge de périls qui peuvent se présenter sous la forme d'un astéroïde isolé, de comètes incandescentes, d'étranges anomalies gravitationnelles, de nébuleuses ou même des trous noirs tant redoutés. Lorsqu'un vaisseau passe à proximité ou au travers de l'un de ces obstacles sournois, le personnage qui se trouve aux commandes aura parfois besoin de faire un test de Pilotage, même si la manœuvre qu'il effectue n'en nécessite normalement pas. La difficulté de cette manœuvre est déterminée par la vitesse et le gabarit du vaisseau, puisqu'il est plus facile de contourner un objet périlleux quand on va lentement et d'esquiver les dangers avec un petit appareil.

Ces règles s'appliquent aussi aux véhicules qui se déplacent à la surface d'une planète et aux engins volants qui s'élancent dans les airs. L'idée de base reste la même : les petits engins maniables et rapides évitent plus facilement les collisions fatales que les gros véhicules lents.

Le niveau de difficulté du test de Pilotage est égal à la vitesse actuelle de l'appareil ou à la **moitié** de sa caractéristique de gabarit arrondie à l'entier supérieur. Le plus grand de ces deux nombres détermine combien de dés de difficulté ◆ sont ajoutés à la réserve de dés, tandis que le plus petit indique combien de dés de difficulté sont améliorés. Par exemple, un chasseur TIE qui zigzague dans un champ d'astéroïde à pleine allure (vitesse 5) doit réussir un **test de Pilotage de difficulté Exceptionnelle (◆◆◆◆◆)**. Pour déterminer combien des dés de difficulté ◆ on améliore, on divise ensuite par deux la caractéristique de gabarit du chasseur, qui est



LES COURSES-POURSUITES

Il est possible qu'un ou plusieurs joueurs décident de s'engager dans une course-poursuite à l'occasion d'un affrontement mettant en jeu des véhicules ou des vaisseaux. Lorsque c'est le cas, les règles habituelles du combat sont légèrement modifiées pour représenter l'action.

Quand une telle situation se présente, il ne faut surtout pas perdre de vue qu'une bonne partie de l'action va se jouer dans la narration. Les tests de compétence continuent de décider de l'issue des événements, mais la plupart des détails sont laissés à l'imagination du MJ et des joueurs, qui décrivent ce qu'ils font.

Pour déterminer les résultats d'une course-poursuite, le MJ doit tout d'abord savoir quelle distance sépare initialement les diverses parties. Dans le cas de deux véhicules terrestres, comme des speeder bikes ou des landspeeders, le MJ peut opter pour l'utilisation des niveaux de portée qui s'appliquent à l'échelle individuelle. En revanche, c'est l'échelle planétaire qui s'impose lorsqu'il est question de deux airspeeders, de deux chasseurs ou même de deux vaisseaux capitaux.

Une fois la distance initiale déterminée, le poursuivant et le poursuivi font un test concurrentiel de Pilotage (planétaire ou espace). La difficulté des tests dépend des circonstances de la poursuite. Si elle a lieu en terrain dégagé, il peut s'agir d'un **test Simple (-)**. En revanche, si le terrain influe sur le mouvement, il est possible de déterminer le niveau de difficulté au moyen des règles qui se trouvent page 256, ce qui oblige les pilotes à chercher un équilibre entre leur besoin de vitesse et la nécessité d'éviter un accident potentiellement fatal.

Lorsque chaque participant a fait son test, suivez les règles habituelles des tests concurrentiels et comparez les succès. Si le poursuivant l'emporte, il se rapproche d'un niveau de portée de sa proie. En revanche, si c'est le fugitif qui s'en est le mieux tiré, il accroît d'un niveau de portée la distance qui les sépare. Si le gagnant va plus vite que le perdant, il augmente ou réduit la distance d'un niveau de portée supplémentaire par point de vitesse qu'il possède en plus.

C'est le MJ qui décide quand une course-poursuite prend fin, mais en règle générale, elle cesse quand le poursuivant parvient à gagner suffisamment de terrain pour se retrouver au contact (ou à portée proche) de sa proie. À l'inverse, le fugitif réussit à s'échapper s'il atteint un niveau de portée supérieur à extrême.

Si la course-poursuite s'inscrit dans le cadre d'une rencontre de grande envergure, comme dans le cas de deux personnages sur speeder bike qui se sèparent de la bataille qui occupe le reste du groupe, le MJ doit leur demander de faire leur test concurrentiel avant que quiconque joue son tour. L'ordre d'initiative s'applique ensuite de façon normale, et tous ceux qui participent à la poursuite reçoivent tour à tour l'occasion d'accélérer, d'ouvrir le feu ou même de pratiquer des réparations d'urgence sans s'arrêter. En revanche, ils n'ont pas le droit d'utiliser de manœuvre pour essayer de modifier leur position relativement à l'autre participant dans la course poursuite. Ne perdez jamais de vue que la position des personnages engagés dans une course poursuite va sans doute changer par rapport au reste du groupe. Souvenez-vous aussi que les règles de course-poursuite servent uniquement à déterminer la position relative des participants et qu'elles ne concernent pas leur destination ; c'est donc au MJ et aux joueurs d'indiquer la direction qu'ils empruntent. Il s'agit d'un des aspects mentionnés plus haut qui ressortent de la narration.

Enfin, vous remarquerez que ces règles peuvent tout à fait s'appliquer dans le cas d'une course-poursuite à pied en y apportant quelques modifications. Dans ce cas, la difficulté de la course-poursuite est fixée par avance, la vitesse des participants est considérée comme étant égale et le test concurrentiel se fait au moyen de la compétence Athlétisme.

de 3, et on arrondit ce résultat à l'entier supérieur, ce qui donne 2. Au bout du compte, l'infortuné pilote aux commandes de son chasseur TIE doit réussir un test de Pilotage avec trois dés de difficulté ◆◆◆ et deux dés de défi ⬣⬣.

Avec son gabarit de 4 et sa vitesse de 1, un char des sables jawa qui progresse dans un canyon n'aura en revanche besoin, pour éviter un accident, que de réussir un **test de difficulté Moyenne (◆◆),** dont un dé sera converti en dé de défi ⬣. Tout peu maniable et incommode que soit ce véhicule, sa vitesse réduite représente en fin de compte un avantage pour le pilote.

Si le test de Pilotage est un échec, cela ne veut pas nécessairement dire que le vaisseau ou le véhicule s'écrase (encore qu'un échec accompagné d'un désastre ▽ puisse indiquer un crash). Cela signifie seulement que le pilote n'a pas réussi à gérer la situation. Il doit réduire sa vitesse de 1 et il n'arrive pas au point qu'il comptait atteindre. Par exemple, s'il visait un point situé à portée moyenne, il reste exactement à la même distance de celui-ci.

DANGERS DE NAVIGATION

Bien que le moindre éclat flottant dans l'espace puisse en théorie s'avérer dangereux pour un vaisseau lancé à pleine vitesse, tous les accidents ne se valent pas. C'est une chose de naviguer au milieu d'une nébuleuse dont les détails sont bien connus, mais c'en est une autre que de traverser un champ d'astéroïdes quand on est poursuivi par des chasseurs impériaux. Si les environs sont suffisamment dangereux, le MJ peut ajouter des dés d'infortune ■ aux tests de Pilotage d'un PJ.

DANGERS CÉLESTES ET MANŒUVRES DIFFICILES

Le capitaine d'un navire ou le conducteur d'un véhicule aura parfois besoin d'accomplir une action nécessitant un test de Pilotage alors qu'il se trouve déjà au beau milieu d'un champ d'astéroïdes ou sur une route en pente couverte d'éboulis. Dans ce cas, le joueur effectue le test mentionné par les règles de l'action, plutôt que celui qui serait déterminé par sa vitesse et son gabarit. En revanche, il ajoute autant de dés d'infortune ■ qu'indiqué à la **Table 7–8 : difficulté de navigation et dés d'infortune ■**, suivant la difficulté de l'obstacle en question. Le MJ peut choisir d'augmenter la difficulté de ce test pour tenir compte de l'allure du véhicule ou du vaisseau. En règle générale, on améliore 1 dé de difficulté quand cette vitesse se situe entre 1 et 3 ou 2 dés à partir de 4.

LES COLLISIONS

Il arrive parfois qu'un vaisseau ou un véhicule percute un élément de terrain ou un autre appareil proche de lui. Il existe deux cas de figure : les chocs superficiels (collision mineure) et les chocs de plein fouet (collision majeure). Les dégâts peuvent être réduits par les défenses des vaisseaux ; notamment, les boucliers à particules sont spécifiquement conçus pour amortir les chocs.

Dans le cas d'une collision mineure, tous les véhicules et vaisseaux subissent un dégât critique. Faites un jet sur **Table 7–9** et soustrayez dix fois la caractéristique de défense de l'appareil à votre résultat. Le dégât critique est annulé si le résultat final est de 0 ou moins. En cas de collision majeure, ce sont exactement les mêmes règles qui s'appliquent, mais on multiplie la défense par cinq au lieu de dix, comme précédemment. Si la valeur de défense varie d'une zone à l'autre, c'est le MJ qui détermine laquelle est percutée en se basant sur la position et les actions des appareils.

Le MJ a la possibilité de considérer que certains vaisseaux et véhicules particulièrement imposants sortent indemnes des collisions avec des engins de plus petite taille. En revanche, ils auront toujours plus de mal à éviter de percuter les astéroïdes de grande taille et certains éléments du terrain.

TABLE 7-8 : DIFFICULTÉ DE NAVIGATION ET DÉS D'INFORTUNE ■

Dés d'infortune ■	Exemples (planète)	Exemples (espace)
—	Terrain plat et dégagé : routes, sols fermes et plaines herbeuses ; ciel dégagé et temps clément dans le cas des appareils volants.	Situation de navigation relativement simple et sans complication : un vaste champ d'astéroïdes peu dense ou une nébuleuse plutôt calme et peu épaisse.
■	Terrain ardu : des arbres clairsemés, un dense parterre broussailleux, des dunes, ou beaucoup de vent.	Une série d'obstacles délicats, mais peu intimidants : un vol au-dessus des montagnes d'une lune, un champ d'astéroïde ou une nébuleuse un peu plus dense.
■■	Terrain dangereux : une forêt dense, une colline rocailleuse, voler en pleine tempête.	Un phénomène céleste dangereux : une comète fracturée, un champ d'astéroïdes particulièrement dense et turbulent.
■■■ +	Terrain très dangereux : une façade à pic, un marécage profond, une mince croûte sur une coulée de lave ou encore, s'engouffrer à toute vitesse dans un canyon à peine assez grand pour l'appareil.	Une situation extrêmement périlleuse qui sollicite tout le talent et le sang-froid du pilote : naviguer dans la Gueule, naviguer près d'un pulsar dangereux, plonger dans les tunnels d'un astéroïde, etc.

SUBIR DES DÉGÂTS

Tout comme les PJ, les vaisseaux peuvent encaisser deux types de dégâts dans *Star Wars* : **L'Ère de la Rébellion**, les dégâts de coque et le stress mécanique. Le stress mécanique est analogue au stress que subissent les individus et permet de représenter les dommages légers et temporaires qui sont causés par les touches superficielles ou les situations dans lesquelles l'équipage pousse les machines dans leurs derniers retranchements. Les dégâts de coque sont plus sérieux et sont nettement plus susceptibles d'avoir des conséquences fatales. Ils représentent tous les dommages physiques qu'un appareil subit lorsqu'une attaque passe ses protections. Quand des dégâts de coque sont infligés, ceux-ci perdurent jusqu'à ce qu'il soit possible de réparer le vaisseau.

DÉGÂTS DE COQUE

Le Seuil de dégâts de coque d'un vaisseau représente sa robustesse et sa qualité de fabrication. Quand un appareil subit plus de dégâts qu'il n'a de blindage, l'excédent est converti en points de dégâts de coque. Deux choses peuvent arriver lorsque le total de ces points dépasse le Seuil de dégâts de coque. Dans le cas des vaisseaux de gabarit 3 ou moins et de ceux qui ne revêtent pas d'importance particulière (comme un chasseur TIE ordinaire ou un landspeeder rempli de sbires anonymes), cela signifie tout simplement qu'il est détruit par une explosion qui tue le pilote et ses éventuels passagers. Si les circonstances l'exigent, le MJ peut simplement décréter que l'appareil a été mis hors de combat. En revanche, quand il s'agit d'un navire ou d'un véhicule de gabarit 4 ou plus, comme un cargo léger (ou un vaisseau de moindre envergure comptant à son bord un PJ, comme un chasseur ou un landspeeder), celui-ci subit un dégât critique. Consultez la **Table 7–9 : résultats des dégâts critiques** de la page 258. De plus, les systèmes du vaisseau défaillent, le générateur d'urgence s'enclenche, le moteur subluminique flanche et l'appareil part à la dérive. Celui-ci n'étant alors guère plus qu'une carcasse métallique complètement inoffensive, il faudra probablement procéder à une évacuation dans les plus brefs délais.

S'il est particulièrement désespéré ou inconscient, le pilote ou l'équipage d'un vaisseau se trouvant dans cette situation peut tenter d'apporter des réparations d'urgence pour s'enfuir ou reprendre le combat. Il est possible de rendre un semblant de vie à l'appareil en récupérant des morceaux appartenant à des systèmes détruits, en fouillant dans la soute pour trouver des pièces de rechange ou en réalisant des dérivations autour des circuits endommagés au moyen d'un **test de Mécanique Difficile (◆◆◆)**. Le total de dégâts de coque du vaisseau devient alors égal au Seuil de dégâts de coque moins 1, mais l'appareil subit les malus suivants : sa vitesse tombe à 1, sa maniabilité est réduite de 3 et tous ses armements sont désactivés jusqu'à ce qu'ils soient complètement réparés. Si le vaisseau repart au combat dans cet état, toute attaque infligeant des dégâts de coque entraîne immédiatement un jet sur la **Table 7–9 : résultats des dégâts critiques** avec un bonus de +30. Tous ces effets persistent jusqu'à ce que le vaisseau soit mis en cale sèche et réparé.

STRESS MÉCANIQUE

Le stress de type mécanique fonctionne de la même façon que celui qui s'applique aux personnages. Lorsque le Seuil de stress mécanique d'un véhicule est dépassé, il se retrouve rapidement dans une situation intenable. Ses générateurs surchargent, ses réacteurs défaillent, ses boucliers vacillent, son moteur s'arrête et de petits feux d'origine électrique se déclarent un peu partout. Bref, toutes sortes de complications viennent s'ajouter au fur et à mesure que les systèmes s'éteignent les uns après les autres et que le vaisseau cesse de répondre aux commandes. Le navire est réduit à l'impuissance jusqu'à ce que l'équipage y apporte des réparations ; il flotte à la dérive ou poursuit sa trajectoire à pleine vitesse, incapable d'en dévier ou de s'arrêter.

La situation dans un appareil ayant excédé son Seuil de stress mécanique est grave, mais tout n'est pas perdu. Grâce à l'action « contrôle des dégâts », les membres de l'équipage peuvent essayer de limiter la casse en se livrant à des réparations ou en mettant en œuvre des procédures comme redémarrer les systèmes, placer des dérivations autour des circuits endommagés et éteindre les feux d'origine électrique.

Les vaisseaux et les véhicules se débarrassent progressivement du stress mécanique dont ils souffrent. Chaque fois qu'un jour s'écoule sans que l'appareil encaisse le moindre stress mécanique, il en élimine 1 point.



TABLE 7-9 : RÉSULTATS DES DÉGÂTS CRITIQUES

D100	Sévérité	Résultat
01–09	Facile (◆)	**Stress mécanique :** le vaisseau ou le véhicule encaisse 1 point de stress mécanique
10–18	Facile (◆)	**Bousculé :** une petite collision ou explosion ébranle le véhicule. Tous les membres d'équipage sont désorientés pendant un round et encaissent 1 point de stress.
19–27	Facile (◆)	**Perte d'alimentation dans les boucliers :** la valeur de défense de la zone affectée est réduite de 1 jusqu'à ce que le dégât critique soit réparé. Si le vaisseau ne dispose pas de défense, il subit 1 point de stress mécanique à la place.
28–36	Facile (◆)	**Dévié :** une explosion particulièrement violente ou un impact fait changer le vaisseau ou le véhicule de cap. Son pilote ne peut pas faire de manœuvre lors de son prochain tour et doit réussir un test de Pilotage pour reprendre le contrôle. Le niveau de difficulté du test est déterminé par la vitesse actuelle de l'appareil.
37–45	Facile (◆)	**Culbuté :** les attaques du vaisseau ou du véhicule subissent deux dés d'infortune ■■ et les membres d'équipages sont immobilisés jusqu'à la fin du prochain tour du pilote.
46–54	Facile (◆)	**Composant touché :** un composant, choisi par l'attaquant, est désactivé et inutilisable jusqu'à la fin du prochain round. En fonction du gabarit de l'appareil, vous pouvez consulter la **Table 7–10** ou la **Table 7 –11** pour obtenir une liste de composants.
55–63	Moyenne (◆◆)	**Défaillance des boucliers :** la caractéristique de défense de toutes les zones est réduite de 1 jusqu'à ce que le vaisseau soit réparé. Si l'appareil ou le véhicule ne dispose pas de défense, il subit 2 points de stress mécanique à la place.
64–72	Moyenne (◆◆)	**Défaillance du naviordinateur :** le naviordinateur de l'appareil (ou le droïde R2 le cas échéant) cesse de fonctionner, ce qui rend impossible tout saut dans l'hyperespace tant qu'il n'est pas réparé. Si le vaisseau ou le véhicule ne dispose pas d'un hyperdrive, ce sont les systèmes de navigation qui défaillent, et il doit donc voler ou rouler en aveugle.
73–81	Moyenne (◆◆)	**Fluctuations énergétiques :** le vaisseau ou le véhicule est victime d'accès soudains de surtension ou perd son alimentation de façon intermittente. Le pilote ne peut plus choisir d'infliger 1 point de stress mécanique à son vaisseau (pour obtenir une manœuvre supplémentaire, par exemple) tant que ce dégât critique n'est pas réparé.
82–90	Difficile (◆◆◆)	**Boucliers désactivés :** la défense de la zone touchée tombe à 0 et celle des autres est réduite de 1 jusqu'à ce que le vaisseau soit réparé. Les points de défense de la zone touchée sont complètement perdus, mais il est possible de protéger celle-ci en dérivant des points de défense affectés à d'autres parties de l'appareil, comme d'habitude. Si le vaisseau ou le véhicule ne dispose pas de défenses, il subit 4 points de stress mécanique à la place.
91–99	Difficile (◆◆◆)	**Moteur endommagé :** la vitesse maximale du vaisseau ou du véhicule est réduite de 1 (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à ce que celui-ci soit réparé.
100–108	Difficile (◆◆◆)	**Surcharge des boucliers :** les boucliers de l'appareil défaillent complètement. La défense de toutes les zones tombe à 0. Ce dégât critique ne peut pas être réparé avant la fin de la rencontre et l'appareil encaisse 2 points de stress mécanique. Si le vaisseau ou le véhicule ne dispose pas de défenses, son blindage est réduit de 1 à la place.
109–117	Difficile (◆◆◆)	**Arrêt du moteur :** la vitesse maximale du vaisseau ou du véhicule est réduite à 0 jusqu'à ce que celui-ci soit réparé ; l'appareil poursuit sa trajectoire en raison de l'inertie. De plus, le vaisseau ne peut plus effectuer la moindre manœuvre.
118–126	Difficile (◆◆◆)	**Défaillance d'un système majeur :** un composant choisi par l'attaquant subit des dommages importants. Il ne fonctionne plus jusqu'à ce que le vaisseau soit réparé. Vous pouvez consulter la **Table 7–10** ou la **Table 7–11** pour obtenir une liste de composants, en fonction du gabarit de l'appareil.
127–133	Intimidante (◆◆◆◆)	**Brèche majeure dans la coque :** une plaie béante s'ouvre dans la coque, entraînant une dépressurisation. Dans le cas des engins de gabarit 4 ou moins, c'est tout l'intérieur du vaisseau qui se dépressurise en un nombre de rounds égal au gabarit du vaisseau. Les navires de gabarit supérieur sont en revanche pourvus de compartiments complètement étanches et de nombreuses mesures de protection contre ces accidents qui leur permettent de se dépressuriser par section plutôt que dans leur ensemble. Le MJ doit déterminer quelles zones sont affectées, et celles-ci se vident de leur air sur un nombre de rounds égal à la caractéristique de gabarit du vaisseau. Les véhicules et les vaisseaux opérant dans l'atmosphère souffrent moins de ce résultat, mais la taille de la brèche entraîne néanmoins de grosses difficultés pour l'appareil, qui subit à la place les effets du dégât critique « déstabilisé » (cf. ci-dessous).
134–138	Intimidante (◆◆◆◆)	**Déstabilisé :** l'intégrité structurelle du vaisseau ou du véhicule est sérieusement menacée. Le Seuil de dégâts de coque et le Seuil de stress mécanique de l'appareil sont réduits de moitié jusqu'à ce que celui-ci soit réparé.
139–144	Intimidante (◆◆◆◆)	**Au feu ! :** un incendie ravage le vaisseau. L'appareil encaisse immédiatement 2 points de stress mécanique et quiconque se fait brûler subit des dégâts de feu, comme l'explique la page 227. Il est possible d'étouffer l'incendie en agissant rapidement et en utilisant les compétences appropriées, comme des tests de Vigilance et/ou de Calme (choix du MJ). Il faut ensuite 1 round par tranche de 2 points de gabarit du vaisseau pour éteindre le feu.
145–153	Intimidante (◆◆◆◆)	**Dislocation :** le véhicule ou le vaisseau a subi tant de dégâts qu'il commence à se disloquer et à partir en morceaux alors que l'équipage est encore à son bord. Il sera complètement détruit à la fin du prochain round, laissant une traînée de débris. Quiconque se trouve à bord de l'appareil dispose d'un round pour atteindre une capsule de survie, pour s'éjecter ou pour fuir par le sas le plus proche.
154+	—	**Désintégré :** le vaisseau ou le véhicule disparaît dans une explosion aussi puissante que spectaculaire. Il est complètement détruit et tous ses membres d'équipage sont tués sur le coup.

TABLE 7-10 : COMPOSANTS DES PETITS VAISSEAUX ET VÉHICULES

Composant	Description
Droïde de soutien	Le droïde (de type astromech la plupart du temps) est hors service jusqu'à ce qu'il soit réparé. S'il s'agit d'un PJ, celui-ci encaisse immédiatement 10 points de stress.
Système d'éjection	Le pilote et/ou l'équipage sont incapables d'évacuer l'appareil en cas d'urgence tant que ce système n'aura pas été redémarré ou réparé, suivant la gravité du dégât critique.
Armement	L'attaquant choisit une arme à mettre hors service.
Senseurs	La portée des senseurs est réduite d'un niveau. Si ceux-ci ne pouvaient atteindre que la portée proche, ils sont complètement désactivés et le vaisseau navigue à l'aveuglette tant qu'ils ne sont pas redémarrés ou relancés, suivant la gravité du dégât critique
Comms	Les comms sont hors service. Le vaisseau ne peut plus transmettre ni recevoir les données et les signaux électroniques.
Moteurs subluminiques	Les moteurs sont légèrement endommagés, réduisant de 1 la vitesse du vaisseau.
Hyperdrive	L'hyperdrive ou le naviordinateur a subi des dégâts, empêchant le vaisseau de passer dans l'hyperespace.
Boucliers	Toutes les zones du vaisseau voient leur valeur de défense réduite de 1.

TABLE 7-11 : COMPOSANTS DES GROS VAISSEAUX ET VÉHICULES

Composant	Description
Train d'atterrissage	Le train d'atterrissage du vaisseau est coincé. Si un appareil de gabarit 5 essaie de se poser, il subit 2 points de dégâts de coque et 2 points de stress mécanique. S'il est de gabarit supérieur, il ne peut plus du tout pénétrer dans l'atmosphère.
Armement	L'attaquant choisit une arme à mettre hors service.
Senseurs	La portée des senseurs est réduite d'un niveau.
Comms	Les comms sont hors service. Le vaisseau ne peut plus transmettre ni recevoir les données et les signaux électroniques.
Moteurs subluminiques	Les moteurs sont légèrement endommagés, réduisant de 1 la vitesse du vaisseau.
Hyperdrive	L'hyperdrive a subi des dégâts, empêchant le vaisseau de passer dans l'hyperespace.
Boucliers	Toutes les zones du vaisseau voient leur valeur de défense réduite de 1.
Baie d'accostage	Une des aires d'atterrissage du navire devient inutilisable. La sévérité des dégâts est laissée au choix du MJ. Elle peut aller de l'impossibilité temporaire d'atterrir et de décoller ici à une défaillance catastrophique des boucliers entraînant la dépressurisation de tout le compartiment.
Soute	La coque du navire a été percée, exposant la soute au vide interstellaire. Le MJ peut décider que les marchandises qu'on y entrepose sont détruites ou perdues et que les personnages qui s'y trouvent subissent des dégâts.
Passerelle	La passerelle est endommagée, empêchant toute manœuvre ou action avec le vaisseau tant que les dégâts ne sont pas réparés. De plus, le navire continue sur sa lancée actuelle et il est impossible de modifier son cap ou son allure tant que les réparations n'ont pas eu lieu.

DÉGÂTS CRITIQUES

Certains tirs bien ajustés et collisions dangereuses avec des objets particulièrement imposants parviennent à ignorer complètement les boucliers, puis infligent des dommages terribles que même le blindage ne peut prévenir. Les décharges de canon ionique réussissent parfois à court-circuiter totalement les systèmes, tandis que les rayons laser brûlants peuvent pénétrer les boucliers et percer la coque pour incinérer l'équipage ; il arrive aussi qu'un astéroïde surgi de nulle part ravage les entrailles d'un appareil, réduisant celui-ci à l'impuissance et le condamnant à dériver dans les froides immensités de l'espace.

Ces cas exceptionnels sont représentés au moyen de la **Table 7–9 : résultats des dégâts critiques**. Divers facteurs peuvent entraîner un dégât critique : c'est le cas lorsqu'un vaisseau subit plus de dégâts de coque que ne le permet son seuil, ou lorsqu'on réussit une attaque avec assez d'avantages ou de triomphes. N'oubliez jamais que pour déclencher un dégât critique, il faut que les dégâts infligés par l'attaque dépassent la valeur de blindage d'un vaisseau ou d'un véhicule, ce qui s'avère particulièrement important quand on emploie des armes de petit calibre pour attaquer une cible qui dispose d'une valeur de blindage et non d'encaissement. Lorsqu'un attaquant obtient un dégât critique, il effectue un jet sur la **Table 7–9 : résultats des dégâts critiques** et sa cible subit les effets indiqués. Ces résultats sont regroupés par

gravité au sein de quatre classes associées à des couleurs différentes. Ces niveaux de gravité servent à déterminer le niveau de difficulté, indiqué par chaque rangée, des tests qui sont nécessaires pour apporter des réparations. Cette difficulté peut être ajustée par le MJ s'il le souhaite.

Lorsqu'un appareil ou un véhicule encaisse des dégâts critiques, on considère que ceux-ci s'appliquent jusqu'à ce que des réparations y soient apportées, et cet état persiste même si leurs effets ne durent qu'un seul round. Tant que le vaisseau n'a pas été réparé, on ajoute +10 (cumulatif) à tous les jets effectués sur la **Table 7–9** pour chaque dégât critique successif subi.

DÉGÂT CRITIQUE DE COMPOSANT

Certains dégâts critiques peuvent s'avérer particulièrement dévastateurs (sans parler de ceux qui peuvent tout simplement détruire le vaisseau). Les dégâts critiques de composant neutralisent de façon temporaire ou permanente l'un des systèmes essentiels du vaisseau, ce qui peut entraîner diverses complications. Deux tables de dégâts critiques de composant sont à votre disposition, l'une pour les appareils de gabarit 4 ou moins, l'autre pour les vaisseaux de gabarit 5 ou plus. La plupart de ces effets sont cumulatifs et il est donc possible de souffrir plusieurs fois du même dégât critique.

RÉPARER LES DÉGÂTS DE COQUE

Le stress mécanique et les effets de nombreux dégâts critiques sont temporaires, mais ce n'est pas le cas des dégâts de coque, dont la réparation nécessite des installations appropriées ainsi qu'une abondance de temps et d'argent. L'installation doit notamment disposer d'assez d'outils, de lumière, de pièces et de place pour remettre à neuf le véhicule. Il est possible de trouver ce dont on a besoin sur une station orbitale aussi bien que dans un spatioport à la surface d'une planète, tandis qu'un garage bien équipé fera l'affaire dans le cas d'un landspeeder ou d'un marcheur.

Une fois qu'un vaisseau arrive à quai ou en cale sèche, chaque point de dégâts de coque coûte 500 crédits à réparer. Ce coût varie grandement en fonction de la réputation des PJ, de l'étendue des dégâts, de la rareté des pièces et de divers autres facteurs. Comme en pratiquement toute occasion dans une partie de *Star Wars* : **L'Ère de la Rébellion**, le coût final des réparations est laissé au choix du MJ. Le temps nécessaire aux travaux est lui aussi variable et laissé à l'appréciation du MJ. En règle générale, cette durée est de quelques jours pour les dommages légers (le quart ou moins du Seuil de dégâts de coque), tandis que tout problème plus sérieux demande plusieurs semaines, voire un mois, suivant l'ampleur du désastre.

S'il s'avère impossible ou imprudent de procéder à des réparations dans des installations dignes de ce nom, le MJ peut autoriser les PJ à employer leur ingéniosité et des pièces de récupération pour réparer leur vaisseau. Quoi qu'il en soit, ces mesures de dépannage ne permettent pas d'obtenir d'aussi bons résultats. Elles prennent beaucoup de temps et s'avèrent assez ardues à mettre en œuvre, nécessitant plusieurs **tests de Mécanique Difficiles (◆◆◆)** ou **Intimidants (◆◆◆◆)**. À ce stade, on peut même considérer que ces réparations représentent une aventure à part entière ; quoi qu'il en soit, elles ne représentent pas une façon d'économiser de l'argent en se passant des installations nécessaires à l'entretien du vaisseau.

LES VOYAGES INTERSTELLAIRES

La découverte de l'hyperdrive a beau avoir réduit considérablement les distances relatives et rendu banals les voyages interstellaires, la galaxie n'en demeure pas moins incroyablement vaste et principalement composée de vide, à l'exception de quelques rares îlots de civilisation. Dans l'espace, les trajets se déroulent à une tout autre échelle que ceux que l'on effectue par voie terrestre ou aérienne. Alors qu'une distance de mille kilomètres représente un sacré bout de chemin à la surface d'un monde, c'est à peine suffisant pour qu'un engin spatial en atteigne l'orbite. En revanche, un voyage long de plusieurs centaines de milliers de kilomètres permettant de passer d'une planète à l'une de ses lunes ne constitue qu'un court trajet pour un vaisseau. La navigation spatiale peut se présenter sous deux formes : le voyage subluminique et le voyage dans l'hyperespace.

VOYAGES SUBLUMINIQUES

Ce type de voyage s'accomplit au moyen de moteurs subluminiques dans l'espace tridimensionnel standard, ou « espace réel ». Ce mode de déplacement permet de passer d'un monde à l'une de ses lunes ou de voler d'une planète à l'autre au sein d'un même système solaire. Ces trajets longs de plusieurs millions de kilomètres peuvent nécessiter plusieurs jours en dépit de la rapidité phénoménale avec laquelle le vaisseau avance dans l'espace réel. La **Table 7–12 : durée des voyages à vitesse subluminique** fournit des approximations du temps nécessaire pour parcourir diverses distances, ce qui permet au MJ ainsi qu'aux joueurs d'estimer les durées et de préparer leurs plans. Ces valeurs ne sont qu'indicatives et ne doivent pas être prises pour argent comptant. Toutes sortes d'obstacles ou de circonstances favorables peuvent rallonger ou raccourcir ces trajets, comme des embouteillages, une pluie de météores inattendue ou l'irruption

soudaine d'une flotte impériale. Le MJ doit toujours se rappeler qu'il demeure libre de fixer la durée des voyages subluminiques comme il l'entend, et qu'en fin de compte, ce sont surtout les besoins du scénario qui doivent déterminer la vitesse à laquelle un vaisseau progresse.

TABLE 7-12 : DURÉE DES VOYAGES À VITESSE SUBLUMINIQUE

Durée du voyage	Exemple
5–15 minutes	Passer de l'orbite d'une planète à un point permettant de sauter dans l'hyperespace en sécurité.
30–90 minutes	Passer de la surface d'une planète à l'une de ses lunes.
6–12 heures	Passer d'une planète à l'autre dans un même système solaire. Ce temps peut énormément varier en fonction de la position relative des astres et de la présence de certains phénomènes célestes.
12–72 heures	Passer du centre d'un système solaire à sa bordure. Encore une fois, ce temps peut énormément varier en fonction de la position relative des astres et de la présence de certains phénomènes célestes.

VOYAGES DANS L'HYPERESPACE

Alors que les vaisseaux se servent de la vitesse subluminique pour se rendre d'une planète à l'autre au sein d'un même système solaire, les voyages en hyperespace permettent de voyager entre les étoiles. L'hyperespace constitue à proprement parler une dimension à part entière, dans laquelle il est possible de pénétrer au moyen de la technologie prodigieuse qu'emploient les hyperdrives. Il permet aux vaisseaux d'atteindre des vitesses plusieurs fois supérieures à celles dont sont capables les moteurs subluminiques, et réduit ainsi à quelques jours ou semaines la durée de voyages qui nécessiteraient sinon des millénaires. Bien que cette technologie soit parvenue à maturité et que les appareils puissent emprunter des voies hyperspatiales relativement stables, au sujet desquelles on dispose d'informations sans cesse réactualisées, ces périples demeurent des entreprises assez risquées.

Même si l'hyperespace a fait constamment l'objet d'études et d'observations depuis que les espèces intelligentes ont commencé à l'employer, il reste nimbé de mystère. Tout ce que l'on sait, c'est qu'il constitue essentiellement une sorte de dimension parallèle contigüe à l'espace réel, ce qui veut dire que tout mobile y évoluant avance simultanément dans la même direction dans l'espace réel. C'est aussi cette contiguïté qui permet de dresser la carte de l'hyperespace et d'établir des voies hyperspatiales. La relation entre les objets et leur reflet hyperspatial est d'ailleurs bien connue. Les entités de grande taille, en particulier celles qui dégagent un fort champ gravitationnel comme les planètes et les étoiles, projettent une ombre dans l'hyperespace et existent simultanément dans les deux réalités : si un astre existe à un endroit donné de l'univers, son reflet se trouve donc aux mêmes coordonnées dans l'hyperespace. L'ombre hyperspatiale possède la même masse et la même force d'attraction gravitationnelle que sa contrepartie dans l'espace réel. Ces reflets constituent à tous égards une présence physique et représentent donc des obstacles concrets dans cette dimension, exactement comme dans l'espace ordinaire.

À cause de l'existence de ces ombres, il n'existe pas de voie hyperspatiale directe permettant de passer d'un bout à l'autre de la galaxie. Les vaisseaux qui voyagent dans l'hyperespace doivent contourner ces obstacles exactement comme s'il s'agissait d'objets réels. C'est pour cette raison que des voies hyperspatiales fixes relient les régions les plus peuplées, même si cette constance demeure toute relative, étant donné que la galaxie est perpétuellement en mouvement, ce qui se se répercute sur les passages de l'hyperespace.

Suivre la plus banale voie hyperspatiale nécessite une quantité prodigieuse de calculs complexes, qui sont pour l'essentiel assurés par les naviordinateurs des vaisseaux. Bien que les systèmes informatiques fassent le gros du travail, le capitaine doit néanmoins entrer les coordonnées et vérifier le résultat final des opérations, ou confier cette tâche à un astrogateur si son vaisseau est suffisamment grand pour pouvoir en accueillir un. Dans des conditions idéales, il faut réussir un **test d'Astrogation Facile (◆)** pour mener à bien ces calculs, mais elles sont rarement très bonnes lorsqu'on lutte contre l'Empire et le MJ peut

COLLISIONS FATALES

Parmi les nombreux périls que comportent les voyages dans l'hyperespace, aucun n'est plus redouté ni potentiellement dévastateur qu'une collision avec l'ombre d'une masse importante. Bien que tous les vaisseaux capables de sauter dans l'hyperespace disposent de senseurs et de mesures de sécurité automatiques conçues pour faire immédiatement revenir l'appareil dans l'espace réel s'il s'approche trop près d'un puits gravitationnel ou de l'ombre d'un gros objet, des accidents se produisent néanmoins de temps à autre. Les exemples ne manquent pas de navires qui sont entrés en collision avec une planète ou qui ont plongé au cœur d'une étoile, ce qui entraîne naturellement leur destruction ainsi que la mort de tous leurs passagers. Dans de très rares cas, le vaisseau peut quitter l'hyperespace trop près d'une planète et percuter la surface de celle-ci à une vitesse dangereuse. Les accidents de ce genre peuvent infliger des dégâts considérables si l'appareil a le malheur de s'écraser sur une ville ou un autre centre de population important. Pour répondre aux craintes qu'inspirent ces divers scénarios, un corps composé d'explorateurs, d'astrogateurs et de cartographes a été constitué dans le but de s'assurer que les cartes hyperspatiales sont constamment mises à jour.

donc imposer divers malus en s'inspirant de la **Table 7–13 : modificateurs d'Astrogation** pour refléter les circonstances d'un voyage dans l'hyperespace.

Une fois qu'ils ont pénétré dans l'hyperespace, l'équipage et les passagers n'ont plus grand-chose à faire, à part s'installer confortablement pour profiter du voyage. Tous les trajets sur les voies hyperspatiales s'assortissent d'une durée standard, exprimée en jours et en heures, basée sur le temps qu'il faut à un vaisseau doté d'un hyperdrive de classe 1 pour en venir à bout dans des conditions optimales. Ces dernières étant rarement idéales, la durée nécessaire peut être rallongée ou raccourcie par diverses complications. Tout comme dans le cas des voyages subluminiques, c'est le MJ qui décide combien il faut de temps pour passer d'un système solaire à l'autre en fin de compte. Pour se faciliter les choses, il peut consulter la **Table 7–14 : durée des voyages dans l'hyperespace**, qui indique dans les grandes lignes comment fixer cette durée. Ces temps moyens varient en fonction de la classe de l'hyperdrive et peuvent être modifiés pour tenir compte de complications comme les résultats du test d'Astrogation, les fluctuations de la voie hyperspatiale, l'utilisation d'une carte obsolète, et ainsi de suite.

TABLE 7-13 : MODIFICATEURS D'ASTROGATION

Malus	Description
+◆◆◆	Le naviordinateur ou le droïde astromech est endommagé ou manquant.
+◆	Calculs rapides effectués dans l'urgence ; entrée soudaine dans l'hyperespace, probablement pour échapper à un poursuivant.
+◆	Vaisseau légèrement endommagé.
+◆◆	Vaisseau gravement endommagé.
+◆	Le naviordinateur ou les cartes employées sont obsolètes, endommagés ou de contrefaçon.

TABLE 7-14 : DURÉE DES VOYAGES DANS L'HYPERESPACE

Distances parcourues	Durée moyenne
Au sein d'un secteur	De dix à vingt-quatre heures
Au sein d'une région	De dix à soixante-douze heures
Entre plusieurs régions	Entre trois jours et une semaine
D'un bout à l'autre de la galaxie	Entre une et trois semaines

PROFILS DES VÉHICULES

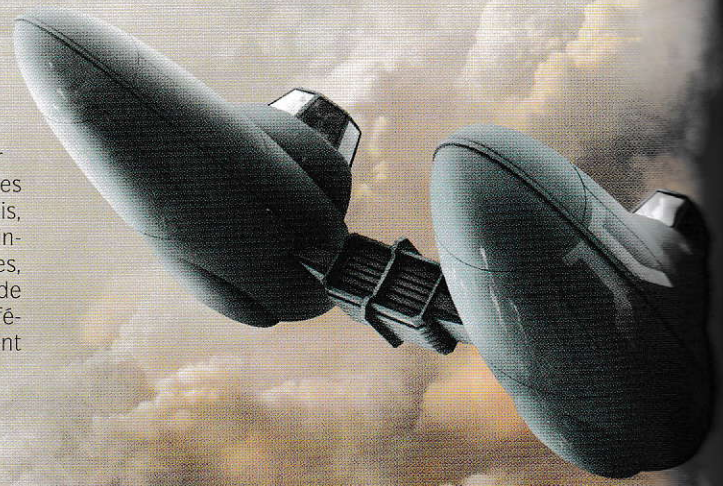
Des moyens de transport fiables, sur terre comme dans les airs, sont aussi indispensables aux succès militaires terrestres que les chasseurs et les destroyers stellaires le sont dans l'espace. Les landspeeders et les marcheurs convoient troupes et équipements jusqu'au champ de bataille, ou bien les évacuent, tandis que les airspeeders apportent un soutien aérien ou patrouillent dans les cieux au nom de la loi. Des appareils plus primitifs ou chenillés servent fréquemment de chars d'assaut ou de transports blindés. Les véhicules planétaires de **L'Ère de la Rébellion** se répartissent en un petit nombre de catégories assez larges, qui embrassent un foisonnement de marcheurs, de speeders, et autres véhicules terrestres.

LES SPEEDERS

Présents partout, reconnus pour leur fiabilité, les speeders se rencontrent même sur les mondes les plus arriérés. Véhicules standard de transport aérien et de surface, ils se répartissent en deux catégories : les landspeeders et les airspeeders.

Les landspeeders sont des véhicules de choix pour les particuliers, les entreprises commerciales et les forces armées. Des centaines de fabricants bien établis, tels SoroSuub ou Incom, en produisent un nombre incalculable. Avec leurs générateurs à répulsion modestes, les landspeeders atteignent en moyenne une altitude maximale de cent mètres, tout en transportant indifféremment passagers et cargaison. De plus, ils associent une grande fiabilité à un faible coût. Les modèles vont des petites speeder bikes et autres swoops jusqu'aux massifs transports de fret en passant par les cabriolets deux places. Les speeders ignorent les accidents de terrain ne dépassant pas leur altitude opérationnelle.

On rencontre des airspeeders partout où l'on trouve leurs homologues de la surface. En général, il s'agit de véhicules aériens de taille petite à moyenne, dotés de coques aérodynamiques et mus par des générateurs à répulsion associés soit à des moteurs ioniques, soit à des réacteurs atmosphériques. Même les plus petits tutoient la stratosphère, tandis que certains ont la capacité d'atteindre l'orbite basse si nécessaire. Ils remplissent quantité de rôles civils ou militaires peu adaptés aux landspeeders classiques ou aux coûteux chasseurs stellaires, dont la maintenance est bien plus lourde.



VOITURE DES NUAGES STORM IV

Le Storm IV, développé par Bespin Motors afin de satisfaire les besoins de la Garde Aérienne de la Cité des Nuages, est le premier modèle d'airspeeder stratosphérique qui ait reçu l'appellation de « voiture des nuages ». Conçu pour mener à bien des missions de patrouille et d'interception, le Storm IV est un appareil rapide, robuste et fiable, qui se compose de deux modules blindés monoplaces reliés par un espar central. Le pilote est installé dans le module de bâbord, qui recèle divers senseurs sophistiqués et une console de navigation. La partie tribord abrite le tireur ainsi que les systèmes de visée et de tir de l'appareil. Bien que le Storm IV soit incapable de quitter l'atmosphère, les cockpits sont pressurisés et disposent d'une réserve d'oxygène pour les vols à haute altitude. Ces airspeeders sont principalement utilisés pour effectuer des patrouilles et intercepter les intrus, mais ils peuvent aussi participer aux combats et fournir une couverture aérienne lors des opérations de police.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV./BÂB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
2	4	+1	0 - - 0	1	5	7

Type de véhicule/Modèle : Voiture des nuages/Storm IV
Constructeur : Bespin Motors
Altitude maximale : 100 kilomètres
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote, 1 artilleur
Charge utile : 8
Passagers : 0
Coût/rareté : 30 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 2
Armes : Canons blaster légers jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelé 1)

AIRSPEEDER T-47 DE L'ALLIANCE

À l'origine engin de ravitaillement et remorqueur, le T-47 est un airspeeder robuste, profilé en biseau, fiable et facile à modifier. Construit pour opérer à des altitudes peu élevées, ce véhicule abrite deux membres d'équipage dos à dos, logés dans un cockpit étroit mais ergonomique. Le pilote se tient à l'avant tandis que l'opérateur systèmes regarde vers l'arrière. Bien que le T-47 soit ostensiblement prévu pour un usage industriel, ses concepteurs ont mis l'accent sur la possibilité offerte à ses acquéreurs de le modifier. De nombreuses redondances dans les systèmes, des couplages d'énergie universels ainsi que des prises modulaires d'entrées de données permettent de l'adapter à d'autres tâches, comme le combat. L'Alliance Rebelle utilise des T-47 modifiés en tant qu'engins rapides d'attaque au sol. Équipés de canons blaster lourds et d'un blindage renforcé, ils font d'excellents appareils militaires malgré la faible altitude à laquelle ils évoluent. De plus, ils ont montré d'étonnantes capacités opérationnelles dans des conditions extrêmes de chaud et de froid.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV./BÂB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
2	4	0	0 - - 0	1	4	6

LE LANCE-HARPON ÉLECTROMAGNÉTIQUE

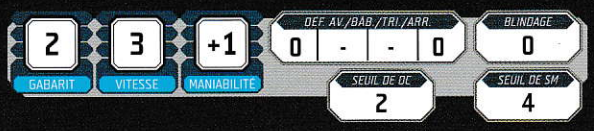
Monté à l'arrière du cockpit sur une tourelle télécommandée, le harpon électromagnétique du T-47 était prévu à l'origine pour tracter des charges. Contrôlé par l'opérateur systèmes du speeder, ou par le pilote si nécessaire, via un rapide basculement, le lance-harpon consiste en un canon pneumatique qui propulse une barre de duracier reliée à un câble tressé d'une dizaine de mètres, très élastique. Un disque électromagnétique coiffe la barre. C'est le câble qui l'alimente, relié à un puissant treuil situé sous la coque, en dessous du canon. Lorsque le harpon atteint sa cible, comme un container ou la coque d'un vaisseau, l'électro-aimant s'y agrippe afin que le docker puisse la ramener vers lui et la remorquer plus facilement. Quoique ne constituant pas une arme à proprement parler, le harpon permet néanmoins de renverser des individus ou des droïdes, de déplacer des obstacles, ou encore d'immobiliser de grandes créatures ou des véhicules, bref, de semer le chaos.



Type de véhicule/Modèle : Airspeeder/T-47
Constructeur : Corporation Incom
Altitude maximale : 175 mètres
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote, 1 copilote/artilleur de poupe
Charge utile : 6
Passagers : 0
Coût/rareté : 18 000 crédits/3
Emplacements disponibles : 2
Armes : Canons blaster lourds jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4 ; Jumelé 1). Harpon électromagnétique de poupe monté sur tourelle (portée proche ; arc de tir : arrière ; dégâts - ; critique - ; Tracteur 3, Renversement, Munitions limitées 1).

SPEEDER BIKE 74-Z

Ce bolide ultraperformant, que les forces armées impériales emploient pour les missions de reconnaissance, lors d'escarmouches ou pour acheminer des messages, est en réalité une version militarisée du populaire modèle 74-Y. Le 74-Z mesure environ quatre mètres et demi de long et se résume, comme à peu près tous les swoops et speeder bikes, à un moteur à répulsion pourvu d'une selle et de commandes. Le pilote contrôle les mouvements de l'engin grâce aux deux branches du guidon et aux pédales. Les modèles utilisés par l'Armée impériale sont équipés de comms, de senseurs optiques rudimentaires, d'un brouilleur à portée courte et d'un blaster léger à répétition.



Type de véhicule/Modèle : speeder bike/74-Z
Constructeur : Corporation Aratech
Altitude maximale : 25 mètres
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 5
Passagers : 1
Coût/rareté : 3 000 crédits/4
Emplacements disponibles : 2
Armes : Blaster léger à répétition monté à l'avant (portée extrême ; arc de tir : avant ; dégâts 11 ; critique 3 ; Automatique, Perforant 1) [N.B. : cette arme ne compte pas comme une arme à l'échelle planétaire].

LES MARCHEURS

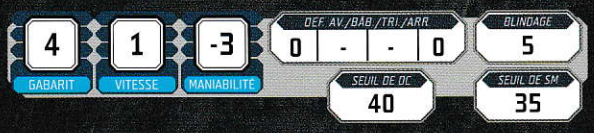
Les marcheurs représentent un compromis entre véhicules terrestres, certes robustes mais terriblement limités, et véhicules à répulseurs, plus polyvalents mais nécessitant beaucoup d'entretien. Dotés d'au moins deux jambes articulées et de systèmes sophistiqués de gyro-stabilisation afin de conserver l'équilibre, les marcheurs accomplissent quantité de missions tant civiles que militaires, depuis l'exploration et la reconnaissance jusqu'au combat et au transport de troupes. Ils ignorent les malus dus au terrain léger comme au terrain difficile, pourvu que ce dernier ne comprenne pas d'obstacles atteignant la moitié de la hauteur du véhicule.



TRANSPORT BLINDÉ TOUT-TERRAIN (TB-TT)

À la fois transport de troupes, véhicule lourd d'assaut et instrument de terreur, le transport blindé tout-terrain de l'armée impériale (TB-TT) est sans doute l'engin le plus massif que l'on peut trouver sur les champs de bataille modernes. Conçu pour transporter un peloton complet de soldats impériaux avec armes et bagages aussi bien que pour terroriser et démoraliser les combattants ennemis, le TB-TT est un marcheur quadrupède aussi énorme que lent, recouvert d'un blindage quasi-impénétrable et armé d'un ensemble de lasers lourds et de canons blaster. Son compartiment de transport, qui lui donne cet air bossu et abrite les troupes ainsi que quatre speeder bikes, se trouve perché sur de longues jambes d'apparence gracile et pourtant incroyablement solides. Une passerelle de pilotage blindée, située à l'avant et reliée au reste du corps par un tunnel articulé, également blindé, renforce l'aspect animal du véhicule, en formant une sorte de tête.

Au combat, les TB-TT avancent lentement et groupés, implacables, tout en pilonnant les défenseurs de leurs tirs, afin de préparer le terrain pour le déploiement des troupes embarquées. Une fois que les engins ont atteint leur objectif, les soldats descendent via des câbles déroulés depuis la trappe bâbord. Les quadripodes se contentent dès lors de tenir le terrain, fournissant un appui feu tout en endurant les tirs ennemis grâce à leur épais blindage. Puisqu'ils disposent de senseurs performants et de systèmes de contrôle et de communication, les TB-TT servent souvent de postes de commandement mobiles pour un officier supérieur qui peut ainsi diriger ses hommes en première ligne tout en jouissant d'une relative sécurité. Si ces véhicules ont peu de points faibles, ils souffrent cependant d'une propension à perdre l'équilibre en terrain instable ou s'ils se trouvent pris dans un obstacle. Les ingénieurs impériaux l'imputent à un bug des systèmes de gyrostabilisation, qui reste à corriger.



Type de véhicule/Modèle : Transport tout-terrain blindé/TB-TT
Constructeur : Chantiers navals Kuat
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote, 1 copilote/artilleur, 1 commandant, 1 ingénieur, 1 arrimeur.
Charge utile : 100
Passagers : 40 soldats plus leur équipement complet
Coût/rareté : 150 000 crédits (l)/5
Emplacements disponibles : 3
Armes : Canons laser lourds jumelés montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1). Canons blaster lourds jumelés montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4 ; Jumelé 1).

TRANSPORT DE RECONNAISSANCE TOUT-TERRAIN (TR-TT)

Le TR-TT de l'armée impériale est un marcheur bipède de taille moyenne, conçu pour être un engin de reconnaissance et d'intervention rapide. Contrairement aux TB-TT, leurs cousins plus massifs, les TR-TT s'avèrent plutôt agiles et véloces. Déployés soit en tandem pour de longues missions de reconnaissance, soit en escadron afin d'appuyer l'avancée de l'infanterie ou des blindés, ils consistent en une nacelle de commandement anguleuse, faiblement blindée et posée sur une paire de fines jambes articulées à l'envers. La nacelle pivote à 180 degrés, ce qui permet d'orienter rapidement les canons vers l'ennemi sans avoir à modifier la position des jambes, un atout indispensable lorsque le terrain est irrégulier ou accidenté. Les TR-TT reçoivent un armement polyvalent de blasters et de canons, d'où l'aisance avec laquelle ils remplissent aussi bien les missions de lutte contre l'infanterie que celles de destruction des autres véhicules légers. Quoique tout à fait adaptés à leur rôle, ils ont la réputation d'être relativement fragiles et de nécessiter une maintenance intensive, particulièrement en ce qui concerne leur système de propulsion. Ce dernier, très délicat, nécessite des heures et des heures d'entretien. Un pilote distrait peut facilement bloquer son engin dans des obstacles ou des couverts un peu épais.

DÉPLOIEMENT DES MARCHEURS

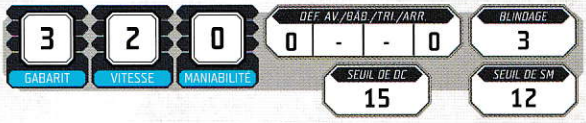
Bien que les marcheurs blindés relèvent principalement de l'armée impériale, c'est la responsabilité de la marine que de les acheminer avec leurs équipages jusqu'à leurs théâtres d'opérations partout dans la galaxie. À cette fin, la marine emploie deux vaisseaux de débarquement conçus spécialement pour déployer promptement les marcheurs de combat. Le plus petit des deux est la barge pour TB-TT de classe *Thêta*, dont la capacité d'emport se limite à un seul quadripode et que l'on retrouve à bord de destroyers stellaires de classe *Victoire* ou *Impérial*. Le Y-85 *Titan*, quant à lui, bien plus volumineux et sophistiqué, reconnaissable à sa coque anguleuse, transporte quatre TB-TT accompagnés de quatre TR-TT pour la reconnaissance et l'appui. Sa taille conséquente limite sa présence aux hangars des vaisseaux capitaux les plus imposants, tels que les croiseurs de bataille ou les gigantesques Super Star Destroyers.

TERRAIN ET VÉHICULES TERRESTRES

Les véhicules qui se déplacent à proximité ou au contact du sol sont confrontés à des irrégularités naturelles ou artificielles du terrain qui compliquent la tâche du pilote. En fonction de sa difficulté et de sa disposition, l'environnement peut notamment ralentir l'allure de l'engin. De plus, la vitesse d'un véhicule sert à déterminer le niveau de difficulté des tests de Pilotage (planétaire) effectués pour progresser dans une zone donnée. Enfin, le terrain peut entraîner diverses autres complications en fonction des circonstances.

TABLE 7-15 : TERRAIN DIFFICILE

■	Terrain
-	Terrain facile : route gravillonnée, champ dégagé et sec, circulation fluide en ville ou dans les airs.
+■	Terrain ardu : boue épaisse, couche d'eau de cinquante centimètres ou moins, couche sableuse glissante, broussailles denses, ruines anciennes, circulation importante en ville ou dans les airs.
+■■	Terrain difficile : cours d'eau tumultueux d'un mètre de profondeur, terrain rocailleux instable, forêt dense, rues étroites et sinueuses, cités en ruine, embouteillages ayant forcé la circulation à l'arrêt. Les véhicules à roues ne peuvent généralement pas traverser ces terrains, mais ceux pourvus de chenilles et les marcheurs en sont capables.



Type de véhicule/Modèle : marcheur de reconnaissance/ TR-TT
Constructeur : Chantiers navals Kuat
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote, 1 artilleur
Charge utile : 18
Passagers : 0
Coût/rareté : 75 000 crédits (l)/5
Emplacements disponibles : 1
Armes : Canon blaster léger monté sur bâbord (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4). Lance-grenades à concussion monté sur tribord (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 10 ; critique 4 ; Souffle 8 ; Brèche 1 ; Munitions limitées 15) [N.B. : cette arme ne compte pas comme une arme à l'échelle planétaire mais bien individuelle]. Canons blaster lourds jumelés montés sous la nacelle (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4 ; Jumelé 1).

PROFILS DES VAISSEAUX

Les chantiers navals représentent sans doute l'industrie la plus importante de la galaxie. La conception, la production, l'exploitation et la maintenance d'un nombre incalculable de vaisseaux spatiaux requièrent le travail de milliards d'êtres pensants, de Coruscant jusqu'aux endroits les plus reculés de la Bordure extérieure. Car si la galaxie connue forme un ensemble cohérent, c'est grâce à son réseau complexe de voies hyperspatiales et de routes commerciales parcourues sans relâche par toutes sortes de vaisseaux, des chasseurs véloces et mortels jusqu'aux transports lourds sans oublier les destroyers en fer de lance de la Marine impériale. En temps de guerre comme dans toutes les autres situations de la vie galactique, les engins spatiaux jouent un rôle crucial. Leur importance et leur puissance s'expriment pleinement au sein du rouleau compresseur militariste de l'Empire, mais aussi parmi les forces bourgeonnantes et hétéroclites de l'Alliance Rebelle. Ainsi la croyance s'est-elle répandue que c'est dans le vide spatial que se décidera le sort de la guerre civile galactique...

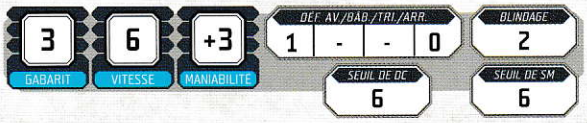
CHASSEURS ET NAVETTES

Les chasseurs et les navettes sont les vaisseaux spatiaux les plus petits recensés dans la classification de l'académie militaire d'Anaxès. Les chasseurs remplissent un rôle important lors des démonstrations de force, pour la Marine impériale comme pour l'Alliance pour la Restauration de la République. Il s'agit d'engins de petite taille, rapides, à court rayon d'action, intervenant aussi bien dans l'espace que dans l'atmosphère, et emportant une à deux personnes. Leur déploiement sur zone se fait généralement par le biais de transports adaptés ou de vaisseaux capitaux. Conçus pour la vitesse et formant des escadrons, les chasseurs remplissent plusieurs fonctions lors des affrontements : supériorité spatiale, interception, escorte, raids, bombardement. L'armement comme les charges embarqués dépendent bien sûr du type de l'appareil et des missions qui lui sont confiées. Dans l'ensemble, les chasseurs affichent un assortiment de canons blaster ou laser, d'armes ioniques et de lanceurs prévus pour des torpilles à protons ou des missiles à concussion. Les navettes, faiblement armées et blindées, sont des engins utilitaires qui servent au transbordement des hommes et du matériel, mais également lors de missions de combat si le danger s'avère minime. La Marine impériale comme la flotte rebelle accordent beaucoup d'importance aux chasseurs. Rares sont les bâtiments à ne pas embarquer au moins quelques-uns de ces redoutables appareils.

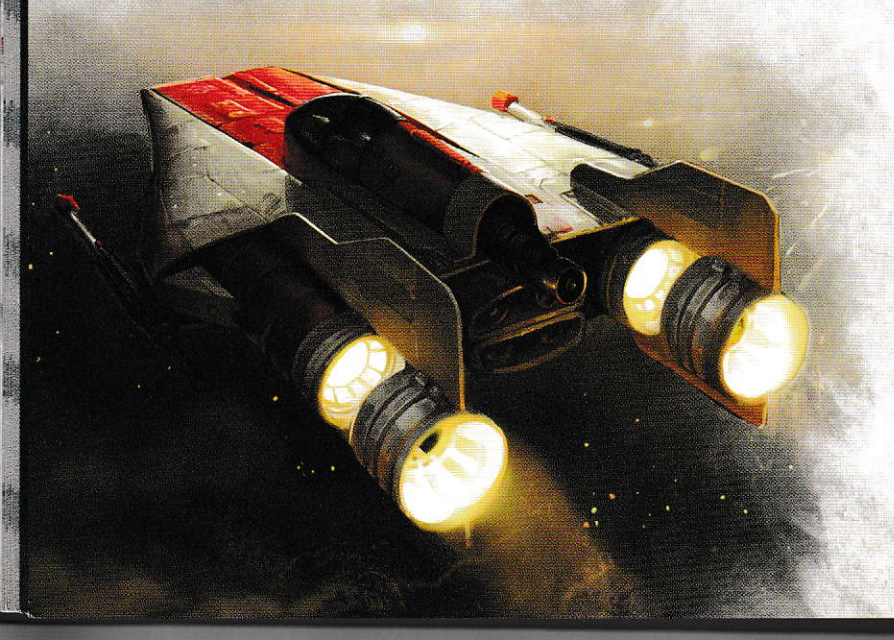
INTERCEPTEUR LÉGER RZ-1 « A-WING »

Développé récemment via une coopération entre Incom et la Cellule clandestine d'Ingénierie de l'Alliance Rebelle, l'intercepteur léger A-wing est à la fois le chasseur le plus rapide et le plus rare de l'arsenal rebelle. Fruit de l'imagination du général Jan Dodonna et d'un ancien ingénieur de KSE, Walex Blissex, le RZ-1 a évolué à partir de deux autres chasseurs : le R-22 Spearhead, et l'intercepteur léger Delta-7, qui date de la Guerre des Clones. C'est un appareil léger, peu armé, aussi manœuvrable que très rapide en ligne droite, et il n'a pas à rougir face aux performances des agiles TIE/in et TIE/d. De ce fait, on le déploie contre les cibles impériales les plus rapides afin qu'il les affronte avec ses canons lasers, ou contre les plus modestes des vaisseaux capitaux afin de les harceler à coup de missiles à concussion tandis que des chasseurs mieux armés comme les X-wing ou les B-wing se chargent des engins plus lourds. Le A-wing excelle également dans la reconnaissance et il est équipé d'enregistreurs de données et de puissantes contre-mesures électroniques.

Surnommé « le missile doté d'un siège de pilote » par les pilotes d'essai, le RZ-1 possède deux moteurs subluminiques Novaldex J-77, lesquels produisent assez de poussée pour un vaisseau pesant plusieurs fois sa masse. Grâce à sa coque révolutionnaire, dont l'instabilité naturelle est exploitée par un remarquable système de contrôle de vol, ce petit appareil peut l'emporter en vitesse et en agilité sur tous les autres chasseurs, y compris les plus rapides. Toutefois, ces caractéristiques exceptionnelles ont une contrepartie : la moindre erreur de pilotage ne pardonne pas. Son maniement requiert donc une intense concentration et beaucoup de talent. C'est aussi le chasseur le plus fragile de l'arsenal rebelle, car il a été conçu pour se défendre en tirant parti de sa vélocité, plutôt que de se reposer sur un épais blindage et une structure solide.



Type de véhicule/Modèle : Chasseur / RZ-1 « A-wing »
Constructeur : Incom / Ingénierie clandestine de l'Alliance
Hyperdrive : primaire (classe 1), secours (aucun)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 4
Passagers : 0
Provisions : une semaine
Coût/rareté : 150 000 crédits / 6
Emplacements disponibles : 1

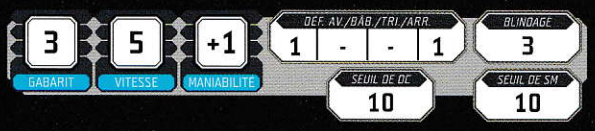


Armes : Canons laser légers montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1). Lance-missiles à concussion montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Jumelé 1, Munitions limitées 6, Projectile guidé 3, Souffle 4).
Équipement spécial : brouilleur de senseurs Miradyne Ltd. 4X-Phantom. Brouille tous les senseurs à portée : le gabarit du vaisseau ou du véhicule compte comme inférieur d'un cran lorsqu'il est la cible de tirs. Indique immédiatement à tous les vaisseaux présents dans un système solaire, ou se trouvant à une centaine de kilomètres à la surface d'une planète la présence du A-wing.

CHASSEUR MULTI-RÔLES T-65B « X-WING »

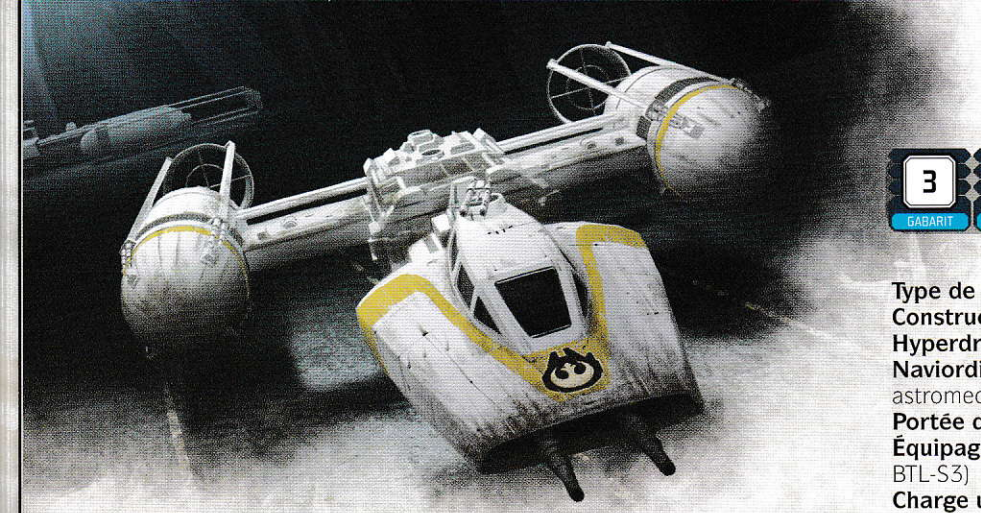
Le T-65B X-wing d'Incom est le principal chasseur employé par l'Alliance Rebelle dans le cadre de la projection de ses forces. Puissant, performant, facile à piloter, le X-wing combine vitesse et force de frappe, ce qui en fait un engin redoutable. Dans la flotte de l'Alliance, il remplace maintenant les vieux Y-wing Koensayr afin de fournir aux stratèges rebelles plus de souplesse dans la gestion de leurs opérations. Conçu par des sympathisants de la Rébellion au sein même de la direction technique d'Incom, cet appareil fut récupéré par les forces rebelles au terme d'un raid audacieux mené par les services secrets de l'Alliance. Cette opération eut lieu directement sur les lieux où l'on procédait aux tests, d'ailleurs peu gardés grâce à la complicité de cadres de la corporation. Le commando rapporta non seulement deux escadrons de chasseurs flambants neufs au complet, mais aussi les plans pour en construire d'autres. Les données furent aussitôt distribuées à un nombre conséquent de chantiers navals sous contrôle rebelle, et la production démarra durant les semaines qui suivirent.

Le X-wing est un authentique chasseur polyvalent, tout à fait à l'aise dans des missions aussi diverses que la reconnaissance, les raids ou le combat rapproché. Avec ses quatre puissants moteurs Incom 4L4, et son avionique de pointe, il surclasse les chasseurs TIE impériaux. Son armement composé de quatre canons laser T&B jumelés et de torpilles à proton, quant à lui, en fait une menace redoutable pour les canonnières et les vaisseaux capitaux de petite taille, surtout quand l'appareil est déployé en larges groupes. Lors des engagements les plus importants, le X-wing joue le rôle de chasseur d'escorte, éloignant les vagues d'appareils ennemis des précieux vaisseaux capitaux de l'Alliance, ainsi que des chasseurs et bombardiers plus lents. Le X-wing a su se rendre indispensable : certains tacticiens rebelles vont même jusqu'à affirmer qu'il s'agit là du joker qui permettra de triompher de l'Empire. Quoi qu'il en soit, auréolé de la gloire de ses nombreuses victoires et des circonstances de son acquisition, ce chasseur est rapidement devenu un symbole de l'esprit de la Rébellion, mêlant ruse, ténacité et envie d'en découdre.



Type de véhicule/Modèle : Chasseur / T-65B X-wing
Constructeur : Incom Corporation
Hyperdrive : primaire (classe 1), secours (aucun)
Naviordinateur : aucun / emplacement pour droïde astromech
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote, 1 droïde astromech
Charge utile : 10
Passagers : 0
Provisions : 1 semaine
Coût/rareté : 120 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 1
Armes : Canons laser moyens jumelés montés sur ailerons S (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 3). Tubes lance-torpilles à protons montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 8 ; critique 2 ; Brèche 6, Cadence lente 1, Jumelé 1, Munitions limitées 6, Projectile guidé 2, Souffle 6).





GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV./BAB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
3	4	0	1 - - 1	3	12	10

Type de véhicule/Modèle : chasseur/Y-wing BTL
Constructeur : Koensayr
Hyperdrive : primaire (classe 1), secours (aucun)
Naviordinateur : aucun/emplacement pour droïde astromech
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote (plus 1 artilleur dans le cas du BTL-S3)
Charge utile : 10
Passagers : 0
Provisions : 1 semaine
Coût/rareté : 80 000 crédits/4
Emplacements disponibles : 1
Armes : Canons ioniques légers jumelés montés sur tourelle (portée proche ; arc de tir : avant pour un A4 ou tous et contrôlés par l'artilleur dans le cas d'un S3 ; dégât 5 ; critique 4 ; Ionique, Jumelé 1). Canons laser moyens jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1). Lance-torpilles à protons montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 8 ; critique 2 ; Brèche 6, Jumelé 1, Munitions limitées 8, Projectile guidé 2, Souffle 6 ; Cadence lente 1).

CHASSEUR D'ATTAQUE « Y-WING » BTL-A4 & BTL-S3

Ce bon vieil Y-wing a servi l'Alliance Rebelle depuis sa création. D'abord classé comme chasseur de supériorité spatiale, et de fait toujours utilisé dans ce rôle lorsque les X-wing et A-wing s'avèrent indisponibles, il est devenu depuis un chasseur moyen d'attaque employé principalement pour détruire des cibles au sol, des stations spatiales et des vaisseaux capitaux. Lourdement armé et blindé, disposant de tout un arsenal de canons laser lourds, de canons ioniques, de torpilles et de bombes à protons, il représente toujours un danger bien réel pour les vaisseaux et les infrastructures de l'Empire en dépit de son âge et de ses défauts. Néanmoins, du fait de l'apparition de nouveaux appareils plus rapides et de l'altération de son rôle, il ne jouit plus depuis plusieurs années de la même popularité auprès des pilotes de l'Alliance. En effet, ces derniers préfèrent largement la gloire et les sensations que procurent les engins récents à celles des « chars à bombes » (le surnom des BTL chez les pilotes d'X-wing et A-wing). Il existe toutefois un corps dévoué de pilotes qui préfère le lent et stable Y-wing à tous les autres chasseurs, et ce vieil engin n'a pas fini de voir de l'action, notamment au sein des cellules rebelles les plus anciennes ou les plus pauvres.

Pour assurer leur rôle d'appareil d'attaque, les Y-wing reçoivent un blindage épais et de solides boucliers afin de survivre à l'approche de leur cible. Grâce à leurs puissants réacteurs, à leur carapace et à leur redoutable armement, ils sont les plus à même de remplir des missions qui exigent de se diriger droit vers la cible tout en essuyant une avalanche de tirs, puis de lâcher bombes et torpilles, pour enfin retourner à la base dans les mêmes conditions périlleuses. En dépit d'une réputation de fiabilité jamais démentie, leur âge ainsi qu'un certain nombre de bizarreries de conception propres à Koensayr compliquent énormément leur maintenance. Ce défaut a souvent conduit les équipages et les techniciens, à bout de nerfs, à ôter de manière permanente les parties de la coque purement cosmétiques afin d'accéder plus facilement aux systèmes internes. Peu de Y-wing conservent donc leur aspect de sortie d'usine.

L'Alliance emploie deux versions du Y-wing BTL, le A4 et le S3. Le premier, un chasseur monoplace, est le plus fréquent. Le S3, quant à lui, nécessite un pilote et un artilleur de poupe, lequel, en tant qu'officier chargé des senseurs, soulage quelque peu le droïde astromech embarqué.

CHASSEUR RAPIDE D'ATTAQUE LOURD A/SF-01 « B-WING »

À l'instar du véloce et mortel A-wing, le chasseur d'attaque lourd B-wing est un ajout relativement récent à l'arsenal de l'Alliance. Conçu par le commandant Gial Ackbar et produit par Slayn & Korpil, le consortium des chantiers navals de Verpine, le B-wing est le plus grand et le plus puissamment armé des chasseurs rebelles. Relativement rare du fait de son coût élevé et de sa complexité de production, il frappe néanmoins les esprits par sa simple apparence. Son long fuselage en lame qui sert de plateforme d'armes et ses deux petits ailerons S rétractables tournent autour d'un compartiment ovoïde lourdement blindé qui abrite le pilote. En vol, il adopte une configuration cruciforme qui, par ses rotations autour du cockpit, permet d'esquiver facilement les tirs en dépit de sa taille. En combat, il tournoie tel un derviche, sa coque rotative positionnant les armes en un clin d'œil tandis que le pilote reste correctement orienté dans sa capsule. Tout cela contribue à une sorte de grâce que reconnaissent même les pilotes impériaux. Lors de leurs premiers déploiements, les B-wing ont remporté des victoires tant par leurs qualités intrinsèques qu'en surprenant leurs adversaires : les pilotes de l'Empire n'arrivaient pas à répliquer efficacement, stupéfaits ou au bord du fou du rire devant ces appareils improbables.

Les B-wing, comme leurs cousins plus anciens les Y-wing, sont des chasseurs d'attaque spécialisés. Ils ont été précisément conçus afin de détruire les vaisseaux capitaux et les installations orbitales, en recourant à leurs canons ioniques et à leurs bombes et torpilles à protons. Ils sont lourdement blindés, possèdent de bons boucliers, et sont équipés de quatre réacteurs subluminiques S&K qu'on trouve normalement plutôt

LE SYSTÈME DE CLASSIFICATION DES VAISSEAUX DE L'ACADÉMIE MILITAIRE D'ANAXÈS

Durant les premiers temps de la Guerre des Clones, alors que la marine républicaine procédait à son réarmement massif, l'ancienne académie de la marine, située sur Anaxès, se lança dans une entreprise de codification des classes existantes de bâtiments afin de produire une liste structurée et intuitive. Un comité fut ainsi formé qui étudia toutes les classes de vaisseaux employées par les principales forces navales au sein de la République. De cette enquête résulta un système de classification flexible, facile d'emploi, relatif aux vaisseaux de guerre capitaux ou de taille inférieure. Après bien des débats entre les historiens militaires, les instructeurs et les commandants vétérans qui formaient ce comité de reclassification, un consensus se forma autour de sept grandes classes, des plus petits vaisseaux jusqu'aux plus grands : les corvettes, les frégates, les croiseurs, les croiseurs lourds, les destroyers stellaires, les croiseurs de bataille et les cuirassés lourds. Les chasseurs reçurent quant à eux leur propre classification. Toutefois, pour des raisons de commodité lors des engagements, ces classes furent encore regroupées en trois catégories plus vastes, en fonction de leur taille, de leur armement et de leur rôle : il s'agit des canonnières, des croiseurs et des cuirassés. Depuis son adoption, le système de l'académie militaire d'Anaxès n'a connu que peu d'altérations. Encore aujourd'hui, aussi bien les officiers de la Marine impériale, toujours formés sur Anaxès, que leurs équivalents aux origines diverses de la flotte rebelle, utilisent ces classes définies des décennies auparavant.

sur des canonnières lourdes et des vaisseaux capitaux légers. Ils atteignent ainsi des vitesses tout à fait incroyables en ligne droite, surtout si l'on considère leur masse conséquente et leur forme étrange. Ils sont par conséquent très efficaces dans leur rôle de prédilection. En dépit de cela, les B-wing figurent encore trop peu dans les escadrons de l'Alliance. Leur production coûte une fortune, leur délicat système de gyrostabilisation monopolise la maintenance et peu de pilotes sont capables de les maîtriser. Malgré cela, leur réputation les précède et la Marine impériale sait qu'elle se trouve dans de sales draps lorsque les rebelles déploient cet appareil pour l'assaut.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV./BAB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
3	4	-1	2 / - / - / 1	3	15	6

Type de véhicule/Modèle : chasseur/A/SF-01 B-wing
Constructeur : Slayn & Korpil
Hyperdrive : primaire (classe 2), secours (aucun)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 15
Passagers : 0
Provisions : 1 semaine
Coût/rareté : 150 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 1
Armes : Canons ioniques légers montés sur points d'ancrage (portée proche ; arc de tir : avant ; dégât 5 ; critique 4 ; Ionique, Jumelé 2). Canon laser lourd monté sur point d'ancrage (portée courte ; arc de tir : avant ; dégât 6 ; critique 3). Lance-torpilles à protons montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 8 ; critique 2 ; Brèche 6, Jumelé 1, Munitions limitées 8, Projectile guidé 2, Souffle 6 ; Cadence lente 1), Autoblaster monté sur le cockpit (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 3 ; critique 5 ; Automatique).

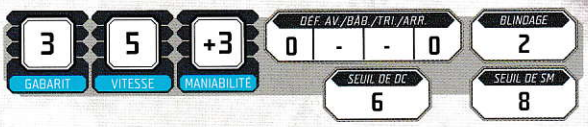


CHASSEUR TIE/LN

Le minuscule et fragile TIE/ln est en service depuis des décennies et fait encore aujourd'hui office de chasseur principal de la Marine impériale. Cet appareil emblématique est léger, rapide, mais surtout incroyablement manœuvrable, et il ne s'encombre d'aucune fioriture. Il se compose d'un module sphérique blindé pourvu d'une baie vitrée en transparacier, protégé par deux énormes ailes hexagonales recouvertes de panneaux solaires. Il ne dispose en revanche ni de boucliers, ni de train d'atterrissage, ni d'hyperdrive. L'appareil est peu

informatisé et n'intègre pas de système de survie, ce qui oblige son pilote à revêtir une combinaison spatiale. Tout ce qui n'était pas absolument nécessaire au chasseur a été éliminé au stade de la conception, donnant naissance à un engin d'une rapidité hors du commun et d'une agilité ahurissante, qui ne pardonne cependant pas la moindre erreur au pilote.

Les chasseurs TIE/In représentent le cœur de l'arsenal impérial. Ils combattent en essaims, mettant à profit leur vitesse et leur agilité afin de battre leurs adversaires. La tactique des pilotes consiste à chasser en meute, de façon à mitrailler leurs cibles au passage avec leurs canons laser. Les pilotes Rebelles l'appellent « la mort des mille entailles » et comparent la stratégie des pilotes de TIE à celle d'une meute de chiens de chasse entraînés à traquer et à occire rongeurs et vermines. Bien que les as rebelles aient inventé quantité de surnoms péjoratifs pour désigner les TIE/In standards ainsi que leurs pilotes, ils ne mésestiment pas pour autant le danger qu'ils représentent. Ce chasseur a démontré sa capacité à effectuer des démonstrations de force dans toute la galaxie.



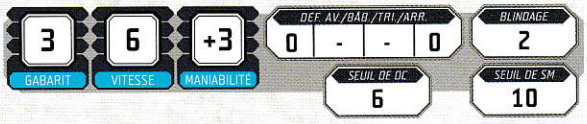
Type de véhicule/Modèle : chasseur/série TIE
Constructeur : Systèmes de Flotte Sienar
Hyperdrive : aucun
Naviordinateur : aucun
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 4
Passagers : 0
Provisions : 2 jours
Coût/rareté : 50 000 crédits (I)/4
Emplacements disponibles : 0
Armes : Canons laser moyens montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1).

INTERCEPTEUR TIE/IN

Souvent qualifié de « sprinter » par les pilotes de l'Alliance, l'intercepteur léger TIE/in figure parmi les appareils les plus redoutés de la Marine impériale. Développé à partir du TIE/in standard, un chasseur de supériorité spatiale, il est encore plus rapide et agile, mais également plus fragile. Sa structure naturellement très instable, de même que sa vélocité exceptionnelle, le réserve aux meilleurs pilotes, seuls à même de le dompter. Relativement rare dans les escadrons de l'Empire, on le retrouve exclusivement dans les groupes d'assaut affectés au front. Il y joue un rôle de troupe de choc, se jetant sur les chasseurs ennemis avec un hululement strident, et les détruisant grâce à ses quatre canons blaster jumelés, le tout avant même que ses proies aient pris conscience du péril.



Les intercepteurs TIE/in et leurs pilotes sont considérés par leurs adversaires avec un mélange de respect, d'admiration et de crainte. Ceux qui jouissent de chasseurs équipés de boucliers et d'hyperdrives fiables, luxe dont les pilotes de TIE/in doivent se passer, pensent plutôt qu'ils sont fous ou suicidaires, voire les deux. Toutefois, le talent des pilotes n'est jamais remis en question, et nul ne conteste leur bravoure, même les rebelles les plus endurcis au sein de la flotte, car il en faut pour se battre dans ces engins extrêmement fragiles et quasi-incontrôlables. Les intercepteurs TIE ne doivent jamais être sous-estimés, une leçon qu'ont apprise à la dure bien des pilotes rebelles bravaches ou peu préparés.



Type de véhicule/Modèle : chasseur/ série TIE/in
Constructeur : Systèmes de flotte Sienar
Hyperdrive : aucun
Naviordinateur : aucun
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 4
Passagers : 0
Provisions : 2 jours
Coût/rareté : 75 000 crédits (I)/5
Emplacements disponibles : 0
Armes : Canons laser moyens montés au bout des ailes (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 3).

CHASSEUR POLYVALENT TIE/D « DÉFENSEUR »

Le défenseur TIE représente la dernière évolution de la série des chasseurs à moteurs ioniques jumeaux de SFS, et sans doute aussi la plus radicale. La plupart des traits caractéristiques restent présents : le cockpit sphérique, les collecteurs solaires sur les ailes, les deux réacteurs ioniques. Mais sous cette apparence relativement familière se cache un appareil complètement différent de ses prédécesseurs. Conçu afin de faire face à l'arrivée des nouveaux chasseurs de l'Alliance tels que l'indomptable X-wing et l'increvable B-wing, le TIE/d fut envisagé dès le départ comme un chasseur polyvalent et endurant. Contrairement à ses cousins plus simples et pour ainsi dire jetables, il est lourdement blindé, possède des boucliers et dispose même d'un hyperdrive. Ses pilotes appartiennent à la crème de la crème, des as de haut rang prélevés dans les escadrons d'intercepteurs, survivants de nombreux combats contre les rebelles et qui ont maintes fois prouvé leur loyauté envers l'Empereur.
En tant que chasseur polyvalent, le TIE défenseur transporte une large variété d'armes : des canons laser à longue portée, des blasters ainsi que des tubes lance-torpilles. Il doit aussi bien exceller contre les autres chasseurs que lors de missions d'attaque. Durant sa courte carrière au sein de la Marine impériale, il a pu démontrer sa grande efficacité, à tel point qu'au sein de cette dernière on l'a baptisé « le chasseur de X-wing ». Il n'en reste pas moins que son coût à l'unité reste prohibitif, qu'il requiert un long entraînement, et que sa maintenance est à l'avenant.

LANCEUR GÉNÉRIQUE D'OGIVES M-G-2 DES SYSTÈMES DE FLOTTE SIENAR

Le lanceur générique M-g-2 autorise le TIE/d à transporter n'importe quelles charges dans n'importe quelle combinaison, pourvu qu'elles soient adaptées à un chasseur. Ainsi, le chargement peut varier en fonction de missions spécifiques, ce qui fait du TIE/d l'un des appareils les plus polyvalents de la galaxie. Comme ce lanceur peut recevoir n'importe quel assortiment de torpilles à protons, de missiles à concussion, de fusées à protons ou des modèles plus rares encore, il n'a pas de caractéristiques standard. Au lieu de cela, les dégâts causés par cette arme sont déterminés par le type d'ogive transporté, et laissés pour l'essentiel à la discrétion du MJ.

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

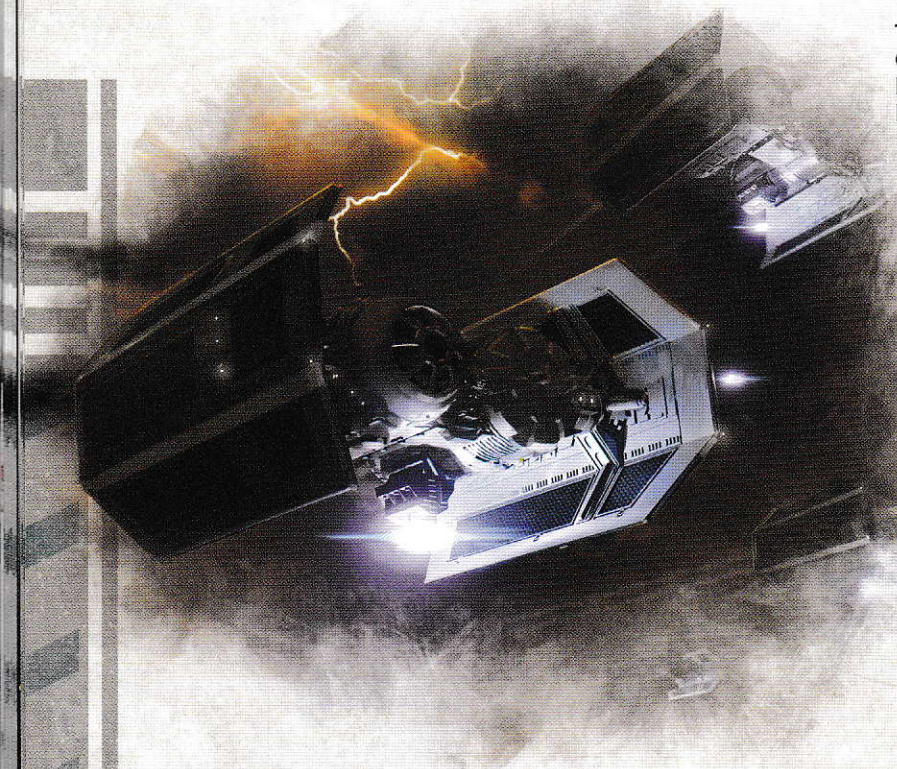
Type de véhicule/Modèle : chasseur / série TIE
Constructeur : Systèmes de flotte Sienar
Hyperdrive : primaire (classe 2), secours (aucun)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 5
Passagers : 0
Provisions : 1 semaine
Coût/rareté : 300 000 crédits (I)/8
Emplacements disponibles : 0
Armes : Canons laser moyens montés au bout des ailes (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 3). Canons ioniques légers jumelés montés sur le cockpit (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4 ; Ionique, Jumelé 1), Lance-missiles à concussion montés sur le cockpit (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Cadence lente 1, Brèche 4, Jumelé 1, Munitions limitées 6, Projectile guidé 3).



BOMBARDIER TACTIQUE TIE/SA

Bien que rare parmi les chasseurs de la Marine impériale, le TIE/sa est un chasseur-bombardier d'attaque équivalent aux Y-wing et B-wing de l'Alliance. Lent et relativement robuste pour un appareil de la série TIE, ce bombardier possède une structure double composée de deux nacelles. Celle de tribord embarque le pilote et tous les systèmes de contrôle tandis que celle de bâbord abrite un lanceur générique ainsi que le magasin pour les ogives. Du fait de sa forme allongée et de ses collecteurs solaires inclinés, nul ne peut le confondre avec un autre au sein d'une formation d'attaque, ce qui représente à la fois un avantage et un inconvénient pour ses pilotes. Tandis que sa silhouette proclame qu'il s'agit d'un poids lourd et que les choses sérieuses ont commencé, elle contribue aussi à en faire une cible prioritaire pour les intercepteurs ennemis.

En dépit de leur lenteur, de leur manque d'agilité et de la nécessité de les faire escorter jusqu'à leur cible par des chasseurs plus rapides, les bombardiers TIE font de très bons chasseurs d'attaque. Leur capacité à emporter toutes sortes d'ogives les rend plutôt polyvalents, et bien que n'ayant pas été conçus pour ce rôle, ils représentent également un danger pour les autres chasseurs, car leur faible vitesse leur procure une manœuvrabilité supérieure à celle de leurs opposants les plus rapides. Leurs bombes à protons condamnent à mort les vaisseaux capitaux légers et les stations spatiales, quelle que soit l'épaisseur de leur blindage. Rares sont les fortifications planétaires capables de résister à une campagne de bombardement menée par ces appareils.



NAVETTE POUR DIGNITAIRES TIE/SH ET NAVETTE D'ABORDAGE TIE/BR

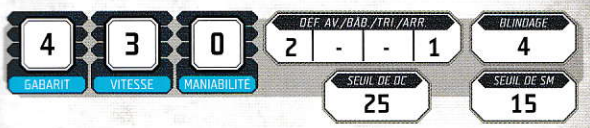
Le TIE/sa représente sans doute le chasseur le plus polyvalent de sa série. Grâce à des composants modulaires fournis par SFS, il est possible de convertir la seconde nacelle de cet appareil selon plusieurs configurations. Les plus communes sont la navette pour dignitaires TIE/sh et la navette d'abordage TIE/br. La version pour dignitaires remplace les lanceurs et le système de largage de bombes par un compartiment passagers modeste mais confortable, capable d'accueillir jusqu'à quatre individus. Cet appareil sert de chaloupe aux amiraux, aux capitaines, et à d'autres officiers de haut rang de la Marine impériale. Le TIE/br, quant à lui, troque son artillerie lourde contre un compartiment passager agrandi capable d'emporter une escouade de stomtroopers et son matériel. La nacelle possède également une trappe d'abordage située à l'avant, laquelle dispose de grappins magnétiques et de puissants découpeurs au plasma capables de percer les coques de vaisseaux. Ces variantes ont les mêmes caractéristiques techniques que le TIE/sa standard, sauf que le TIE/sh bénéficie d'un générateur de bouclier qui lui procure une Défense de 1/1.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	DÉF. AV./BÂB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
3	4	0	0 - - 0	3	9	8

Type de véhicule/Modèle : chasseur / série TIE
Constructeur : Systèmes de flotte Sienar
Hyperdrive : aucun
Naviordinateur : aucun
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 10
Passagers : 0
Provisions : 2 jours
Coût/rareté : 110 000 crédits (I)/5
Emplacements disponibles : 0
Armes : Canons laser légers jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1). Lanceurs montés à l'avant tirant soit des missiles à concussion (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Jumelé 1, Munitions limitées 12, Projectile guidé 3, Souffle 4) soit des torpilles à protons (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 8 ; critique 2 ; Brèche 6, Cadence lente 1, Jumelé 1, Munitions limitées 12, Projectile guidé 2, Souffle 6) Largueur de bombes à protons ventral [N.B. : cette arme ne peut être utilisée que contre des cibles terrestres] (portée courte ; arc de tir : ventral ; dégâts 7 ; critique 2 ; Brèche 8, Munitions limitées 16, Souffle 7).

NAVETTE LONG-COURRIER *LAMBDA* T-4A

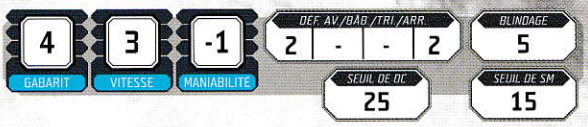
La T-4a est une navette utilitaire couramment employée au sein de la Marine impériale. Lente, robuste, fiable, cette navette blindée remplit de nombreux rôles : transport de dignitaires, d'escouades, voire d'un important volume de cargaison pour peu qu'elle soit correctement configurée. Son espace intérieur modulaire peut se plier à tous les usages, ce qui fait de cet appareil la bête de somme de la flotte impériale. Les navettes de la classe *Lambda* bénéficient d'une protection et d'un armement lourd que l'on rencontre rarement sur de tels engins : nombreux blasters et lasers, boucliers dignes d'un croiseur léger. Du fait de ces qualités exceptionnelles, les pirates ne cessent de les convoiter. Certaines versions modifiées se retrouvent même dans la flotte de l'Alliance en tant qu'engins de débarquement ou vaisseaux de reconnaissance à longue distance.



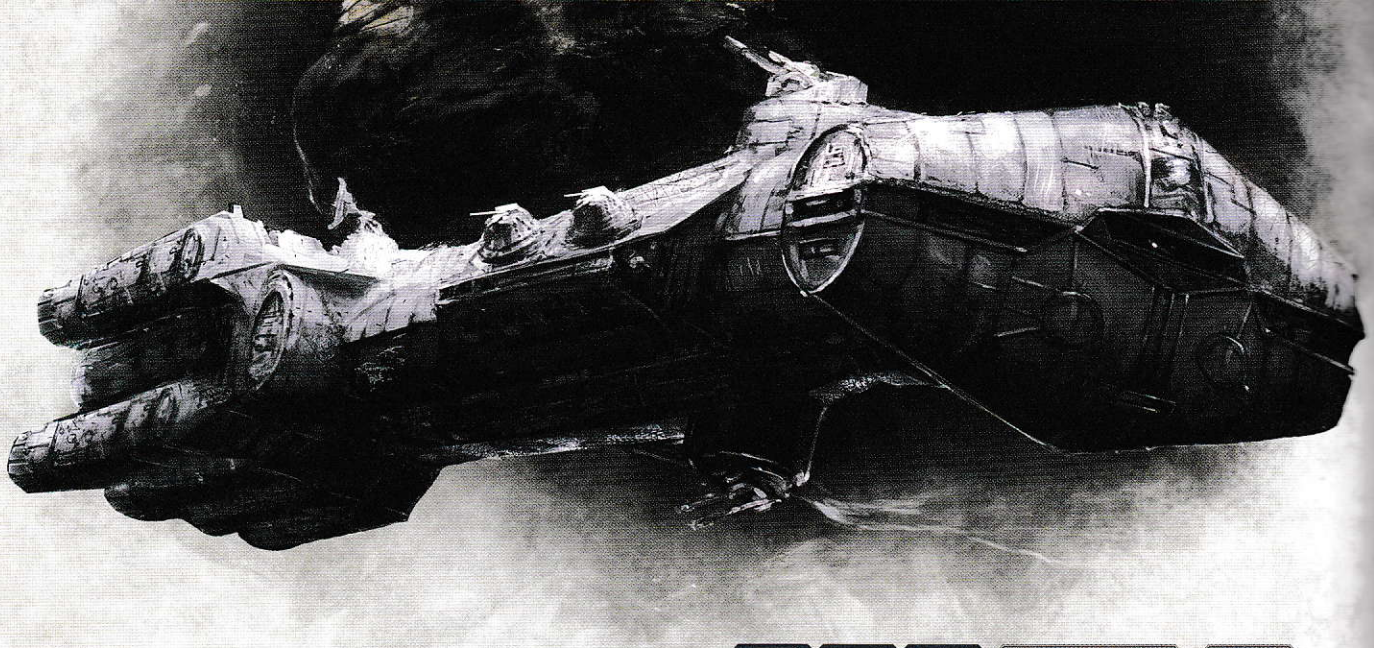
Type de véhicule/Modèle : navette/*Lambda*
Constructeur : Systèmes de Flotte Sienar et Cygnus Astronautique
Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (classe 10)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 navigateur, 1 artilleur, 1 officier des communications, 1 ingénieur
Charge utile : 200 (sans passagers)
Passagers : 20
Provisions : 2 mois
Coût/rareté : 140 000 crédits (I)/6
Emplacements disponibles : 2
Armes : Deux canons blasters légers jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelé 1). Deux canons laser légers jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1). Deux canons blasters légers jumelés rétractables montés à l'arrière (portée proche ; arc de tir : arrière ; dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelé 1).

VAISSEAU D'ATTERRISSAGE DE CLASSE *SENTINELLE*

Produit par le consortium SFS/Cygnus Aëronautique responsable de la navette T-4a *Lambda*, la classe *Sentinelle* est le principal appareil d'assaut et de débarquement de la Marine impériale. Similaire à la classe *Lambda* tant au niveau de la forme que de la fonction, ce vaisseau possède des protections résistantes et de puissants réacteurs, ces derniers lui offrant une vitesse et une agilité surprenantes au regard de son gabarit. Les *Sentinelles* peuvent transporter jusqu'à six escouades de stormtroopers entièrement équipées, ou un chargement équivalent de matériel, comme des petits véhicules de type speeder bikes ou même des marcheurs TR-TT.



Type de véhicule/Modèle : navette/*Sentinelle*
Constructeur : Systèmes de flotte Sienar et Cygnus Aëronautique
Hyperdrive : Primaire (classe 1), Secours (classe 10)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 navigateur, 1 artilleur, 1 opérateur de comms, 1 ingénieur
Charge utile : 200 (sans les passagers)
Passagers : 20
Provisions : deux mois
Coût/rareté : 140 000 crédits (I)/6
Emplacements disponibles : 2
Armes : Deux canons blasters légers jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelé 1). Deux canons laser légers jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1). Deux canons blasters légers jumelés rétractables montés à l'arrière (portée proche ; arc de tir : arrière ; dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelé 1).



LES CANNONIÈRES

Les canonnières, telles que définies par le système de l'académie militaire d'Anaxès, représentent les plus petits vaisseaux spatiaux classés comme bâtiments de guerre. Considérées comme inférieures aux vaisseaux capitaux, il s'agit typiquement de corvettes, de transports spatiaux lourds, ou de bâtiments civils réquisitionnés, tels des cargos ou des yachts. Aux canonnières, on assigne typiquement des missions de blocus, d'escorte, de lutte contre les chasseurs, ainsi que la protection des convois... ou au contraire leur attaque.

CORVETTE DE CLASSE *VIGILE*

Construite par les chantiers navals Kuat pour le compte de la Marine impériale, la corvette de classe *Vigile* est en réalité le plus petit représentant de l'emblématique classe des destroyers stellaires. Peu armée et blindée, elle partage la forme triangulaire de ses grands cousins ainsi que leur équipage nombreux. Elle opère en tant que vaisseau de blocus et de reconnaissance, ou d'escorte pour des navires plus imposants, comme des croiseurs. Son pont de commandement repose directement sur le dessus de la coque à l'arrière, à proximité des principaux propulseurs, ce qui donne à la classe *Vigile* une silhouette plus ramassée. Cette dernière protège mieux l'équipage que les hautes tours de contrôle, particulièrement exposées, des autres vaisseaux des CNK. Son armement principal consiste en un trio de turbolasers lourds sur tourelles, situés sur le dessus de la coque, ce qui fournit une force de frappe remarquable pour un navire de son gabarit. À cela s'ajoutent des tourelles de turbolasers plus petites, dispersées sur toute la coque, ainsi que des canons lasers destinés à la lutte contre les chasseurs. Du fait de leur taille et de leur rôle, les corvettes de classe *Vigile* rejoignent rarement la ligne de bataille en compagnie des destroyers stellaires plus imposants. Au lieu de cela, elles patrouillent les routes commerciales ou servent de vaisseaux amiraux pour de petits groupes navals de réserve. Souvent, elles opèrent en solitaire dans l'espace trouble de la Bordure, luttant contre les pirates et les contrebandiers, ainsi que contre les agents de la Rébellion.

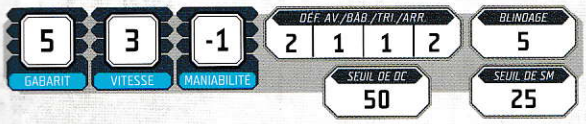
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV./BÂB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
5	3	-1	2 / 2 / 2 / 1	5	55	35

Constructeur : Chantiers navals Kuat
Hyperdrive : primaire (classe 2), secours (classe 10)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 200 officiers, marins, et soldats
Charge utile : 1800
Passagers : 200
Provisions : 1 an
Coût/rareté : 3 500 000 crédits (I)/5
Emplacements disponibles : 0
Armes : Trois batteries de turbolasers légers montées sur tourelles dorsales (portée moyenne ; arc de tir : tous ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1, Jumelé 1). Trois tourelles dorsales armées de canons laser lourds jumelés (portée courte ; arc de tir : tous ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1). Rayons tracteurs moyens montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 4).

CORVETTE CR90

La corvette de classe CR90 de la Corporation Technique Corellienne est un vaisseau capital léger, fiable et véloce, employé aussi bien par les forces armées que par les organisations civiles. Ce navire long et élégant se caractérise notamment par l'étroitesse de son compartiment central qui se termine sur l'imposant assemblage de ses onze turbines ioniques Girodyne. Il peut également être reconnu à sa proue en forme de tête de marteau, qui contient la passerelle de commandement et les quartiers de l'équipage. Les CR90 sont remarquablement rapides et agiles pour des vaisseaux de leur taille. Utilisés durant la Guerre des Clones aux côtés des vieillissantes corvettes CR70 du même fabricant, les CR90 bénéficient d'un réacteur à forte poussée ainsi que des bienfaits de la philosophie de conception modulaire propre à la CTC. Leur espace intérieur peut être configuré selon plusieurs modèles : transport de troupes, de passagers, consulaire, de fret. On peut même les équiper pour en faire des bâtiments légers d'escorte lourdement armés, voire des croiseurs de poche.

Dans leur configuration standard en tant que transports civils de passagers ou de marchandises, ces corvettes disposent de deux turbolasers jumelés Taim & Bak montés sur des tourelles situées au-dessus et en dessous du vaisseau, à mi-longueur. Elles possèdent en plus quatre canons lasers lourds, installés par groupe de deux en tourelles, de part et d'autre de la face dorsale de la section intermédiaire. Grâce à leur nature modulaire et à la puissance de leurs générateurs, les CR90 peuvent recevoir trois fois plus d'artillerie sans que cela impacte leurs performances, ce qui en fait le choix idéal pour les armées aux budgets resserrés qui ont besoin d'un vaisseau capable de forcer les blocus ou de faire office d'escorte lourde. Leur prix, leur polyvalence, ainsi que leur statut de vaisseaux civils de transport les rendent particulièrement désirables aux yeux des groupes rebelles. Nombre de ces unités opèrent au sein des flottes dépareillées de l'Alliance, remplissant quantité de missions. Elles servaient souvent à la contrebande, car leur omniprésence dans la galaxie faisait qu'elles suscitaient rarement la suspicion. Cependant, les autorités impériales ont fini par renifler l'entourloupe et désormais, elles immobilisent et fouillent ces appareils au moindre soupçon afin de s'assurer qu'ils ne viennent pas en aide à la Rébellion.

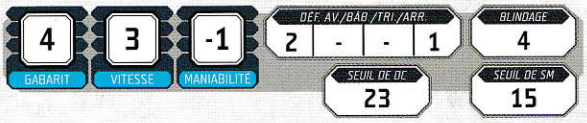


Type de véhicule/Modèle : corvette/CR90
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (aucun)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 30-165 suivant la configuration
Charge utile : jusqu'à 2500 en fonction de la configuration
Passagers : jusqu'à 600 en fonction de la configuration
Provisions : 1 an
Coût/rareté : 1 200 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 4
Armes : Deux batteries de turbolasers moyens jumelés montées sur tourelle dorsale et ventrale (portée longue ; arc de tir ventral ou dorsal : tous ; dégâts 10 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 1, Jumelé 1). Quatre turbolasers légers montés sur tourelles réparties par groupe de deux sur chaque côté (portée moyenne ; arc de tir bâbord ou tribord ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1).

TRANSPORT ARMÉ YV-929

Contrairement à la plupart des vaisseaux de la Corporation Technique Corellienne, qui sont tout des cargos civils, le YV-929 a été conçu dès le départ comme un transport armé. Cargo léger de la même famille que les populaires YT-1300 et YT-2400, le 929 est un transport ventru, lourdement armé et blindé, prévu pour traverser sans escorte des zones hostiles. À cause de sa structure externe tout en angles, bien loin de la forme de soucoupe des appareils qui ont fait la renommée de la CTC, la série 929 a reçu le sobriquet de « brique volante ». Elle emporte un assortiment assez complet d'armes laser et ioniques, de même qu'un redoutable lance-missiles à concussion. Ses boucliers, quant à eux, sont d'une puissance que l'on rencontre rarement sur des bâtiments de cette taille et de cette classe. Ses imposants réacteurs lui impriment une poussée vigoureuse, propulsant le vaisseau à des vitesses surprenantes au regard de sa masse. Il est également notable qu'en dépit de nombreux systèmes internes de nature militaire, sa soute reste relativement spacieuse.

L'Alliance Rebelle a réussi à s'emparer d'un certain nombre de ces appareils, qui jouent en son sein les rôles de transports rapides et de forceurs de blocus. Bien que son attitude lui ait valu de nombreuses amendes et sanctions de la part d'autorités impériales excédées, la corporation corellienne continue de vendre ces navires très utiles sans regarder la provenance des crédits.



Type de véhicule/Modèle : Transport armé / YV-929
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 2), secours (classe 12)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 1 pilote, 1 copilote, deux artilleurs
Charge utile : 80
Passagers : 6
Provisions : six mois
Coût/rareté : 380 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 1
Armes : Deux canons blaster légers triples (portée : proche ; arc de tir : avant *et* bâbord *ou* avant et tribord ; dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelé 2). Canons ioniques légers jumelés sur une tourelle (portée proche ; arc de tir : avant, bâbord et tribord ; dégâts 5 ; critique 4 ; Ionique, Jumelé 1). Deux lance-missiles à concussion montés à l'avant et un à l'arrière (portée courte ; arc de tir : avant *ou* arrière ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Jumelé 1, Munitions limitées 10 [chaque], Projectile guidé 3, Souffle 4).



LES CROISEURS

Les croiseurs constituent l'ossature de la plupart des marines spatiales. Généralement, des frégates et diverses classes de croiseurs légers et moyens réalisent le gros du travail, aussi bien lors des affrontements qu'en dehors. Ils escortent les convois, appuient les bâtiments plus lourds, maintiennent les blocus, mais servent également dans l'intendance, en tant que vaisseaux-hôpitaux, de ravitaillement ou de liaison. Il s'agit également des vaisseaux de guerre que l'on rencontre le plus souvent seuls, car on leur confie facilement des missions en solo, qu'il s'agisse de détruire des cargaisons ennemies ou des vaisseaux de combat. La frégate *Nébulon-B*, des Chantiers Navals de Kuat, est un parfait exemple de ces navires très sollicités.

CROISEUR D'ASSAUT LÉGER DE CLASSE *CONSULAIRE*

Déjà ancien à l'époque de la Guerre des Clones, le croiseur léger de classe *consulaire* de la CTC a repris du service actif au sein de l'Alliance Rebelle. Du fait de sa situation financière précaire, cette dernière est friande de ce type d'antiquité. Cousine des corvettes CR70 et CR90 de la corporation corellienne, la classe *consulaire* servait comme transport civil de dignitaires du temps de l'Ancienne République, convoyant officiellement diplomates et hauts fonctionnaires partout dans la galaxie. Peints aux couleurs cramoisies du Corps diplomatique de la République, dotés d'une silhouette arquée et d'une taille de guêpe dans leur section centrale, les vaisseaux de cette classe en imposaient. Ne nécessitant pas un équipage nombreux, ils transportaient leurs passagers dans un compartiment détachable luxueux, fixé sous le pont de commandement. Suffisamment grands pour une poignée d'occupants, pourvus de la sécurité et des technologies de communications nécessaires à une mission diplomatique, ces engins figuraient parmi les vaisseaux de prestige avant la chute de l'Ancienne République.

Peu de ces fiers navires ont survécu à l'ascension de l'Empire. Ceux qui échappèrent à la destruction furent mis au rencart ou démantelés puis recyclés. Néanmoins, l'Alliance en racheta quelques-uns, pour les utiliser en tant que vaisseaux de commandement ou transports d'assaut légers, une fois réarmés avec un ensemble hétéroclite de canons laser et de turbolasers. Bien qu'ils soient surclassés par la plupart des bâtiments impériaux, les croiseurs rebelles de classe *Consulaire* demeurent parfaitement opérationnels, et restent très appréciés de leurs équipages comme de leurs passagers occasionnels.



LES COMPARTIMENTS PASSAGERS MODULAIRES

De toutes leurs spécificités, ce sont les compartiments modulaires de proue qui distinguent le plus les engins de classe Consulaire. Facilement interchangeables dans un spatioport disposant des installations adéquates, ils autorisent ces vieux croiseurs à remplir nombre de missions différentes.

Le compartiment salon : les compartiments salon peuvent héberger jusqu'à dix individus dans un environnement luxueux et confortable muni d'un mobilier splendide. Ils offrent de surcroît des comms très performantes afin que les passagers puissent joindre en toute sécurité leur base d'opérations. D'autre part, ces compartiments sont protégés contre les appareils d'écoute électronique et bénéficient de systèmes destinés à préserver l'intimité des voyageurs.

Le compartiment de commandement : ceux-là ont une allure spartiate, car ils sont remplis de puissants senseurs et de systèmes informatiques à même de fournir en temps réel toutes les informations sur la situation tactique en cours. Un officier donnant ses ordres depuis un compartiment QG bénéficie de ■ à chaque test effectué en vue de diriger ses troupes ou ses vaisseaux.

Le compartiment d'abordage : les compartiments d'abordage sont spécialement renforcés, car ils doivent amener une escouade au contact d'un vaisseau ennemi. Très résistants et équipés de vigoureux propulseurs subluminiques, ils ont pour fonction de perforer la coque de l'adversaire en dépit de son blindage à l'aide de charges creuses et de découpeurs à plasma pour que les troupes transportées puissent s'en emparer.

Type de véhicule/Modèle : croiseur léger/*Consulaire*
Constructeur : Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 2), secours (classe 14)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 1 capitaine, 1 pilote, 1 copilote, 1 navigateur, 1 opérateur comms, 4 ingénieurs
Charge utile : jusqu'à 3200 selon la configuration
Passagers : jusqu'à 16 en fonction de la configuration
Provisions : 8 mois

Coût/rareté : 3 400 000 crédits/5
Emplacements disponibles : 4
Armes : Canon ionique lourd jumelé sur tourelle avant (portée : moyenne ; arc de tir : avant, bâbord et tribord ; dégâts 7 ; critique 4 ; Cadence lente 1, Ionique, Jumelé 1). Une tourelle turbolaser légère tribord dorsale et une tourelle turbolaser légère tribord ventrale (portée : moyenne ; arc de tir : tribord ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Jumelé 1, Cadence lente 1). Une tourelle turbolaser légère bâbord dorsale et une tourelle turbolaser légère bâbord ventrale (portée : moyenne ; arc de tir : bâbord ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Jumelé 1, Cadence lente 1).

TRANSPORT ARMÉ DE CLASSE *GOZANTI*

Puissant et fiable, le transport armé de classe *Gozanti*, produit par le consortium CTC/Gallofree, est un vaisseau de la taille d'un croiseur utilisé par de nombreuses organisations, aussi bien privées que gouvernementales, en tant que vraquier ou escorteur de convois. En service depuis la Guerre des Clones, il s'agit d'un navire strictement civil, bien qu'emportant un armement de classe militaire. Ceci est rendu possible grâce à certains privilèges, qui autorisent les compagnies privées à protéger leurs marchandises. De manière tout à fait surprenante, les transports de classe *Gozanti* sont lourdement armés et blindés en dépit de leur âge. Ils disposent pour leur défense de tourelles quad-lasers et de canons lasers, ainsi que de lance-torpilles. De ce fait, on les inclut dans les convois à la fois comme cargos et escorteurs. Comme ils naviguent alors parmi d'autres vaisseaux tout aussi pesants mais dépourvus d'armement, les pirates qui ne se méfient pas sont pris par surprise au moment où les Gozanti ouvrent le feu...

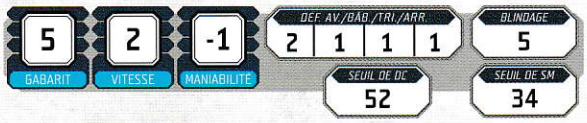
Cela dit, on a depuis longtemps cessé d'utiliser la majorité de ces bâtiments au combat, et la plupart ne servent plus guère qu'à assurer des liaisons commerciales avec la Bordure Extérieure. En dépit de cela, l'Alliance Rebelle a modernisé un certain nombre de ces vieux vaisseaux, afin qu'ils conservent une relative efficacité dans les affrontements modernes. Ils remplissent alors des missions d'escorte, conformément à leur rôle original, à moins qu'une situation désespérée n'exige de les promouvoir vaisseaux capitaux. Les soutes de certains ont même été modifiées afin de recevoir un ou deux chasseurs, combinaison efficace bien que surtout destinée à la lutte contre la piraterie. Plus d'une patrouille des douanes de l'Empire a été surprise par la réaction d'un *Gozanti*, permettant à l'Alliance de faire main basse sur plusieurs vaisseaux de l'Empire.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV/BÂB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
5	2	-3	2 2 2 1	5	50	36

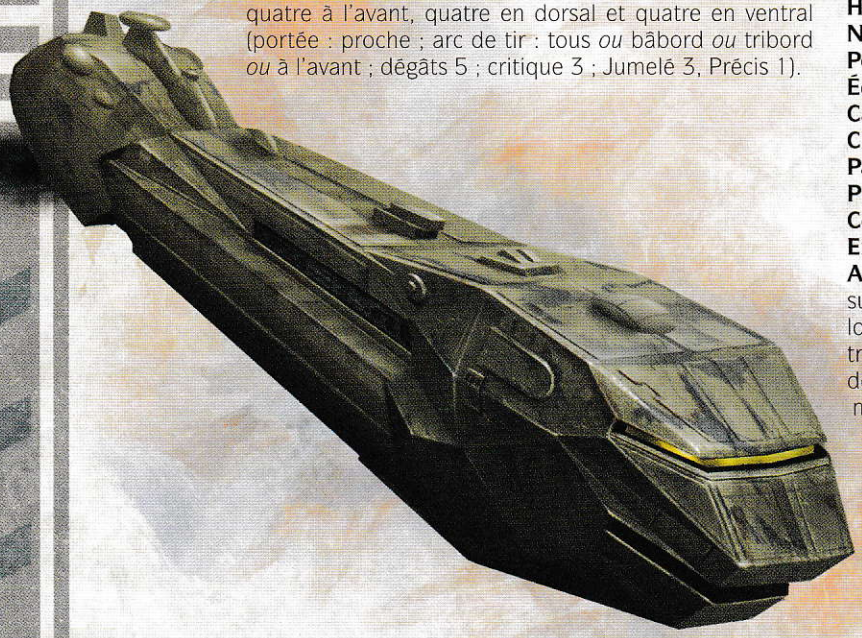
Type de véhicule/Modèle : Transport armé/*Gozanti*
Constructeur : Chantiers navals Gallofree et Corporation Technique Corellienne
Hyperdrive : primaire (classe 3), secours (classe 12)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 ingénieur, 1 opérateur comms et senseurs, 2 chefs artilleurs, six artilleurs
Charge utile : 1000
Passagers : 12
Provisions : 1 mois
Coût/rareté : 200 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 4
Armes : un quad laser dorsal et un quad laser ventral chacun monté sur tourelle rétractable (portée : proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 3, Précis 1). Deux canons laser lourds jumelés rétractables montés à bâbord et deux à tribord (portée : courte ; arc de tir : bâbord *ou* tribord ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1). Lanceur de torpilles à protons monté à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 8 ; critique 2 ; Cadence lente 1, Brèche 6, Munitions limitées 6, Projectile guidé 2, Souffle 6).

FRÉGATE DE CLASSE *LANCIER*

La frégate de classe *Lancier*, conçue pour la lutte contre les chasseurs, est en service depuis la Guerre des Clones dans la Marine impériale. Elle a su s'y tailler une impressionnante réputation de puissance et de fiabilité. Rareté au sein de l'ordre de bataille impérial, les *Lanciers* ont reçu pour armement un nombre si important de quad lasers, par ailleurs précis et mortels, que ces derniers saturent tout l'espace environnant de décharges d'énergie. Quoique terriblement efficaces, les frégates *Lanciers* s'avèrent coûteuses et nécessitent des équipages particulièrement nombreux. On a également tendance à les considérer comme une expérimentation ratée, car leur armement léger ne leur permet pas d'affronter des bâtiments de classe équivalente, tandis que la plupart des chasseurs les distancent facilement en raison de leur vitesse et de leur manœuvrabilité médiocres. Enfin, généralement, les capitaines impériaux préfèrent envoyer des vagues de TIE contre les chasseurs ennemis plutôt que d'intégrer à leur formation un bâtiment spécialisé. Ceci explique que la majorité des *Lanciers* en activité se trouvent dans la Bordure Extérieure, occupés à patrouiller ou à poursuivre des pirates.



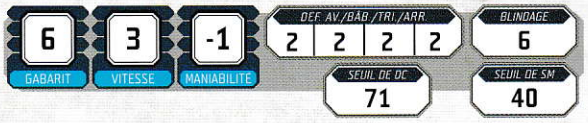
Type de véhicule/Modèle : frégate/*Lancier*
Constructeur : Chantiers navals Kuat
Hyperdrive : primaire (classe 1), secours (classe 15)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 800 officiers et hommes d'équipage
Charge utile : 200
Passagers : 40 soldats
Provisions : 6 mois
Coût/rareté : 4 760 000 crédits (I)/7
Emplacements disponibles : 0
Armes : vingt quad lasers montés sur tourelles et répartis comme suit : quatre à bâbord, quatre à tribord, quatre à l'avant, quatre en dorsal et quatre en ventral (portée : proche ; arc de tir : tous *ou* bâbord *ou* tribord *ou* à l'avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 3, Précis 1).



FRÉGATE D'ESCORTE EF76 *NÉBULON-B*

Les frégates *Nébulon-B* des Chantiers Navals de Kuat, produites pour remplacer les anciennes *Classe-C*, figurent parmi les premiers vaisseaux capitaux de la Marine impériale, en compagnie des destroyers stellaires des classes *Victoire* et *Impérial*. Conçus en tant que frégates d'escorte, ces bâtiments reçoivent en général des missions indignes des coûteux destroyers stellaires, comme l'escorte de convois, la reconnaissance ou les patrouilles. Leur aspect élancé donne l'impression de vaisseaux fragiles, mais il n'en est rien. Ils se composent d'une proue à plusieurs ponts, jointe par un fin espar à une volumineuse section technique de poupe. Un réacteur KDY 8000 à antimatière fournit la poussée via une grappe de sept propulseurs ioniques Kuat Galaxy-15.

Ces frégates transportent une artillerie que l'on ne s'attend pas à rencontrer sur des bâtiments de leur taille : une douzaine de turbolasers, quantité de canons laser légers, et même un trio de rayons tracteurs. À côté de toutes ces armes, elles hébergent dans l'espar central deux escadrons de douze chasseurs TIE/In chacun. Il ne faut pas négliger non plus le fort blindage et la puissance des boucliers, sans lesquels les *Nebulon-B* ne constitueraient pas d'aussi formidables adversaires. C'est au grand dam de la Marine impériale, d'ailleurs, qu'une poignée de ces remarquables frégates ont fini par atterrir entre les mains de l'Alliance Rebelle, que ce soit par le biais de captures, de récupérations, ou de défections d'équipages, officiers compris. Il s'agit même des principaux vaisseaux capitaux alignés par la Rébellion, et ils figurent à ce titre dans la plupart des actions menées par cette dernière. D'ailleurs, un amiral impérial se serait un jour écrié qu'il aimerait, au moins une fois, détruire un vaisseau de l'Alliance qui n'aurait pas été construit par l'Empire…



Type de véhicule/Modèle : frégate/*Nébulon-B*
Constructeur : Chantiers Navals de Kuat
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 12)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 920 officiers, pilotes et membres d'équipage
Capacité d'emport : 24 chasseurs
Charge utile : 4000 (variable suivant la configuration)
Passagers : 75 soldats
Provisions : 2 ans
Coût/rareté : 8 500 000 crédits (I)/7
Emplacements disponibles : 2
Armes : Douze turbolasers moyens rétractables montés sur des tourelles réparties à bâbord et à tribord (portée : longue ; arc de tir : avant, bâbord et arrière ou avant, tribord et arrière ; dégâts 10 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 1). Douze canons laser légers rétractables montés sur tourelle répartis à l'avant, à l'arrière, à bâbord et à tribord (portée : proche ; arc de tir : avant ou arrière ou bâbord ou tribord ; dégâts 5 ; critique 3). Trois rayons tracteurs lourds montés à l'avant (portée moyenne ; arc de tir : avant ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 6).



GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV./BÂB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
7	2	-2	1 / 1 / 1 / 1	7	100	40

Type de véhicule/Modèle : croiseur lourd/ *Cuirassé*
Constructeur : Rendili StarDrive
Hyperdrive : primaire (classe 4), secours (classe 18)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : de 9000 à 16000 officiers, pilotes, et membres d'équipage, selon la configuration
Chasseurs embarqués : 12 chasseurs
Charge utile : 7500
Passagers : 3000 soldats
Provisions : 1 an
Coût/rareté : 7 200 000 crédits/6
Emplacements disponibles : 4
Armes : Dix batteries de turbolasers moyens réparties à égalité entre l'avant et l'arrière (portée : longue ; arc de tir : bâbord et tribord avant *ou* arrière ; dégâts 10 ; critique 3 ; Brèche 3, Jumelé 1, Cadence lente 2). Vingt quad turbolasers légers répartis à égalité entre bâbord et à tribord (portée : moyenne ; arc de tir : bâbord *ou* tribord ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 2, Jumelé 3). Dix canons lasers lourds répartis à égalité entre bâbord et à tribord (portée : courte ; arc de tir : bâbord *ou* tribord ; dégâts 6 ; critique 3).

CROISEUR LOURD DE CLASSE *CUIRASSÉ*

Déjà considéré comme vieux et dépassé au déclenchement de la Guerre des Clones, le croiseur lourd de classe *Cuirassé* de Rendili StarDrive continue malgré tout de faire bonne figure parmi les vaisseaux de sa taille. Conçu pour les batailles spatiales et l'occupation planétaire, ce puissant vaisseau sert encore de « croiseur à tout faire » au sein de la Marine impériale comme dans la flotte rebelle. Il y joue en effet plusieurs rôles, et on l'emploie le plus souvent dans des missions peu adaptées à des vaisseaux plus imposants. Il jouit d'une combinaison efficace de systèmes d'armes, tout en transportant dans un hangar dédié une escadrille de chasseurs. Cette seconde particularité plaît d'ailleurs beaucoup aux commandants de l'Alliance, qui s'appuient souvent sur ces appareils dans leurs opérations. Bien que très populaires à une époque, les *Cuirassés Rendili* deviennent de plus en plus rares, car ils ne sont plus produits et succombent un à un aux accidents, aux combats et à une pénurie de pièces de remplacement. Du fait de leurs systèmes archaïques et de l'équipage important nécessaire à leur fonctionnement, dès que se produit une avarie grave, on préfère le plus souvent les abandonner en cale sèche ou en orbite de planètes. L'Empire estime en effet qu'ils ne valent plus le coût d'éventuelles réparations. L'Alliance, quant à elle, y voit une aubaine, et n'hésite pas à s'en emparer pour les remettre en état, offrant à ces vieux vaisseaux impériaux une nouvelle et brillante carrière dans le camp d'en face.

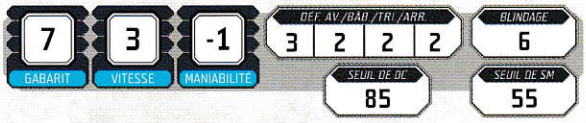
RÈGLES ADDITIONNELLES :

Massif 1 : Lorsque ce vaisseau est la cible d'une attaque, le niveau de Critique de toutes les armes employées contre lui compte comme étant supérieur de 1.



CROISEUR LOURD DE CLASSE *VINDICATOR*

Les Systèmes de flotte Sienar conçurent le croiseur lourd de classe *Vindicator* afin de remplacer en tant que croiseur polyvalent le vieillissant *Cuirassé Rendili* au sein de la Marine impériale. Souvent décrit familièrement par les commandants de l'Alliance comme « un destroyer stellaire qui aurait rétréci au lavage », le *Vindicator* possède la même forme menaçante en pointe de flèche que ses cousins des classes *Victoire* et *Impérial*. Puisqu'il dispose d'un blindage épais, de boucliers solides et d'un assortiment polyvalent d'armes offensives et défensives, on lui attribue des missions d'escorte de destroyers ou de maintien de l'ordre dans les régions lointaines de l'Empire, quand on ne lui confie pas la traque en solitaire de vaisseaux de l'Alliance. Quantité de jeunes officiers impériaux impétueux préfèrent le commandement d'un *Vindicator* à celui d'un bâtiment plus grand, comme un *Impérial II*, car ils savent qu'ils recevront des missions bien plus excitantes, et que le statut de chasseur solitaire du *Vindicator* offre des chances substantielles de gloire personnelle et d'avancement à son commandant, pour peu qu'il sache se montrer aussi ambitieux qu'entreprenant.



Type de véhicule/Modèle : croiseur lourd / *Vindicator*
Constructeur : Systèmes de flotte Sienar
Hyperdrive : primaire (classe 2), secours (classe 12)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 2551 officiers, pilotes et membres d'équipage
Chasseurs embarqués : 24 chasseurs
Charge utile : 7500
Passagers : 400 soldats
Provisions : 16 mois
Coût/rareté : 10 400 000 crédits (I)/8
Emplacements disponibles : 0
Armes : Quinze turbolasers moyens répartis en trois groupes égaux en position dorsale, bâbord et tribord (portée : longue ; arc de tir : avant, bâbord et tribord *ou* avant et bâbord *ou* avant et tribord ; dégâts 10 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 1). Dix batteries de quad lasers légers réparties en deux groupes égaux à bâbord et tribord (portée : moyenne ; arc de tir : avant et bâbord *ou* avant et tribord ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 1, Jumelé 3). Trente cannons laser de défense de proximité répartis en un groupe de six à l'avant et trois groupes de huit à bâbord, à tribord et à l'arrière (portée : proche ; arc de tir : avant *ou* bâbord *ou* tribord *ou* arrière; dégâts 5 ; critique 3 ; Précis 1). Trois rayons tracteurs lourds montés à l'avant, à bâbord et à tribord (portée courte ; arc de tir : avant *ou* bâbord *ou* tribord ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 6).

RÈGLES ADDITIONNELLES :

Massif 1 : Lorsque ce vaisseau est la cible d'une attaque, le niveau de Critique de toutes les armes employées contre lui compte comme étant supérieur de 1.

CROISEUR LOURD DE CLASSE *INTERDICTOR*

Reprenant largement la coque du *Vindicator* et exploitant une technologie expérimentée avec le croiseur *Immobilizer-418*, le croiseur lourd de classe *Interdictor* fait partie des bâtiments les plus effrayants actuellement en service au sein de la Marine impériale. La terreur qu'il suscite ne provient pas de ses capacités offensives ou d'une quelconque arme secrète, mais de ses quatre générateurs de puits de gravité. Grâce à ces derniers, dans une zone limitée de l'espace, un *Interdictor* est en mesure d'interdire l'entrée dans l'hyperespace à des navires en fuite. Il peut même forcer des vaisseaux à le quitter brutalement en créant une ombre hyperspatiale que les systèmes anti-collision de la plupart des appareils prendront pour une planète ou une étoile. Pour une organisation militaire reposant autant sur les tactiques de guérilla que l'Alliance Rebelle, un croiseur capable de coincer des unités dans l'espace réel pour les capturer ou les détruire est un vrai cauchemar.

Les *Interdictors* naviguent généralement par petits groupes pour appuyer des bâtiments plus importants, tout en étant escortés eux-mêmes par des frégates et des chasseurs. Lors des batailles, ils déclenchent leurs générateurs de puits de gravité afin d'empêcher les vaisseaux de l'Alliance de s'enfuir, tandis que leurs comparses leur règlent leur compte. Comme il suffit de trois à quatre de ces croiseurs pour isoler complètement un système, ils représentent à la fois un danger mortel et une cible prioritaire pour la Rébellion (et sont donc souvent les premiers à être pris pour cibles lors d'un engagement). Loin d'être sans défense, ils transportent une artillerie respectable, sous la forme de nombreuses tourelles laser et de quad lasers de lutte contre les chasseurs.

LES PROJECTEURS DE PUITS DE GRAVITÉ SFS G7-X

Les générateurs de puits de gravité produisent une ombre hyperspatiale massive, susceptible à la fois d'empêcher des vaisseaux d'entrer dans l'hyperespace et de les forcer à le quitter. En termes de jeu, les croiseurs *Interdictor* génèrent une bulle de gravité centrée sur eux et de portée extrême. Rien à l'intérieur de cette bulle ne peut entrer dans l'hyperespace, à moins de dépenser des manœuvres afin de sortir de sa portée et de distancer l'*Interdictor*. Ce n'est pas une mince affaire, car pendant tout ce temps, des chasseurs talonnent certainement les vaisseaux en fuite, tandis que fusent les tirs d'artillerie d'autres bâtiments de guerre.

En ce qui concerne les vaisseaux expulsés de l'hyperespace, les conséquences concrètes sont laissées à l'appréciation du Meneur du Jeu. Si tel est son souhait et que la situation l'exige, il peut laisser ses joueurs tenter quelque chose pour éviter d'entrer dans la bulle. Il doit cependant y avoir une bonne raison à cela, comme une information glanée au préalable, ou quelque indice de la présence probable d'un *Interdictor* sur l'itinéraire.

Heureusement pour les rebelles, ces vaisseaux ne sont pas très nombreux du fait de la complexité de leurs systèmes et du coût de production afférent.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV/BAB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
7	2	-2	3 / 3 / 3 / 2	5	75	65

Type de véhicule/Modèle : croiseur lourd/*Interdictor*
Constructeur : Systèmes de flotte Sienar
Hyperdrive : primaire (classe 2), secours (classe 12)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 2807 officiers, pilotes et membres d'équipage
Chasseurs embarqués : 24 chasseurs
Charge utile : 6500
Passagers : 80 soldats
Provisions : 16 mois
Coût/rareté : 15 400 000 crédits (I)/8
Emplacements disponibles : 0
Armes : Vingt quad lasers montés en tourelles et répartis comme suit : cinq dorsaux, cinq ventraux, quatre bâbord, quatre tribord et deux à l'arrière (portée : proche ; arc de tir : avant *ou* avant et bâbord *ou* avant et tribord *ou* arrière ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 3, Précis 1).

RÈGLES ADDITIONNELLES :

Massif 1 : Lorsque ce vaisseau est la cible d'une attaque, le niveau de Critique de toutes les armes employées contre lui compte comme étant supérieur de 1.



LES CUIRASSÉS

Ces puissants et massifs vaisseaux de ligne reçoivent le titre de cuirassé dans le système de l'académie militaire d'Anaxès. Ce sont les plus imposants des bâtiments de guerre : les croiseurs de bataille, les cuirassés proprement dits, les destroyers stellaires et les Super Star Destroyers, qui mesurent des kilomètres de long, embarquent des dizaines ou des centaines de milliers de membres d'équipage, et alignent une puissance de feu suffisante pour carboniser la surface entière d'une planète. Un seul de ces vaisseaux peut facilement changer le cours d'un engagement, tandis que plusieurs d'entre eux apparaissent en orbite obtiendront la reddition d'un gouvernement séditieux avant même le début des hostilités.

DESTROYER STELLAIRE DE CLASSE *IMPÉRIAL-I*

Considéré comme la « figure de proue » de la Marine impériale et comme l'un des vaisseaux les plus puissants actuellement en service, le Star Destroyer *Impérial-I* des CNK est le dernier rejeton d'une longue lignée de cuirassés impériaux tous plus effrayants les uns que les autres. Massif, imposant, il possède une longue coque triangulaire ainsi qu'une superstructure aussi haute que lourdement blindée. Sa conception vise autant à instiller la terreur dans le cœur de ses adversaires qu'à lui fournir les moyens d'affronter les autres cuirassés. Ce bâtiment est sans doute le plus répandu au sein de la flotte impériale. Hérissé de canons, il mesure plus d'un kilomètre de long et bénéficie de solides boucliers ainsi que des meilleurs équipages et officiers. Il transporte six escadrons de chasseurs TIE, typiquement un panachage de /ln standards, d'intercepteurs et de bombardiers. Ses hangars abritent également toute une flottille de navettes, d'appareils de débarquement et de véhicules terrestres. Un seul *Impérial-I* peut prendre le contrôle d'une planète entière, ou simplement réduire en cendres sa surface en lui infligeant un bombardement orbital. Il va sans dire qu'une flotte dirigée par un tel bâtiment verrouille sans difficulté un secteur entier.

Toutefois, en dépit de leurs qualités intrinsèques et de ce que l'Amirauté impériale aimerait faire croire à la galaxie entière, les *Impérial-I* sont loin d'être indestructibles. Bien que leurs coques s'avèrent hérissées de turbolasers, de canons à ions et de rayons tracteurs, sans compter les batteries de lutte contre les chasseurs, on peut déceler des angles morts dans leur dispositif de défense. Grâce à ces derniers, un chasseur agile ou même une petite canonnière peut s'insinuer dans la défense et porter des coups mortels en lâchant ses bombes et ses torpilles au bon endroit. En effet, à cause de mesures de réduction des coûts, mais aussi d'erreurs de conception, certaines portions vitales de la coque sont affublées d'un blindage étonnamment mince. Un commandant d'escadre navale qui connaît bien les tactiques impériales et dispose d'un escadron de courageux pilotes n'aura aucune peine à neutraliser l'un de ces mastodontes. Il commettrait cependant une erreur en le

mésestimant : un destroyer stellaire, qui navigue toujours en compagnie d'un groupe de combat, dispose d'un écran de chasseurs et embarque des officiers brillants. Il ne constitue en aucun cas une proie facile.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV./BÂB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
8	2	-3	3 / 3 / 3 / 2	10	145	60

Type de véhicule/Modèle : Destroyer stellaire/ Impérial-I
Constructeur : Chantiers Navals de Kuat
Hyperdrive : primaire (classe 2), secours (classe 8)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 37085 officiers, pilotes, et membres d'équipage
Chasseurs embarqués : 72 chasseurs
Véhicules embarqués : quantité de navettes, appareils de débarquement, véhicules utilitaires, barges de débarquement et marcheurs.
Charge utile : 15000
Passagers : 9700 soldats
Provisions : 2 ans
Coût/rareté : 150 000 000 crédits (I)/7
Emplacements disponibles : 2
Armes : Vingt batteries de turbolasers lourds réparties en deux groupes égaux à bâbord et tribord (portée : longue ; arc de tir : avant et bâbord *ou* avant et tribord; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 2, Jumelé 1). Dix batteries dorsales de turbolasers lourds (portée : longue ; arc de tir : avant, bâbord et tribord; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 2, Jumelé 1). Trente turbolasers légers répartis en trois groupes égaux à l'avant, à bâbord et à tribord (portée : moyenne ; arc de tir : avant, bâbord ou tribord ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1). Vingt canons ioniques montés sur tourelle répartis en deux groupes égaux à bâbord et à tribord (portée moyenne ; arc de tir : avant et bâbord *ou* avant et tribord ; dégâts 9 ; critique 4 ; Ionique, Brèche 3, Cadence lente 2). Dix batteries ventrales de canons ioniques d'artillerie navale (portée : moyenne ; arc de tir : avant, bâbord et tribord ; dégâts 9 ; critique 4 ; Ionique, Brèche 3, Cadence lente 2, Jumelé 1). Trente canons ioniques moyens répartis de manière égale entre bâbord et tribord (portée : courte ; arc de tir : bâbord *ou* tribord ; dégâts 6 ; critique 4 ; Ionique). Dix rayons tracteurs lourds (portée : courte ; arc de tir : avant, bâbord et tribord ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 6).

RÈGLES ADDITIONNELLES :

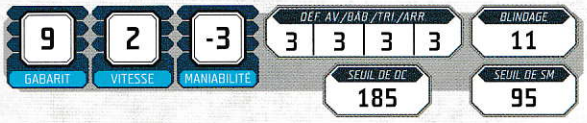
Massif 2 : Lorsque ce vaisseau est la cible d'une attaque, le niveau de Critique de toutes les armes employées contre lui compte comme étant supérieur de 2.



CROISEUR DE BATAILLE DE CLASSE *PRAETOR-II*

Le croiseur de bataille *Praetor-II*, un des modèles les plus imposants en service dans la Marine impériale, ne le cède qu'au rare Super Star Destroyer de classe *Executor* en matière de taille, de masse, et de puissance de feu. À l'instar de tous les destroyers stellaires, il possède une coque longue et plate en forme de pointe de flèche, couleur os et hérissée de toutes sortes de tourelles turbolasers, de canons lasers, de canons ioniques et de systèmes de défense contre les chasseurs. Presque cinq fois plus long que les *Impérial-II*, ce bâtiment gigantesque sert généralement de vaisseau amiral aux flottes sectorielles, quittant rarement son mouillage sauf en temps de crise grave ou lors d'engagements à l'échelle de flottes entières et situés dans sa sphère de responsabilité. Bien que conçu comme les autres destroyers stellaires, il manque au *Praetor* la tour de commandement et les superstructures de senseurs que l'on retrouve sur les classes *Impérial* et *Victoire*. À la place, il présente une éminence ressemblant à un bunker qui longe la surface dorsale du milieu du vaisseau et s'étend au-delà de sa poupe. L'essentiel de l'équipage vit et travaille dans cette zone, tandis que le reste de l'espace interne est dévolu aux machines, aux systèmes de contrôle et aux autres passerelles techniques.

Bien que les croiseurs de bataille *Praetor-II* aient leurs points faibles, connaître ces derniers ne garantit en aucun cas la victoire. En effet, ces bâtiments ne naviguent jamais seuls et bénéficient constamment de l'appui d'un groupe naval important, composé de différentes classes de vaisseaux et d'une nuée de chasseurs TIE vigilants. D'autre part, leur artillerie à longue portée rend toute approche difficile, même pour un croiseur lourd ou un autre cuirassé, qui finira sans doute à l'état d'épave bien avant d'avoir atteint la ligne de bataille impériale. Les quelques flottes rebelles qui peuvent se vanter d'avoir détruit un Praetor ont en réalité préféré l'aborder ou le saborder alors qu'il se trouvait à quai plutôt que d'affronter face à face sa puissance de feu cataclysmique.



Type de véhicule/Modèle : Destroyer stellaire / *Praetor-II*
Constructeur : Chantiers Navals de Kuat
Hyperdrive : primaire (classe 2), secours (classe 16)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 109 000 officiers, pilotes, et membres d'équipages
Chasseurs embarqués : 120 chasseurs
Véhicules embarqués : quantité de navettes, appareils de débarquement, véhicules utilitaires, barges de débarquement et marcheurs
Charge utile : 78 000
Passagers : 14 000 soldats
Provisions : 3 ans
Coût/rareté : 700 000 000 crédits (I)/9
Emplacements disponibles : 1

Armes : Soixante batteries de turbolasers lourds montés sur tourelle réparties en deux groupes égaux à bâbord et tribord (portée : longue ; arc de tir : avant et bâbord *ou* avant et tribord ; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 2, Jumelé 3). Quarante batteries de turbolasers moyens montés sur tourelle réparties en deux groupes égaux ventral et dorsal (portée : longue ; arc de tir : tous ; dégâts 10 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 1, Jumelé 1). Dix batteries de canons ioniques jumelés à longue portée d'artillerie navale (portée : moyenne ; arc de tir : avant ; dégâts 9 ; critique 4 ; Brèche 3, Cadence lente 2, Ionique, Jumelé 1). Trente canons ioniques d'artillerie navale montés en tourelles répartis en deux groupes égaux à bâbord et tribord (portée : moyenne ; arc de tir : avant et bâbord *ou* avant et tribord ; dégâts 9 ; critique 4 ; Brèche 3, Cadence lente 2, Ionique, Jumelé 1). Dix rayons tracteurs lourds (portée : courte ; arc de tir : tous ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 6).

RÈGLES ADDITIONNELLES :

Massif 3 : Lorsque ce vaisseau est la cible d'une attaque, le niveau de Critique de toutes les armes employées contre lui compte comme étant supérieur de 3.

DESTROYER STELLAIRE DE CLASSE VICTOIRE-II

Vieux, lents et faibles, méprisés par à peu près tous les officiers et membres d'équipage à avoir servi à leur bord durant leur longue carrière au sein de la Marine impériale, les destroyers de classe *Victoire* furent les premiers véritables destroyers stellaires assemblés par les Chantiers Navals de Kuat. Construits alors que la Guerre des Clones faisait rage, ils devaient faire office de vaisseaux de ligne lourds, capables de remplir toutes les missions, notamment les invasions planétaires et les affrontements contre des flottes ennemies. Considérés comme satisfaisants à l'époque, ils furent néanmoins construits à la hâte à cause de nombreux délais dus à un imbroglio politique impliquant à la fois la Marine impériale et les Chantiers Navals de Kuat. Il en résulta des vaisseaux nécessitant une maintenance et des périodes de cale sèche au-delà du tolérable, même pour une République percluse de lenteurs bureaucratiques. Ces engins souffraient de nombreux problèmes (entre autres une surchauffe des couplages de l'hyperdrive et une inquiétante tendance à électrocuter les membres d'équipages sur leurs couchettes...), ce qui ne tarda pas à leur valoir une réputation de navires maudits et de cercueils de l'espace. Lorsque l'Empereur monta sur le trône et renversa l'Ancienne République, les bâtiments de classe *Victoire* bénéficièrent d'un programme de prolongation de service. La nouvelle classe *Victoire-II* devait s'affranchir des vieux problèmes et gagner en performances autant qu'en longévité.

Il n'en fut hélas rien. En dépit de refontes en profondeur, il ne fut pas possible d'éliminer tous les défauts des *Victoire-I*. De plus, le développement de nouveaux croiseurs lourds et des classes *Impérial* et *Impérial-II* ne tarda pas à les rendre obsolètes en dépit de leurs améliorations. Mal-aimés de presque tout le monde, nombre de ces destroyers stellaires furent relégués à la frontière de l'Empire,

exécutant des missions subalternes de garnison planétaire ou de patrouille. Il va sans dire qu'une affectation à l'un de ces bâtiments était perçue comme une voie de garage. Les vaisseaux restants furent vendus à des organisations privées telles que l'Autorité du Secteur Corporatif, ou tout simplement envoyés à la casse. Au début de la Rébellion, une poignée de *Victoire-II*, achetés ou capturés, furent remis en service contre l'Empire. On ne sait cependant pas ce qu'il est advenu depuis de ces navires transfuges, sans doute perdus ou repris par l'Empire.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DÉF. AV./BÂB./TRI./ARR.	BLINDAGE	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
8	1	-3	2 / 2 / 2 / 2	9	120	50

Type de véhicule/Modèle : Destroyer stellaire/*Victoire-II*
Constructeur : Chantiers Navals de Kuat
Hyperdrive : primaire (classe 1), secours (classe 15)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 6107 officiers, pilotes et membres d'équipage
Chasseurs embarqués : 24 chasseurs
Véhicules embarqués : quantité de navettes, appareils de débarquement, véhicules utilitaires, barges de débarquement et marcheurs
Charge utile : 6500
Passagers : 1600 soldats
Provisions : 1 an
Coût/rareté : 50 000 000 crédits (I)/6
Emplacements disponibles : 4
Armes : Dix batteries de quad lasers légers réparties en deux groupes égaux à bâbord et tribord (portée : moyenne ; arc de tir : avant et bâbord *ou* avant et tribord ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1, Jumelé 3). Dix turbolasers moyens jumelés montés à l'avant (portée : longue ; arc de tir : avant ; dégâts 10 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 1). Dix turbolasers moyens montés en dorsal (portée : longue ; arc de tir : avant dégâts 10 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 1). Vingt lance-missiles à concussion d'assaut (portée : courte ; arc de tir : avant; dégâts 7 ; critique 3 ; Brèche 5, Cadence lente 1, Imprécis 1, Projectile guidé 2, Souffle 4). Dix rayons tracteurs lourds montés sur la coque (portée : courte ; arc de tir : tous ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 6).

RÈGLES ADDITIONNELLES :

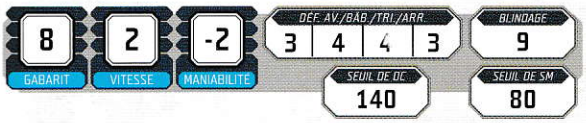
Massif 1 : Lorsque ce vaisseau est la cible d'une attaque, le niveau de Critique de toutes les armes employées contre lui compte comme étant supérieur de 1.

CROISEUR STELLAIRE MC80 DE TYPE *LIBERTÉ*

Longs, élégants, pourvus d'une silhouette organique et bulbeuse, ces admirables bâtiments font partie des quelques vaisseaux de ligne lourds dont dispose l'Alliance Rebelle. Construits par les Chantiers navals de Mon Calamari, les MC80 n'avaient pas de vocation militaire à l'origine. Il s'agissait de paquebots de croisière ou de vaisseau d'exploration au long cours, conçus pour transporter des passagers dans le raffinement et le luxe, ou pour vagabonder parmi les étoiles en quête de connaissances. Chacun est unique, assemblé à la main par de talentueux artisans navals Mon Calamari, selon un cahier des charges précis. Rivalisant avec les destroyers stellaires de classe *Impérial-II* en ce qui concerne la longueur et la masse, ces vaisseaux tombèrent dans l'escarcelle de l'Alliance lorsque le peuple de Dac se libéra de l'oppression impériale. Robustes, bien construits et dotés de nombreux systèmes auxiliaires en cas de panne, ils avaient été prévus pour les rigueurs d'un voyage interstellaire perpétuel, ce qui en définitive convient parfaitement à un rôle militaire.

Sous leur coque aux courbes élégantes, ils emportent une quantité effrayante d'artillerie lourde. Associée à un blindage épais, cette puissance de feu a surpris plus d'un groupe naval impérial. Ces vaisseaux hébergent en outre jusqu'à dix escadrons de chasseurs, plus quantité de navettes, d'appareils de débarquement et de véhicules utilitaires. Le caractère unique de chaque bâtiment constitue cependant un grave défaut en dépit de la puissance affichée, car peu de composants sont communs à tous les vaisseaux, ce qui complique considérablement la maintenance. C'est avant tout ce facteur qui explique la prudence que manifeste l'Alliance dans leur déploiement, car chacun est quasiment irremplaçable.





Type de véhicule/Modèle : Croiseur stellaire lourd / *Liberté*
Constructeur : Chantiers navals Mon Calamari
Hyperdrive : primaire (classe 1), secours (classe 9)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : longue
Équipage : 5400 officiers, pilotes et membres d'équipage
Chasseurs embarqués : 36 chasseurs
Véhicules embarqués : quantité de navettes, appareils de débarquement et véhicules utilitaires
Charge utile : 70 000
Passagers : 1200 soldats
Provisions : 2 ans
Coût/rareté : 104 000 000 crédits/7
Emplacements disponibles : 4

Armes : Quarante-huit batteries de turbolasers lourds réparties en quatre groupes égaux à l'avant, bâbord, tribord et à l'arrière (portée : longue ; arc de tir : avant, bâbord et tribord *ou* avant, bâbord et arrière *ou* avant, tribord et arrière *ou* bâbord et tribord et arrière; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 2, Jumelé 1). 20 batteries de canons ioniques jumelés d'artillerie navale réparties en quatre groupes égaux à l'avant, bâbord, tribord et à l'arrière (portée : moyenne ; arc de tir : avant, bâbord et tribord *ou* avant, bâbord et arrière *ou* avant, tribord et arrière *ou* bâbord et tribord et arrière ; dégâts 9 ; critique 4 ; Brèche 3, Cadence lente 2, Ionique, Jumelé 1). Six rayons tracteurs lourds montés sur la coque (portée : courte ; arc de tir : tous ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 6).

RÈGLES ADDITIONNELLES :

Massif 2 : Lorsque ce vaisseau est la cible d'une attaque, le niveau de Critique de toutes les armes employées contre lui compte comme étant supérieur de 2.

MODIFICATIONS DES VAISSEAUX ET DES VÉHICULES

Les vaisseaux et les véhicules utilisés par l'Alliance Rebelle ont tendance à être vieux et dépassés. Souvent il s'agit d'appareils de seconde ou troisième main, qui ont désespérément besoin d'être retapés à force d'avoir navigué dans l'espace durant des décennies, quand il ne s'agit pas de siècles... Nombre d'entre eux ont fait la Guerre des Clones et encaissé d'importants dégâts au fil des combats. On les contraint à se battre à nouveau, contre une force largement supérieure, tout en attendant d'eux qu'ils se comportent décemment et ramènent leurs équipages en vie. Une gageure. Tandis que l'équipage d'un vaisseau apprend à connaître ses différentes caractéristiques, aussi bien positives que négatives, il n'est pas rare qu'il cherche à améliorer ses performances face à l'ennemi. En trafiquant les systèmes déjà installés ou en achetant des pièces compatibles et des kits de modification, un équipage compétent et dévoué peut améliorer l'équipement et les capacités de son vaisseau au-delà de ce que ses concepteurs avaient envisagé. Les moteurs subluminiques gonflés, les hyperdrives plus rapides, les senseurs améliorés et autres modifications plus ou moins étranges n'ont donc rien d'extraordinaire au sein de la flotte hétéroclite de l'Alliance Rebelle.

VAISSEAUX, VÉHICULES ET MODIFICATIONS

Comme dans le cas de l'équipement personnel, les kits et mods permettent d'améliorer nettement les appareils. Les règles sont exactement les mêmes que celles du **Chapitre V : Matériel et équipement**, à la différence près que chaque mod coûte dix fois plus cher pour un vaisseau ou un véhicule à cause de sa taille et de sa complexité.

KITS

Cette section présente une petite sélection de kits communément ajoutés aux vaisseaux et véhicules modifiés de l'Alliance Rebelle. Ils vont des sabots d'amarrage aux moteurs gonflés en passant par les compartiments secrets et le blindage renforcé. Cette liste n'a pas vocation à être exhaustive, car une telle énumération ne tiendrait pas dans un livre de ce format, mais elle permet de vous donner une idée du genre de modifications qu'il est possible d'apporter à un vaisseau. En tant que MJ, vous êtes tout à fait encouragé à concevoir des kits qui peuvent plaire aux joueurs ou s'avérer nécessaires dans le cadre de votre campagne. Les suppléments qui paraîtront à l'avenir vous proposeront davantage de choix. Note : les valeurs entre crochets de la catégorie mods possibles indiquent le nombre de mods du type précisé que l'on peut ajouter au kit.

ARMES AMÉLIORÉES

Cette amélioration consiste tout simplement à installer un armement plus lourd ou plus fourni sur un vaisseau ou un véhicule. Ce kit peut être installé sur n'importe quel vaisseau ou véhicule.

Exemples de modèles disponibles : lance-torpilles a protons flexitube Arakyd, canon ionique lourd ArMek SW-6.
Effets : consultez la **Table 7–17 : améliorations d'armes** pour obtenir une liste des armes qui peuvent être ajoutées aux divers vaisseaux. Cette liste n'a pas vocation à être exhaustive, mais elle vous donnera un cadre de référence applicable à l'armement non standard.
Mods possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 0 si l'arme en replace une autre, 1 si elle vient s'ajouter à l'armement de l'appareil. Les systèmes combinant deux armes ou plus nécessitent toujours 1 emplacement, même s'ils remplacent une arme existante. Notez qu'une arme qui en remplace une autre possède le même arc de tir que l'originale. Si elle vient en plus du reste de l'armement de l'engin, le MJ doit décider de ce qui est le plus logique en la matière.
Coût : variable.

BLINDAGE EN CARBO-DURACIER RENFORCÉ

De nombreux fabricants produisent ce type de plaques de blindage, qui sont composées d'une trame complexe de gaines tressées en duracier dans lesquelles des nanotubes en carbone ont été insérés. Ce kit peut être installé sur n'importe quel vaisseau ou véhicule.

Exemples de modèles disponibles : plaques de blindage en ferro-magnésium, revêtement ciro-ablatif
Effets : +1 blindage, –1 maniabilité
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 2
Coût : 2000 crédits par point de gabarit

CIRCUITS HYDROÉLECTRIQUES

Communs sur les vaisseaux employés par l'Alliance Rebelle, les circuits hydroélectriques sont des vestiges d'une ère révolue de la construction navale. Au lieu d'employer les matériaux habituels pour former des plaques conductrices, capables de transmettre l'énergie électromagnétique, les CHE ont recours à d'innombrables tubes en transparacier presque invisibles, remplis d'un métal liquide conducteur semblable au mercure. Le fluide, qui est maintenu sous pression et régulé par un système de valves, permet de contrôler le flux énergétique. Ce kit peut être installé sur n'importe quel vaisseau à l'exception des chasseurs.

TABLE 7-16 : KITS

Kit	Prix	Rareté	Emp.
Armes améliorées	Variable	Variable	Variable
Blindage renforcé	Gabarit x 2000	3	2
Circuits hydroélectriques	1000	7	2
Contremesures Électroniques	3000	6	1
Générateur de boucliers amélioré	3800	5	2
Générateur pour hyperdrive	6400	4	1
Hangar supplémentaire	Gabarit x 5000	3	2
Système de communication amélioré	4800	6	1
Système de visée améliorée	4000	4	1
Turbine ionique à haut rendement	5300	5	1

Exemples de modèles disponibles : circuits hydroélectriques de la Corporation Technique Corellienne, circuits renforcés Santhe/Sienar, circuits isolants Fabritech.
Effets : le vaisseau ne subit que la moitié des dégâts nets des armes possédant l'attribut Ionique (autrement dit, après application du blindage). De plus, la maniabilité et le Seuil de stress mécanique de l'appareil sont tous deux réduits de 1.
Mods possibles : le défenseur plutôt que l'attaquant choisit quel composant est touché par une arme ionique [1] ; augmente de 1 le Seuil de stress mécanique de l'appareil [1]
Emplacements nécessaires : 2
Coût : 1000 crédits.

GÉNÉRATEUR DE BOUCLIERS AMÉLIORÉ

Une bonne défense est cruciale afin de maintenir les vaisseaux rebelles en état de combattre pour la cause. Divers modèles de générateurs de boucliers améliorés sont capables de renforcer les boucliers à rayons ou à particules d'un appareil et d'en faciliter la gestion.

Exemples de modèles disponibles : générateur de bouclier Phoah-Kingsmeyer AEGIS 721a, générateur de boucliers CNK Palissade 880, consolidateur de boucliers Sienar modèle SH-2/a.Z.
Effets : 1 point de défense supplémentaire sur la zone de votre choix
Mods possibles : 1 point de défense supplémentaire sur une zone de votre choix [2]
Emplacements nécessaires : 2
Coût : 3800 crédits.

GÉNÉRATEUR POUR HYPERDRIVE

Les générateurs améliorés pour hyperdrive permettent d'accroître la vitesse maximale d'un vaisseau dans l'hyperespace et de réduire considérablement la durée des voyages.

Exemples de modèles disponibles : générateur pour hyperdrive Isu-Sim SSP05, système hyperdrive SFS S/ig-30, générateur pour hyperdrive CNK JumpStar.
Effets : réduit la classe de l'hyperdrive de 1 (minimum 1)
Mods possibles : classe de l'hyperdrive réduite de 1 (minimum 0,5) [2]
Emplacements nécessaires : 1
Coût : 6400 crédits.

HANGAR SUPPLÉMENTAIRE

Certains bâtiments ou véhicules peuvent accueillir des engins de plus petite taille qu'eux au sein d'une baie spécialement installée à cette fin. Un hangar supplémentaire comprend des systèmes de lancement et de récupération ainsi que des installations de maintenance, de contrôle du trafic et de réapprovisionnement en carburant. Ce kit ne peut être installé que sur des vaisseaux ou des véhicules de gabarit 5 ou plus.

Exemples de modèles disponibles : toujours sur mesure
Effets : l'engin peut accueillir des appareils (dont le gabarit doit être inférieur de 2 ou plus au sien) dans un hangar auxiliaire converti. Le gabarit du porteur détermine la somme totale de gabarits qu'il peut contenir :

5 points de gabarit au total pour un engin de gabarit 5, 20 pour un gabarit 6, et 60 pour un gabarit de 7 ou plus. Le total des points de gabarit est calculé en additionnant les points de gabarit des engins contenus dans le hangar supplémentaire. Par exemple un engin de gabarit 5 peut accueillir deux speeder bikes (gabarit 2 chacune), tandis qu'un autre de gabarit 6 pourra en transporter 10. Le MJ et les joueurs doivent bien sur toujours user de leur bon sens pour déterminer quels vaisseaux et engins sont capables de tenir dans le hangar.
Mods possibles : la capacité d'accueil de l'engin augmente comme si son gabarit augmentait de 1 [5].
Emplacements nécessaires : 2
Coût : 5000 crédits par point de gabarit

SYSTÈME DE COMMUNICATION AMÉLIORÉ

Un système de communication amélioré peut être installé sur la plupart des vaisseaux de la galaxie.

Exemples de modèles disponibles : Émetteur-récepteur de Communications en Subespace à Fréquence Rapide (ECSFR) de Chedak, Émetteur-récepteur à long rayon d'action « Éclaireur » de SFS, Émetteur-récepteur multifréquence 44Q/r de Fabritech.
Effets : augmente d'un rang la portée des communications d'un vaisseau
Mods possibles : augmente d'un rang la portée des communications d'un vaisseau [2]
Emplacements nécessaires : 1
Coût : 4 800 crédits

SYSTÈME DE CONTREMESURES ÉLECTRONIQUES

Les systèmes de contremesures électroniques sont conçus pour aveugler et assourdir l'adversaire en émettant des plages de bruit blanc ainsi que des données sans queue ni tête, qui surchargent les senseurs et brouillent les communications des vaisseaux à proximité. Ce kit peut être installé sur n'importe quel vaisseau ou véhicule.

Exemples de modèles disponibles : système CME « Stormcloud » Fabritech 995, brouilleur de senseurs a portée courte Miradyne 4x_Phantom (chasseurs uniquement), brouilleur tactique de combat CNK 220-SIG (vaisseaux capitaux uniquement)
Effets : les senseurs à portée sont bloqués et le vaisseau ou le véhicule compte comme ayant un gabarit réduit de 1 quand on lui tire dessus. De plus, tous les vaisseaux présents dans le système, ou tous les véhicules situés à cent kilomètres à la ronde dans le cas d'un engin terrestre, sont immédiatement avertis de la présence de l'émetteur.
Mods possibles : ajouter 1 dé de difficulté aux attaques effectuées au moyen d'une arme dotée de l'attribut Projectile guidé après l'activation des CME [1]
Emplacements nécessaires : 1
Coût : 3000 crédits

SYSTÈME DE VISÉE AMÉLIORÉE

Le système de visée améliorée associe un système informatique à un holoprojecteur fournissant une représentation tridimensionnelle de la cible au pilote ou à l'artilleur. L'installation d'un SVA accroît la précision des armes du vaisseau et permet de faire mouche plus souvent, améliorant les performances générales de l'appareil dans les combats.

Exemples de modèles disponibles : système de visée améliorée « Sureshot » Taim & Bak LR-375a, ordinateur de visée « Sharpshooter » Fabritech KR-770, système d'holociblage Koensayr 840.z
Effets : améliore 1 dé d'aptitude à l'occasion des tests d'Artillerie depuis les armes d'un vaisseau ou d'un véhicule
Mods possibles : améliorer 1 dé de plus [1] ; Talent inné (Tireur d'élite) [1] ; Talent inné (Visée juste) [1]
Emplacements nécessaires : 1
Coût : 4000 crédits

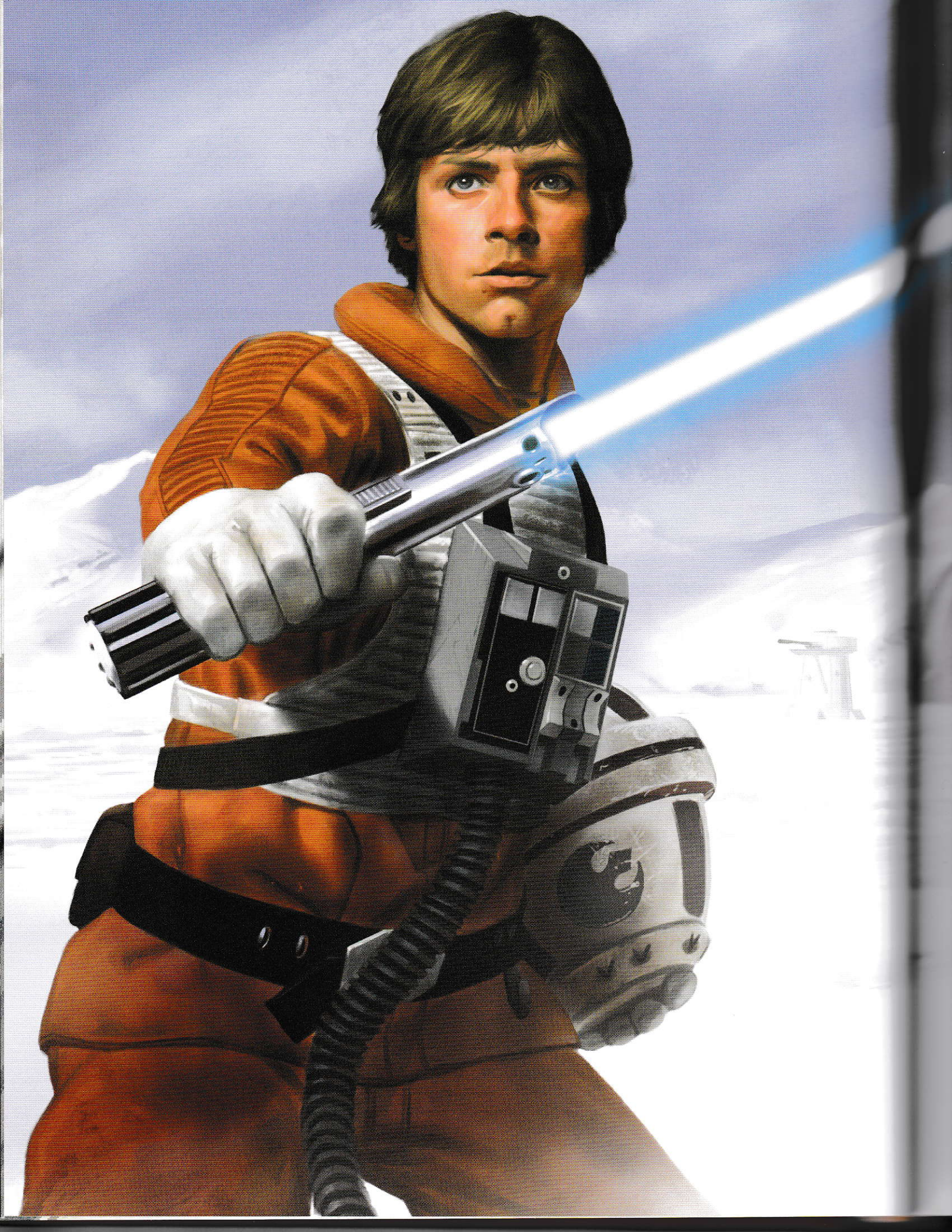
TURBINE IONIQUE À HAUT RENDEMENT

Bien qu'ils pèchent quelque peu du point de vue de la fiabilité, ces puissants moteurs subluminiques accroissent la vitesse brute qu'un appareil peut atteindre. Ce kit peut être installé sur n'importe quel vaisseau ou airspeeder.

Exemples de modèles disponibles : turbine ionique à haut rendement Girodyne Ter40, propulseurs ioniques SFS-220, statoréacteur ionique Koensayr R800
Effets : +1 a la vitesse, –1 au Seuil de SM
Mods possibles : aucun
Emplacements nécessaires : 1
Coût : 5300 crédits

TABLE 7-17 : AMÉLIORATIONS D'ARMES

Arme	Prix/Rareté	Gabarit requis
Autoblaster	3000/3	2-10
Canon blaster (léger)	4000/2	2-10
Canon blaster (lourd)	5000/3	3-10
Canon ionique (léger)	5000/5	3-10
Canon ionique (moyen)	6000/6	5-10
Canon ionique (lourd)	7500/7	6-10
Canon ionique (vaisseau de guerre)	10000/8	8-10
Canon laser (léger)	5500/4	3-10
Canon laser (moyen)	7000/4	3-10
Canon laser (lourd)	7500/5	4-10
Lance-missiles a concussion	7500/5	3-10
Lance-torpilles a protons	(I) 9000/7	3-10
Quad-laser	8000/6	4-10
Rayon tracteur (léger)	6000/4	4-10
Rayon tracteur (moyen)	8000/5	5-10
Rayon tracteur (lourd)	10000/6	5-10
Turbolaser (léger)	(I) 12000/7	5-10
Turbolaser (moyen)	(I) 15000/7	6-10
Turbolaser (lourd)	(I) 20000/8	6-10
Jumeler deux armes du même type (confère l'attribut Jumelé, avec une valeur déterminée par le nombre d'armes supplémentaires)	Coût normal + la moitié du coût de chaque arme supplémentaire	Déterminé par l'arme



VIII

LA FORCE

« Mon alliée est la Force.
Et c'est de mes alliés la plus puissante. »

– Maître Yoda

Même si la Force est présente en toute chose, la plupart des gens ne soupçonnent pas son existence ou sont incapables de ressentir sa nature authentique. Les quelques personnes qui peuvent la percevoir sont dites « sensibles à la Force », et plus rares encore sont celles qui savent recourir à son pouvoir.

Diverses civilisations ont employé la Force au cours de l'histoire de la galaxie, soit en vue d'applications technologiques soit dans le cadre de traditions mystiques visant à épanouir le potentiel des individus sensibles. Deux ordres monastiques, les Jedi et les Sith, se consacrèrent au développement de ces techniques. Ils le firent toutefois selon des perspectives divergentes. Les deux ordres jouèrent un rôle historique majeur, mais l'obscurantisme de l'Empire Galactique musela les tentatives de recours à la Force et les recherches en ce domaine. L'existence de l'ordre Jedi fut effacée des archives et les êtres sensibles à la Force qui cherchaient à faire ressurgir ses traditions se virent persécutés. Les choses sont différentes pour les Sith : leurs propres conventions limitent leur nombre à deux : un maître et un apprenti. Ceux-là existent bel et bien toujours, puisqu'il s'agit de l'Empereur Palpatine et du seigneur Vador.

La Force est un concept difficile à définir. Elle existe en toute chose et son potentiel semble illimité. Prise dans sa globalité, elle maintient l'équilibre, englobant la peur et l'espoir, l'amour et la haine, la joie et le chagrin. Ses adeptes les plus talentueux peinent eux-mêmes à en saisir toute la portée et se contentent souvent de la présenter sous ses aspects positifs et négatifs. C'est ainsi que la Force est censée avoir un côté lumineux, que l'on associe à ce qu'on juge bienveillant, et un côté obscur, correspondant aux manifestations plus malfaisantes.

Certains adeptes, notamment chez les Sith, avancent que le côté obscur est d'une manipulation plus aisée et qu'il permet des prouesses supérieures à celles du côté lumineux. Mais d'autres rappellent que jadis, les plus grands Jedi rivalisaient avec les plus puissants des seigneurs Sith. L'idée que le recours au côté obscur demeure une voie plus directe vers le pouvoir est toutefois une croyance bien établie d'un bout à l'autre de la galaxie.

LA FORCE DANS LA GALAXIE

Seuls quelques érudits osant encore évoquer la Force connaissent réellement leur sujet. Certains individus vous diront que de nombreuses théories contradictoires traitent de cette énergie mystérieuse. On sait effectivement qu'il existe bien des groupes prétendant l'étudier, mais ils sont si loin d'en comprendre et d'en maîtriser la portée que leurs affirmations sont considérées comme de simples élucubrations pseudo-scientifiques.

Certains prétendent que la nature de la Force est enseignée avec une grande rigueur en quelques lieux de la galaxie, comme le font des ordres religieux tels que les moines B'omarr de Tatooine, fanatiques qui assurent que le meilleur moyen de communier avec la Force consiste à extraire son cerveau pour le reloger dans une unité mécanique de survie artificielle. Les plus cyniques ne manqueront pas de remarquer que le simple fait que ces pratiques soient tolérées par l'Empire prouve que ces ordres sont bien loin de maîtriser la Force comme ils s'en vantent. Pour les Rebelles les plus pessimistes, ceux qui se languissent de l'époque de la République Galactique et nourrissent toujours le maigre espoir de son retour, la véritable compréhension de la Force s'est éteinte le jour où l'Empereur Palpatine et Dark Vador ont trahi le conseil Jedi et en ont tué tous les membres.

La plupart des espèces intelligentes de la galaxie entretiennent un lien avec la Force et comptent des représentants qui y sont sensibles. Certaines ont une perception plus intense, d'autres, comme les Toydarians ou les Hutts, sont particulièrement résistantes aux manipulations mentales que pratiquent parfois ses adeptes. La sensibilité à la Force est souvent héréditaire, mais ce n'est pas toujours le cas. Il arrive en effet qu'un individu particulièrement talentueux soit issu d'une famille n'ayant jamais manifesté la moindre affinité. Au temps des Jedi, on prospectait dès l'enfance les personnes montrant une sensibilité à la Force pour les former ensuite au temple Jedi de Coruscant. Cette époque est bien révolue.

Sous l'autorité de l'Empire Galactique, les êtres sensibles à la Force sont systématiquement traqués et éliminés, ou bien convertis au service du côté obscur par l'Empereur ou Dark Vador. Ceux qui découvrent leur affinité n'ont d'autre choix que de développer leur talent en autodidactes, et seraient bien avisés de ne rien en révéler. Quelqu'un, dans leur entourage, pourrait facilement en informer les autorités impériales.

Il existe encore quelques sanctuaires au sein desquels ces personnes peuvent se réfugier. Comme nous l'avons vu plus haut, des ordres religieux excentriques sont dispersés dans la galaxie. Leurs dirigeants prétendent connaître la Force et promettent l'illumination à ceux qui se soumettent à leur doctrine. Ces ordres accueilleront effectivement les personnes sensibles à la Force et chercheront même à les protéger des griffes de l'Empire, mais cette sécurité est en fait très superficielle. Si ces institutions existent, c'est simplement parce que l'Empire le veut bien. Si l'un de ces ordres venait à passer pour un havre de la Force, il ferait vite l'objet d'une surveillance accrue et finirait par être persécuté.

Bien souvent, les personnes enclines à la maîtrise de la Force se joignent à des groupes hors-la-loi et participent à des opérations de contrebande et de piraterie pour subsister à l'abri du regard inquisiteur de l'Empire. Mais ce mode de vie présente d'autres dangers, car les chasseurs de primes qui vivent de la traque des fugitifs recherchés par la justice impériale savent bien que la prise sera encore plus juteuse si la proie est sensible à la Force.

L'Alliance Rebelle constitue probablement l'asile le plus sûr pour ces êtres honnis. Non seulement elle est déterminée à renverser l'Empire Galactique, mais elle reste la seule organisation notable de la galaxie à perpétuer un certain savoir des traditions Jedi. Les rumeurs se sont multipliées concernant la bataille de Yavin et la victoire remportée par un jeune homme particulièrement sensible à la Force, aux commandes d'un chasseur X-wing. On dit que sa confiance en la Force s'avéra décisive lors du bombardement qui détruisit l'Étoile Noire, infligeant un humiliant revers à l'Empire.

Suite à ces nouvelles, de nombreux individus persuadés d'être sensibles à la Force affluèrent des quatre coins de la galaxie pour rejoindre l'Alliance et lutter contre l'Empire. On raconte d'ailleurs que les rangs des Rebelles comptent quelques vétérans ayant lutté auprès des Jedi à l'époque de la République. Les jeunes gens sensibles à la Force espèrent ainsi qu'en œuvrant pour l'Alliance, ils auront l'occasion de retrouver la trace d'holocrons, ces objets en cristal organique qui renferment des bribes de l'histoire et des enseignements des Jedi. On prétend même que la galaxie abrite encore quelques chevaliers Jedi prêts à accepter des apprentis prometteurs, et qui se soustraient au regard des agents de l'Empire.

DÉS DE FORCE

Le septième dé de L'Ère de la Rébellion est un dé blanc à douze faces ⬣, le dé de Force. Les points blancs y symbolisent le côté lumineux de la Force ●, et les points noirs, son côté obscur ○.

Le dé de Force est unique parmi les dés de **L'Ère de la Rébellion**, car contrairement aux autres, il ne génère pas de symboles contribuant aux succès ou aux échecs. De plus, les symboles des côtés lumineux et obscur du dé de Force ne s'annulent pas. À la place, le dé de Force génère des ressources que le joueur peut utiliser en cours de partie.

LA FORCE DANS L'ÈRE DE LA RÉBELLION

À l'exception des droïdes et de quelques autres espèces particulières, tout personnage de **L'Ère de la Rébellion** peut être sensible à la Force. Cependant, cela ne fait pas automatiquement de lui un Jedi, titre réservé à ceux qui ont étudié des années durant les techniques et enseignements de l'Ordre. La plupart des êtres sensibles n'atteindront jamais le niveau de compétence nécessaire pour devenir Chevalier Jedi, d'autant que l'époque moderne fait suite à une chasse aux Jedi qui anéantit pratiquement tout espoir de trouver un maître qualifié.

Dans ce jeu, la capacité d'un personnage à utiliser la Force est représentée par sa valeur de Force. Pour la plupart des personnages, cette valeur est égale à zéro. La Force ne les a pas abandonnés pour autant (toute la galaxie y est liée), mais ils ne peuvent pas influer sur elle, et elle a peu d'impact sur leur quotidien. Ceux qui sont sensibles à la Force, en revanche, disposent d'une valeur de Force.

LES PERSONNAGES SENSIBLES À LA FORCE

La sensibilité à la Force donne accès à des capacités spéciales et permet d'activer et d'utiliser les pouvoirs de la Force qui seront abordés plus loin dans ce chapitre.

Certaines arborescences de spécialités ne peuvent être choisies que par des personnages sensibles à la Force, et certains talents leur sont réservés. De plus, certains talents et capacités affectent différemment les personnages selon qu'ils disposent ou non d'une valeur de Force. Certaines capacités affectent uniquement ces personnages, tandis qu'ils sont au contraire immunisés contre d'autres. Lorsque c'est le cas, une mention figure dans la description du talent ou de la capacité en question. De la même manière, les talents et spécialités réservés aux personnages sensibles à la Force seront indiqués comme tels dans leur description.

DEVENIR SENSIBLE À LA FORCE

Dans **L'Ère de la Rébellion**, la manière la plus évidente de créer un personnage sensible à la Force consiste à choisir la spécialité Aspirant de la Force (voir page suivante). Cette spécialité obéit aux mêmes règles que celles présentées à partir de la page 64 ; elle est considérée comme une spécialité à tous points de vue. On distingue pourtant des différences notables.

Cette spécialité est universelle. Le coût en points d'expérience d'une spécialité universelle est égal à dix fois le nombre total de spécialités que le personnage posséderait en la prenant. Les spécialités universelles ne sont pas des spécialités de carrière, mais elles coûtent le même prix.

D'autres biais permettent aux personnages de devenir sensibles à la Force. Si le groupe a par exemple accès à **Aux Confins de l'Empire**, un joueur peut préférer sélectionner la spécialité Fugitif de la Force, plutôt que celle d'Aspirant de la Force. L'Alliance est tout à fait disposée à accepter de tels individus dans ses rangs, même si la spécialité du présent ouvrage est plus représentée dans la Rébellion.



ASPIRANT DE LA FORCE



L'Alliance Rebelle s'est donné pour mission de restaurer les valeurs et les institutions qui furent rejetées par l'avènement de l'Empereur Palpatine. Les adeptes de la Force figurent parmi les individus persécutés par le régime impérial, ce qui explique pourquoi beaucoup voient d'un œil bienveillant les desseins de la Rébellion. Ainsi, l'Alliance bénéficie d'un atout sous-estimé, sous la forme d'un corps d'individus sensibles à la Force. Leurs talents ne font qu'émerger, mais ils pourraient bien s'avérer décisifs dans la lutte contre l'Empire. Du moins pourraient-ils le devenir s'ils étaient bien identifiés et formés.

Dans les rangs des Rebelles, les personnes qui perçoivent la Force sont à l'abri de l'Empire et sont entourés de l'un des rares groupes de la galaxie à reconnaître l'importance du côté lumineux et même à encourager sa compréhension. L'Ordre Jedi a certes été anéanti par l'Empire, mais nombreux sont les membres de l'Alliance qui s'en souviennent et ont gardé des notions de leurs enseignements. Bien entendu, il est pratiquement impensable de bénéficier d'une initiation prodiguée par un véritable Jedi, mais l'Alliance permet de se familiariser avec les traditions de l'Ordre et certaines de ses techniques.

Certes, les Chevaliers Jedi étaient perçus par les citoyens de la galaxie comme un ordre bienveillant se consacrant à la préservation de la paix et de l'harmonie, mais ils avaient également la réputation bien méritée d'être des guerriers redoutables, notamment lorsqu'il s'agissait de combats rapprochés avec leur arme de prédilection : le sabre laser. Peu d'individus sensibles à la Force peuvent espérer atteindre cette maîtrise ou même posséder un sabre laser, mais la plupart pratiquent les arts martiaux. Il est d'ailleurs recommandé de se former au combat à mains nues, d'une part pour être capable de se défendre, mais aussi parce que la discipline correspondante est censée favoriser la communion avec la Force.

La spécialité d'Aspirant de la Force n'est associée à aucune compétence de carrière. Quand un personnage la choisit, il se retrouve aussitôt avec une valeur de Force de 1, à moins qu'il ne dispose déjà d'une valeur de Force supérieure à 0, auquel cas cette spécialité ne lui apporte rien en la matière.

Comme toute autre spécialité, Aspirant de la Force peut être sélectionné à la création du personnage ou plus tard. Cela s'explique par le fait que certains ne prennent conscience de leur affinité avec la Force qu'à un âge relativement avancé.

Universel : arborescence d'Aspirant de la Force

Gagnez une valeur de Force de 1

ACTIF

PASSIF

RÉSERVÉ AUX PJ SENSIBLES À LA FORCE

INTUITION
Perception et Sang-froid deviennent des compétences de carrière.
COÛT 5

SENS SURDÉVELOPPÉS
Ajoutez ☐ par rang de Sens surdéveloppés aux tests de Perception.
COÛT 5

QUELCONQUE
Améliorez 1 dé de difficulté des tests visant à vous identifier par rang de Quelconque.
COÛT 5

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 5

RÉACTION FULGURANTE
Ajoutez ☐ par rang de Réaction fulgurante aux tests de Vigilance.
COÛT 10

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 10

ESPRIT FURTIF
Ajoutez ☐ à tous les tests de Discrétion, sauf quand l'opposition est immunisée contre les pouvoirs de la Force.
COÛT 10

ESPRIT FURTIF
Ajoutez ☐ à tous les tests de Discrétion, sauf quand l'opposition est immunisée contre les pouvoirs de la Force.
COÛT 10

SENS SURDÉVELOPPÉS
Ajoutez ☐ par rang de Sens surdéveloppés aux tests de Perception.
COÛT 15

RÉACTION FULGURANTE
Ajoutez ☐ par rang de Réaction fulgurante aux tests de Vigilance.
COÛT 15

ROBUSTESSE
Augmentez votre seuil de stress de +1.
COÛT 15

QUELCONQUE
Améliorez 1 dé de difficulté des tests visant à vous identifier par rang de Quelconque.
COÛT 15

ENDURCI
Augmentez votre seuil de blessure de +2.
COÛT 20

PERCEPTION DU DANGER
Une fois par partie, retirez ■■ à n'importe quel test.
COÛT 20

COUP DE POUCE DU DESTIN
Une fois par partie, ajoutez ☐☐ à n'importe quel test.
COÛT 20

SÉRÉNITÉ
Quand le personnage retire des points de stress à la fin d'une rencontre, il peut ajouter un nombre de ⎔ égal à sa Valeur de Force. Il retire un point de stress supplémentaire par ◯ obtenu.
COÛT 20

TONIFICATION
Une fois par rencontre, vous pouvez ajouter ⎔ à un test recourant à Vigueur ou Agilité effectué par un allié à portée courte. Les ◯ ajoutent ✲ et les ● ajoutent ⚙.
COÛT 25

ACTE DE VOLONTÉ
Une fois par séance de jeu, effectuez un test de compétence en utilisant votre Volonté plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence.
COÛT 25

VALEUR DE FORCE
Augmentez votre valeur de Force de 1.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL. © FFG.

POUVOIRS DE LA FORCE

La plupart des utilisateurs de la Force ne la manipulent pas de façon inconsciente et une personne qui maîtrise cet art est capable de puiser délibérément dans cette énergie pour influer sur lui-même ou sur son environnement. Elle lui permettra d'accomplir des prouesses que d'autres trouveraient extraordinaires ou même inconcevables : faire léviter des objets, bloquer des tirs de blaster d'un simple geste de la main, contrôler l'esprit d'autrui, et même prédire l'avenir.

C'est grâce aux pouvoirs de la Force qu'un personnage sensible peut réussir ces actions. Un peu plus loin dans ce chapitre, vous trouverez les principales capacités qui permettent aux personnages capables d'employer la Force d'accomplir leurs impressionnantes prouesses.

Chaque pouvoir de la Force se concentre sur une action particulière pouvant être accomplie en manipulant la Force. L'achat initial d'un pouvoir coûte 10 points d'expérience, mais le joueur peut ensuite en dépenser davantage pour développer et renforcer son pouvoir.

ACTIVATION DES POUVOIRS

La plupart des personnages sensibles à la Force utilisent leurs pouvoirs selon une variante du système de jeu de **L'Ère de la Rébellion**, en constituant une réserve de dés et en les lançant pour savoir si le pouvoir agit avec succès. Toutefois, contrairement à la plupart des tests de compétence, les tests de pouvoir de la Force ne génèrent pas de succès, mais des ressources qui vont servir à alimenter les effets d'un pouvoir.

Sauf mention contraire dans sa description, activer un pouvoir de la Force est une action. Lorsqu'un personnage sensible à la Force tente d'activer un pouvoir, il rassemble une réserve de dés qui ne contient qu'un nombre de dés de Force égal à sa valeur de Force et les lance. Chaque ○ du côté lumineux obtenu génère un point de Force qui pourra servir à alimenter l'effet du pouvoir. Les résultat du côté obscur ● ne génèrent aucun point de Force et sont ignorés.

Cependant, le côté obscur de la Force, dont la puissance est plus facile à utiliser, demeure une tentation constante. Un utilisateur de la Force sera toujours tenté d'y recourir. Un personnage sensible à la Force peut choisir d'utiliser un ou plusieurs ● pour générer des points de Force supplémentaires, en plus des ○. Les conséquences d'un tel choix peuvent s'avérer terribles, et sérieusement affecter l'individu qui cède à la tentation. Les Jedi accomplis et autres puissants utilisateurs de la Force ayant fait ce choix en subissent les contrecoups peu communs, qui ne seront pas détaillés ici. Toutefois, personne n'est complètement immunisé contre les conséquences qu'entraîne le choix de la facilité. Dans **L'Ère de la Rébellion**, un personnage sensible à la Force qui souhaite utiliser un ou plusieurs ● pour fournir plus de points de Force à son pouvoir doit retourner un point de Destin du côté lumineux vers le côté obscur. S'il n'y a pas de point de Destin du côté lumineux, il ne peut utiliser aucun ●. Il subit ensuite autant de points de stress qu'il a utilisé de points du côté obscur.

L'utilisation répétée du côté obscur de la Force entraînera des conséquences à long terme qui seront laissées à la discrétion du MJ, mais influeront sur la manière dont le joueur devra interpréter son personnage. L'un comme l'autre doivent se rappeler que le côté obscur naît de la colère, de la haine et de la peur : le PJ devrait éprouver ce genre d'émotions.

Une fois qu'un personnage joueur a déterminé le nombre de points de Force dont il dispose, il décide comment les dépenser en consultant son pouvoir de la Force. L'activation de la plupart des capacités d'un pouvoir nécessite au moins un point de Force. Sauf mention contraire, chaque capacité peut être activée plusieurs fois.

Une fois que le pouvoir de la Force a été résolu, l'action du personnage prend fin. L'activation d'un pouvoir de la Force est toujours un « succès », même si le test n'a généré aucun point de Force utilisable.

EFFETS PERSISTANTS

La plupart des effets d'un pouvoir de la Force durent un certain temps avant de s'interrompre. Certains effets ne durent que le temps d'une action, tandis que d'autres peuvent se prolonger sur plusieurs rounds, voire plusieurs minutes ou plusieurs jours. Il existe cependant des effets de pouvoirs de la Force qu'on qualifie

UTILISATEURS DU CÔTÉ OBSCUR DE LA FORCE

L'Ère de la Rébellion présuppose que tout PJ utilisateur de la Force est, au plus profond de lui-même, un individu raisonnablement « bon », et non un cruel adepte du côté obscur. Cependant, il peut arriver qu'un joueur décide que son personnage a succombé au côté obscur et qu'il s'y abandonne. À partir du moment où le MJ a autorisé l'utilisation d'un tel personnage, les règles d'utilisation du côté obscur de la Force sont inversées par rapport à l'utilisation du côté lumineux. Dans le cas d'un personnage sensible au côté obscur de la Force, on effectue le test normalement. Ce sont cependant les ○ qui sont comptés comme des points de Force, tandis que les ● sont mis de côté. Si l'utilisateur du côté obscur de la Force souhaite user de points lumineux pour avoir plus de points de Force, il doit quand même retourner un point de Destin du côté lumineux vers le côté obscur et subir autant de points de stress qu'il souhaite utiliser de points lumineux.

Le MJ peut lui aussi avoir envie d'utiliser des PNJ ou des adversaires manipulant le côté obscur de la Force. Dans ce cas, ils obéissent aux règles des utilisateurs du côté obscur de la Force telles que décrites ci-dessus, à moins que leur description ne précise le contraire. Le MJ devra en revanche retourner un point de Destin du côté obscur vers le côté lumineux, dans ce cas.

POUVOIRS DE LA FORCE ET NARRATION

Dans **L'Ère de la Rébellion**, les pouvoirs de la Force sont présentés de manière à coller au style narratif du jeu, aussi a-t-on choisi de ne vous en donner qu'une vue d'ensemble. Si les joueurs souhaitent utiliser leurs pouvoirs de la Force d'une façon qui dépasse le cadre proposé, le MJ devrait envisager d'accepter, à condition que ce ne soit ni trop abusif ni trop éloigné du pouvoir original. Autrement dit, les joueurs comme le MJ sont encouragés à se montrer créatifs avec les pouvoirs de la Force.

Par exemple, un personnage sensible à la Force pourrait remarquer qu'un de ses confrères tombe d'un balcon proche après avoir perdu pied. Même si les joueurs ne sont pas dans une phase structurée de la partie, le MJ peut raisonnablement autoriser le personnage sensible à la Force à effectuer immédiatement un test avec son pouvoir de Déplacement pour voir s'il peut rattraper son ami avant que celui-ci ne s'écrase au sol.

d'**effets persistants**. Contrairement aux autres effets, les effets persistants durent jusqu'à ce que l'utilisateur de la Force y mette volontairement fin.

Certains pouvoirs de la Force n'ont pas d'effets persistants, tandis que d'autres en sont exclusivement pourvus. La plupart des pouvoirs de la Force disposent cependant à la fois d'effets persistants et d'effets standards. Pour activer un effet persistant, le personnage sensible à la Force n'a pas besoin de dépenser de points de Force. À la place, il doit **engager** des dés de Force ⎔ pour alimenter cet effet (leur nombre est indiqué dans la description de l'effet). Chaque ⎔ engagé ne peut plus être utilisé lors des futurs tests (tests d'utilisation d'un pouvoir de la Force ou les rares tests de compétence incluant des ⎔), et ce, aussi longtemps que l'effet persistant est maintenu. L'effet persistant peut être maintenu aussi longtemps que le souhaite l'utilisateur de la Force, bien qu'en pratique, le MJ puisse décider que des circonstances particulières l'obligent à l'interrompre. Dans les faits, l'utilisateur de la Force réduit temporairement sa valeur de Force du nombre de ⎔ engagés.

Un effet persistant peut être interrompu à la fin de n'importe lequel des tours suivants du personnage, au prix d'une broutille.

PRÉSENTATION DES POUVOIRS DE LA FORCE

On peut séparer chaque pouvoir de la Force en deux parties : la forme de base du pouvoir et ses améliorations. Quand un personnage sensible à la Force achète un pouvoir de la Force, il a immédiatement accès à sa forme la plus élémentaire. Il s'agit du premier rang si on regarde l'arborescence du pouvoir en question. La forme de base correspond à la plus simple expression de ce pouvoir, et constitue le socle nécessaire à toutes les améliorations qui viendront s'y greffer par la suite.

Les améliorations permettent aux joueurs de personnaliser les pouvoirs de la Force auxquels leurs personnages ont accès, et de les modifier pour répondre aux besoins et au caractère de leurs personnages. Les améliorations s'achètent avec des points d'expérience, et chacune d'entre elles ne peut être achetée que si elle est reliée à la forme de base ou à une amélioration déjà acquise. Leur coût en expérience est précisé dans le cartouche correspondant.

AMÉLIORATIONS

Les améliorations de pouvoirs de la Force sont regroupées sous plusieurs catégories, décrites ci-dessous.

- **Puissance** : Les améliorations de Puissance amplifient l'effet de base du pouvoir, le rendant plus performant.
- **Amplitude** : Les améliorations d'Amplitude augmentent le nombre de cibles affectées par le pouvoir, permettant à l'utilisateur d'agir sur plusieurs objets ou individus en une seule action.
- **Durée** : Les améliorations de Durée augmentent la durée d'effet du pouvoir.
- **Portée** : Les améliorations de Portée augmentent la distance à laquelle l'utilisateur peut affecter ses cibles.
- **Contrôle** : Les améliorations de Contrôle ajoutent de nouveaux effets aux pouvoirs de la Force, ou modifient les effets existants (en intervenant sur la manière dont l'utilisateur dépense ses points de Force).

Ces catégories sont identiques pour chaque pouvoir de la Force, mais la manière dont elles modifient un pouvoir donné dépend du pouvoir lui-même. Par exemple, l'amélioration de Durée pour Influence augmente la durée d'effet d'Influence d'une minute ou d'un round de combat par amélioration, tandis que la même amélioration appliquée à Détection augmente le nombre de fois par round où ses effets persistants peuvent être déclenchés. Tous les pouvoirs de la Force n'offrent pas forcément toutes les catégories d'améliorations ; tout dépend de leur fonctionnement.

TALENTS DE LA FORCE

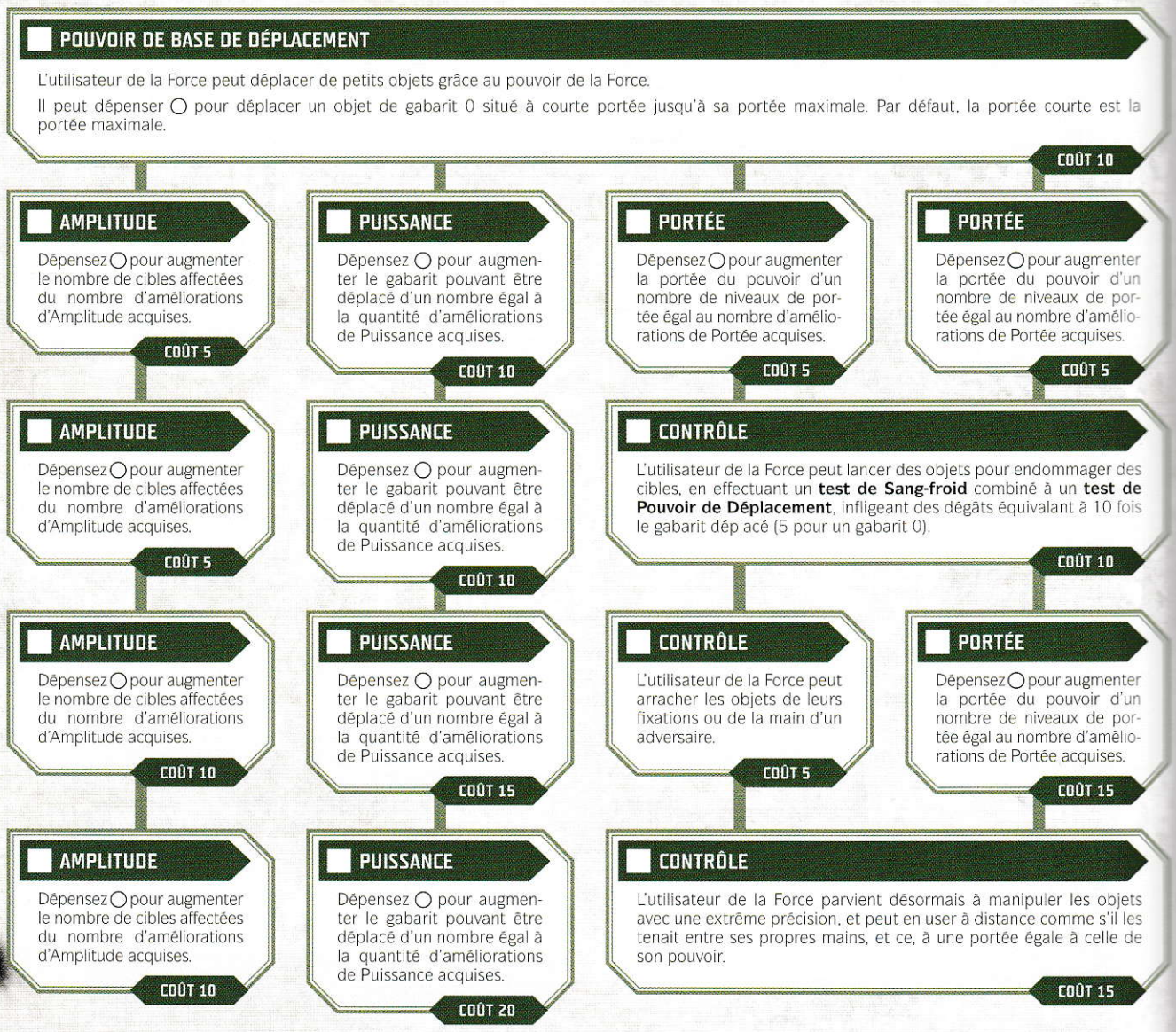
La spécialité Aspirant de la Force donne accès à un certain nombre de talents uniques, appelés talents de la Force. Les talents de la Force sont réservés exclusivement aux individus disposant d'une valeur de Force. Ils symbolisent les menues interventions de la Force en faveur de ces individus, trop peu élaborées pour être considérées comme des pouvoirs de la Force. Souvent, ces talents indiquent la capacité d'un personnage à puiser inconsciemment dans la Force ; ils démontrent sa connaissance instinctive de la Force et de ce qui y touche.

Les talents de la Force obéissent à toutes les règles relatives aux autres, à une exception près : seuls les personnages dotés d'une valeur de Force de 1 ou plus peuvent les utiliser.

Arborescence de pouvoir de la Force : Déplacement

Prérequis : 1+ en Valeur de Force

CAPACITÉ DE LA FORCE



POUVOIR DE LA FORCE : DÉPLACEMENT

Nombreux sont les adeptes de la Force capables de déplacer les objets sans les toucher, par simple emprise de l'esprit sur la matière. Ceux qui ne connaissent que les bases de cette aptitude ne peuvent soulever, faire tomber ou faire glisser que de petits objets, lentement et au prix de gros efforts. Les véritables maîtres de la Force seraient capables de lancer des vaisseaux et de projeter d'énormes conteneurs dans les airs. Ce pouvoir permet également de manipuler à distance les panneaux de contrôle et les claviers d'ordinateur. On pense qu'il n'y a pas de limite à ce que l'on peut déplacer si l'on y applique la concentration suffisante, mais le calme et la confiance demandés par l'animation des objets les plus imposants et complexes est hors de portée de la plupart des disciples de la Force.

Le pouvoir de Déplacement est extrêmement pratique. Lors de missions d'espionnage, il permet d'acquérir des datapads et des clés par ailleurs inaccessibles. Les saboteurs peuvent y recourir pour disposer des explosifs ou neutraliser l'équipement ennemi en le désassemblant à distance. Sur le champ de bataille, il permet de désarmer l'adversaire ou de frapper avec des objets traînant ça et là.

La vitesse par défaut du déplacement d'objets est lente et la réactivité possible très limitée, ce qui ne permet pas d'infliger de dégâts ni de procéder à des manipulations de précision.

POUVOIR DE BASE

À son niveau le plus élémentaire, le pouvoir Déplacement permet à l'utilisateur de la Force de déplacer de petits objets très proches de lui. Son unique effet de base est le suivant : L'utilisateur peut dépenser ◯ pour déplacer un objet de gabarit 0 situé à portée courte jusqu'à sa portée maximale. Par défaut, la portée courte est la portée maximale.

AMÉLIORATIONS

Les améliorations de Déplacement consistent à pouvoir affecter plusieurs objets en même temps, à accroître la taille limite et à augmenter la distance d'action. Certaines améliorations élargissent la palette d'applications, mais la plupart ne sont que des augmentations cumulatives du pouvoir de base.

Amélioration de Contrôle : L'utilisateur de la Force acquiert le pouvoir de lancer des objets assez vite pour les rendre difficiles à éviter, et de s'en servir comme armes. Chaque impact inflige des dégâts à la fois aux cibles et à l'objet ainsi déplacé. Le personnage doit effectuer un test de Sang-froid d'une difficulté égale au gabarit de l'objet à lancer, en le combinant à un test de Pouvoir de Déplacement. Pour réussir à toucher la cible, il doit obtenir assez de points de Force pour déplacer l'objet de sa position initiale jusqu'à la cible et il doit réussir le test. Les dégâts sont calculés selon les règles concernant les attaques à distance. Un gabarit 0 inflige 5 points de dégâts, tandis que les autres objets infligent des dégâts équivalant à 10 fois leur gabarit. C'est au MJ de décider du nombre de cibles atteintes par un objet, mais en général, un seul objet ne devrait atteindre qu'une seule cible (à moins d'être particulièrement gros). (Notez également que si un joueur veut utiliser Déplacement pour lancer plusieurs objets sur des cibles multiples, il peut le faire en se référant aux règles expliquant comment toucher plusieurs cibles avec l'attribut Automatique.) Cette attaque obéit à toutes les règles des attaques à distance, telles que la défense à distance et la visée.

Amélioration de Contrôle : L'utilisateur de la Force acquiert le pouvoir d'arracher les objets de leurs fixations ou de la main d'un adversaire.

Amélioration de Contrôle : L'utilisateur de la Force parvient désormais à manipuler les objets avec une extrême précision, et peut désormais en user à distance comme s'il les tenait entre ses propres mains (un objet tel que la manette d'une console de contrôle compte comme un objet de gabarit 0).

Amélioration de Puissance : Dépensez ◯ pour augmenter la taille maximale des objets qu'un personnage peut déplacer d'un nombre égal à la quantité d'améliorations de Puissance acquises.



Amélioration de Portée : Dépensez ◯ pour augmenter la distance maximale à laquelle un personnage peut déplacer des objets d'un nombre de niveaux de portée égal à la quantité d'améliorations de Portée acquises. L'utilisateur peut l'activer à plusieurs reprises pour accroître ainsi plusieurs fois la portée. N'oubliez pas cependant que l'utilisateur doit toujours dépenser des points de Force pour activer les effets de son pouvoir.

Améliorations d'Amplitude : Dépensez ◯ pour augmenter le nombre de cibles affectées du nombre d'améliorations d'Amplitude acquises. L'utilisateur peut l'activer à plusieurs reprises, pour augmenter ainsi plusieurs fois le nombre de ses cibles. N'oubliez pas cependant que l'utilisateur doit toujours dépenser des points de Force pour activer les effets de son pouvoir.

DÉPLACEMENT ET DURÉE

Comme mentionné ici, le pouvoir de Déplacement n'a pas de durée fixe. C'est tout à fait intentionnel. Lors d'une phase de jeu narrative, la durée peut s'étaler autant que nécessaire : en général, les utilisateurs se contentent de déplacer des objets d'un point A jusqu'à un point B. S'ils ont besoin de les garder en suspension durant une courte période, on peut tout à fait l'accepter et il n'est pas nécessaire d'effectuer un second test. Bien sûr, s'ils souhaitent garder l'objet suspendu durant une période plus longue (au-delà de plusieurs minutes), le MJ peut décider de recourir à un second test, ou de commencer à infliger du stress à l'utilisateur de la Force tant qu'il s'efforce de maintenir son pouvoir. Il en va de même lors des rencontres. Généralement, les utilisateurs de la Force soutiennent les objets grâce à leur pouvoir de Déplacement pendant un seul round. S'ils souhaitent tenir un objet suspendu pendant plusieurs rounds, le MJ pourrait considérer l'effet comme persistant, et l'utilisateur devrait alors engager des ⬢ pour maintenir son pouvoir. Pour les objets particulièrement gros (de gabarit 2 ou plus, par exemple), le MJ peut aussi infliger un stress égal au gabarit à chaque round où l'utilisateur maintient son pouvoir. Toutefois, ceci reste à l'appréciation du MJ, qui tiendra compte des circonstances de la rencontre.

Arborescence de pouvoir de la Force : Renforcement

CAPACITÉ DE LA FORCE

Prérequis : 1+ en Valeur de Force

POUVOIR DE BASE DE RENFORCEMENT

Lorsqu'il effectue un test d'Athlétisme, l'utilisateur de la Force peut le combiner à un test de pouvoir de Renforcement. Il peut dépenser chaque ◯ obtenu lors de son test pour gagner un ✲ ou un ❍ (au choix).

COÛT 10

CONTRÔLE

Renforcement peut être utilisé en conjonction avec la compétence Coordination.

COÛT 5

CONTRÔLE

Renforcement peut être utilisé en conjonction avec la compétence Résistance.

COÛT 5

CONTRÔLE

L'utilisateur entreprend l'action Bond de la Force pour effectuer un test de Pouvoir de Renforcement. Il peut dépenser ◯ pour sauter en longueur jusqu'à n'importe quel point situé à portée courte.

COÛT 10

CONTRÔLE

Renforcement peut être utilisé en conjonction avec la compétence Pilotage (planétaire).

COÛT 5

CONTRÔLE

Renforcement peut être utilisé en conjonction avec la compétence Pugilat.

COÛT 5

CONTRÔLE

Lorsqu'il entreprend une action de Bond de la Force, l'utilisateur peut atteindre n'importe quel point à portée horizontale ou verticale.

COÛT 10

CONTRÔLE

Renforcement peut être utilisé en conjonction avec la compétence Pilotage (spatial).

COÛT 5

CONTRÔLE

Effet persistant en engageant ⬡. L'utilisateur augmente sa valeur de Vigueur de 1 (jusqu'à un maximum de 6).

COÛT 10

PORTÉE

Dépensez ◯ pour augmenter la portée du pouvoir d'un nombre de niveaux de portée égal au nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 10

CONTRÔLE

Effet persistant en engageant ⬡. L'utilisateur augmente sa valeur d'Agilité de 1 (jusqu'à un maximum de 6).

COÛT 10

CONTRÔLE

L'utilisateur peut désormais exécuter un Bond de la Force au prix d'une manœuvre, au lieu d'une action.

COÛT 10

POUVOIR DE LA FORCE : RENFORCEMENT

L'une des applications les plus évidentes de la Force revient à accroître la vigueur corporelle. Effectuer des bonds impossibles, courir à des vitesses inouïes et déployer une puissance physique impensable pour la plupart des personnes, tout cela devient ainsi accessible. La Force est littéralement le carburant de ces prouesses corporelles. Pour la plupart des adeptes, il s'agit d'une manifestation relativement simple, permettant de dépasser ses limites et de s'affranchir de la fatigue. Avec de la pratique, beaucoup parviennent à explorer des domaines plus vastes que la simple puissance brute. La Force leur permet de réaliser des prodiges acrobatiques et de faire preuve d'une dextérité hors-norme.

POUVOIR DE BASE

Lorsqu'il effectue un test d'Athlétisme, l'utilisateur de la Force peut le combiner à un test de pouvoir de Renforcement. Il pourra alors dépenser chaque ◯ obtenu lors de son test pour gagner un ✲ ou un ❍ (au choix). Cela reste un test de Pouvoir de la Force normal à tous points de vue : on ajoute simplement les dés de Force à la réserve utilisée pour le test de compétence.

AMÉLIORATIONS

Les améliorations de ce pouvoir sont de deux types. L'utilisateur de la Force peut en profiter pour améliorer des compétences existantes et même accroître son potentiel physique naturel, ou recourir au pouvoir pour réaliser des prodiges corporels inimaginables pour un être normal, comme bondir à des distances phénoménales ou des hauteurs incroyables.

Amélioration de Contrôle : Renforcement peut être utilisé en conjonction avec la compétence Coordination.

Amélioration de Contrôle : Renforcement peut être utilisé en conjonction avec la compétence Pilotage (planétaire).

Amélioration de Contrôle : Renforcement peut être utilisé en conjonction avec la compétence Pilotage (spatial).

Amélioration de Contrôle : ce pouvoir bénéficie de l'effet persistant en engageant ⎔. L'utilisateur augmente sa valeur d'Agilité de 1 (jusqu'à un maximum de 6).

Amélioration de Contrôle : Renforcement peut être utilisé en conjonction avec la compétence Résistance.

Amélioration de Contrôle : Renforcement peut être utilisé en conjonction avec la compétence Pugilat.

Amélioration de Contrôle : ce pouvoir bénéficie de l'effet persistant en engageant ⎔. L'utilisateur augmente sa valeur de Vigueur de 1 (jusqu'à un maximum de 6).

Amélioration de Contrôle : l'utilisateur de la Force peut entreprendre une action de Bond de la Force pour effectuer un test de Pouvoir de Renforcement. Il peut dépenser ◯ pour sauter en longueur jusqu'à n'importe quel point situé à portée courte. Ce bond lui permet de passer des obstacles et de survoler des terrains impraticables, mais pas de sauter directement à la verticale.

Amélioration de Contrôle : lorsqu'il entreprend une action de Bond de la Force, l'utilisateur peut atteindre n'importe quel point à portée horizontale ou verticale.

Amélioration de Portée : l'utilisateur dépense ◯ pour accroître la portée maximale des bonds de l'équivalent du nombre d'améliorations de Portée acquises. Les activations multiples de cette amélioration sont impossibles, mais l'utilisateur doit toujours dépenser des points de Force pour activer les effets du pouvoir.

Amélioration de Contrôle : l'utilisateur de la Force peut désormais entreprendre une action de Bond de la Force au prix d'une manœuvre, au lieu d'une action.



Arborescence de pouvoir de la Force : Prédiction

Prérequis : 1+ en Valeur de Force

CAPACITÉ DE LA FORCE

POUVOIR DE BASE DE PRÉDICTION

L'utilisateur de la Force perçoit les mouvements de la Force, la forme qu'elle prend et qu'elle prendra.

L'utilisateur peut dépenser ○ pour obtenir des indices vagues sur les événements à venir dans la prochaine journée.

COÛT 10

CONTRÔLE

Lorsqu'il effectue un test de compétence pour déterminer l'initiative, l'utilisateur de la Force peut le combiner à un test de pouvoir de Prédiction. Il peut alors dépenser chaque ○ obtenu lors de son test pour gagner un ✲.

COÛT 10

PUISSANCE

Dépensez ○ pour obtenir autant de détails spécifiques que le nombre d'améliorations de Puissance acquises.

COÛT 5

AMPLITUDE

Dépensez ○ pour accroître le nombre de cibles affectées du nombre d'améliorations d'Amplitude acquises.

COÛT 5

PORTÉE

Dépensez ○ pour accroître la portée d'autant de niveaux de portée que le nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 5

CONTRÔLE

Les cibles affectées augmentent leur défense à distance et au corps à corps de 2 pour le premier round de combat.

COÛT 10

DURÉE

Dépensez ○ pour voir plus loin dans l'avenir, d'un nombre de jours supplémentaires égal au nombre d'améliorations de Durée acquises.

COÛT 5

AMPLITUDE

Dépensez ○ pour accroître le nombre de cibles affectées du nombre d'améliorations d'Amplitude acquises.

COÛT 5

PORTÉE

Dépensez ○ pour accroître la portée d'autant de niveaux de portée que le nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 5

PORTÉE

Dépensez ○ pour accroître la portée d'autant de niveaux de portée que le nombre d'améliorations de Portée acquises.

COÛT 5

PUISSANCE

Dépensez ○ pour obtenir autant de détails spécifiques que le nombre d'améliorations de Puissance acquises.

COÛT 5

CONTRÔLE

Lorsqu'il combine un test de Pouvoir de Prédiction à un test d'initiative, l'utilisateur de la Force peut dépenser ○ pour permettre à toutes les cibles affectées d'entreprendre une manœuvre gratuite avant le début du premier round de combat.

COÛT 15

DURÉE

Dépensez ○ pour voir plus loin dans l'avenir, d'un nombre de jours supplémentaires égal au nombre d'améliorations de Durée acquises.

COÛT 5

POUVOIR DE LA FORCE : PRÉDICTION

Les adeptes de la Force ont souvent des illuminations soudaines, de brèves visions de personnes ou de situations. Ces rêves éveillés sont rarement clairs au point de leur permettre d'observer l'avenir sans la moindre ambiguïté, mais tiennent davantage de prémonitions parfois salvatrices.

Le pouvoir de précognition a été employé d'innombrables manières par les disciples de la Force au cours des âges. Certains y recourent pour apercevoir vaguement l'avenir lointain, d'autres s'en servent pour anticiper les mouvements de l'ennemi ou pour prévoir un événement imminent et autrement inattendu.

POUVOIR DE BASE

L'application la plus rudimentaire de Prédiction consiste à méditer sur la Force pour tenter de discerner des bribes de l'avenir proche. Ces indices prennent la forme d'images floues, d'échantillons sonores ou d'émotions élémentaires. Le pouvoir de base ne permet pas de prévoir au-delà d'un jour en avance.

L'utilisateur peut dépenser ○ pour obtenir des indices sommaires sur sa prochaine journée.

AMÉLIORATIONS

Il existe deux types d'amélioration pour Prédiction. Le premier permet d'aiguiser l'intuition du personnage concernant les actes d'autrui à court terme, notamment dans le cadre des combats. L'autre, plus ésotérique, consiste à se plonger plus loin dans l'avenir pour y puiser des détails précis.

Amélioration de Contrôle : lorsqu'il effectue un test de compétence pour déterminer l'initiative, l'utilisateur de la Force peut le combiner à un test de pouvoir de Prédiction. Il pourra alors dépenser chaque ◯ obtenu lors de son test pour gagner un ✲. Cela reste un test de Pouvoir de la Force normal à tous points de vue : on ajoute simplement les dés de Force à la réserve utilisée pour le test de compétences.

Amélioration d'Amplitude : l'utilisateur de la Force peut dépenser ◯ pour affecter également des alliés au contact. Le nombre de personnes affectées est égal au nombre d'améliorations d'Amplitude acquises. L'utilisateur peut activer cette amélioration plusieurs fois pour accroître le nombre de cibles. Il doit dans tous les cas dépenser des points de Force pour activer les effets du pouvoir.

Amélioration de Contrôle : lorsqu'il combine un test de Pouvoir de Prédiction à un test d'initiative, l'utilisateur de la Force peut dépenser ◯ pour permettre à toutes les cibles affectées d'entreprendre une manœuvre gratuite avant le début du premier round de combat.

Amélioration de Portée : l'utilisateur de la Force peut dépenser ◯ pour accroître la portée à laquelle il peut affecter ses alliés avec ce pouvoir d'un nombre de niveaux de portée égal au nombre d'améliorations de Portée acquises. L'utilisateur peut activer cette amélioration plusieurs fois pour accroître d'autant la portée. Il doit dans tous les cas dépenser des points de Force pour activer les effets du pouvoir.

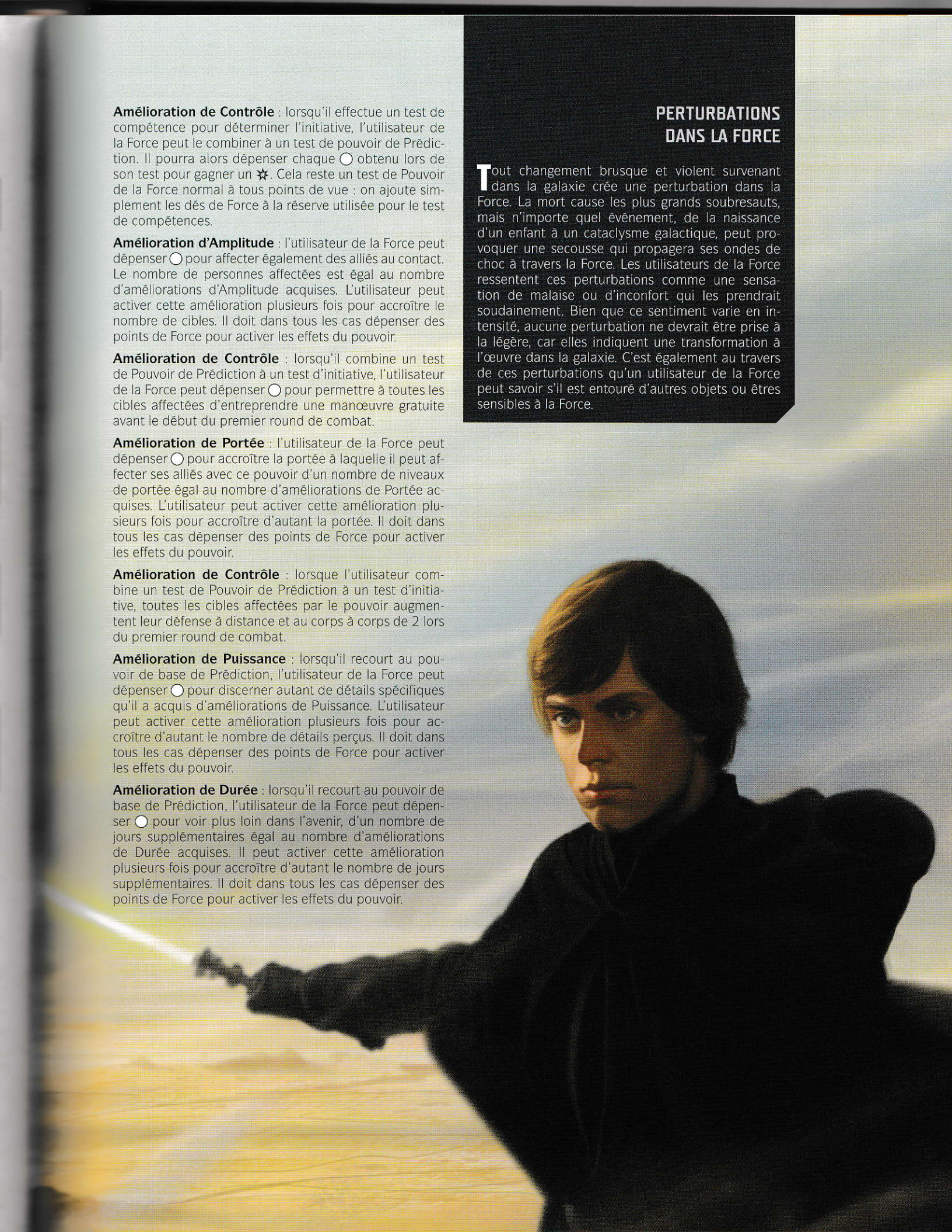
Amélioration de Contrôle : lorsque l'utilisateur combine un test de Pouvoir de Prédiction à un test d'initiative, toutes les cibles affectées par le pouvoir augmentent leur défense à distance et au corps à corps de 2 lors du premier round de combat.

Amélioration de Puissance : lorsqu'il recourt au pouvoir de base de Prédiction, l'utilisateur de la Force peut dépenser ◯ pour discerner autant de détails spécifiques qu'il a acquis d'améliorations de Puissance. L'utilisateur peut activer cette amélioration plusieurs fois pour accroître d'autant le nombre de détails perçus. Il doit dans tous les cas dépenser des points de Force pour activer les effets du pouvoir.

Amélioration de Durée : lorsqu'il recourt au pouvoir de base de Prédiction, l'utilisateur de la Force peut dépenser ◯ pour voir plus loin dans l'avenir, d'un nombre de jours supplémentaires égal au nombre d'améliorations de Durée acquises. Il peut activer cette amélioration plusieurs fois pour accroître d'autant le nombre de jours supplémentaires. Il doit dans tous les cas dépenser des points de Force pour activer les effets du pouvoir.

PERTURBATIONS DANS LA FORCE

Tout changement brusque et violent survenant dans la galaxie crée une perturbation dans la Force. La mort cause les plus grands soubresauts, mais n'importe quel événement, de la naissance d'un enfant à un cataclysme galactique, peut provoquer une secousse qui propagera ses ondes de choc à travers la Force. Les utilisateurs de la Force ressentent ces perturbations comme une sensation de malaise ou d'inconfort qui les prendrait soudainement. Bien que ce sentiment varie en intensité, aucune perturbation ne devrait être prise à la légère, car elles indiquent une transformation à l'œuvre dans la galaxie. C'est également au travers de ces perturbations qu'un utilisateur de la Force peut savoir s'il est entouré d'autres objets ou êtres sensibles à la Force.







IX

LE MAÎTRE DU JEU

« Qui est le plus fou des deux ?
Le fou ou alors le fou qui le suit ? »

– Obi-Wan Kenobi

Bienvenue pour vos premiers pas de maître du jeu dans **L'Ère de la Rébellion**. Maîtriser une partie de jeu de rôle peut représenter un vrai défi, mais cela apporte d'immenses satisfactions. Ce chapitre se propose d'apporter aux Maîtres du Jeu novices les informations qui leur permettront de maîtriser avec succès une partie de **L'Ère de la Rébellion** capable de retranscrire l'ambiance particulière de *Star Wars*. Même les MJ expérimentés trouveront ici des informations utiles ainsi que des conseils sur la maîtrise d'une partie, aussi bien du point de vue de la narration que des mécanismes de jeu.

Le maître du jeu est indispensable à toute partie de **L'Ère de la Rébellion**. C'est lui qui met en place le cadre de l'aventure, qui interprète les règles et qui guide les joueurs dans leur progression à l'intérieur de l'histoire. Alors que chaque joueur incarne un seul personnage, le maître du jeu donne vie à tous les personnages rencontrés par les joueurs au cours de la partie, que l'on appelle aussi les personnages non-joueurs (ou PNJ). Le MJ décrit chaque scène et chaque lieu, et se sert des règles pour déterminer concrètement le résultat des actions des joueurs. Il doit savoir faire vivre l'histoire à ses joueurs et conduire la progression de l'intrigue, tout en étant prêt à réagir à l'imprévu, car les joueurs pourront lui faire prendre un tour inattendu (et le feront sûrement !).

Vous devez garder à l'esprit que le but principal de tout jeu de rôle est de s'amuser. **L'Ère de la Rébellion** a été délibérément conçu comme un jeu favorisant la narration plutôt que l'attention au détail des règles. Et puis rappelez-vous que personne n'est parfait. Si vous découvrez que vos joueurs et vous avez fait fausse route dans votre interprétation des règles, ce n'est pas un souci ! Tant que la partie continue à se dérouler sans accroc, prenez simplement note du point de règle mal interprété et vous serez prêt pour la prochaine fois où celui-ci interviendra.

Ce chapitre explore différentes méthodes pour permettre aux MJ de préparer et de maîtriser leurs parties. Il offre des conseils pour préparer et diriger votre première partie, utiliser des aventures publiées, inventer de nouvelles aventures et créer une campagne entière. Il donne des pistes pour la création d'aventures et des conseils techniques pour préparer de bonnes rencontres. Il s'intéresse également à la gestion des joueurs et à la dynamique de groupe, pendant le jeu comme en dehors. Ce chapitre propose également des conseils spécifiques sur la manière d'utiliser le Devoir et la Contribution à l'Alliance Rebelle dans la création des personnages et des scénarios. Il s'intéresse aussi à l'interprétation des réserves de dés et à la façon de les utiliser au mieux au cours de la partie.

JOUER UNE PARTIE DE L'ÈRE DE LA RÉBELLION

Une session de **L'Ère de la Rébellion** nécessite des joueurs, une préparation, la connaissance des règles, et l'envie de devenir les acteurs d'une histoire palpitante et amusante. Ce début de chapitre guide les MJ novices ou expérimentés à travers les différentes étapes d'une partie, en commençant par la toute première session de jeu. Les premiers sous-chapitres, de « Rassembler les joueurs » à « Poursuivre l'histoire », sont destinés aux MJ débutants. Les conseils des sous-chapitres ultérieurs sont destinés aux MJ bénéficiant déjà d'une expérience d'une ou deux parties, et peuvent être ignorés par ceux qui se préparent à maîtriser leur toute première partie.

RASSEMBLER LES JOUEURS

Le livre que vous êtes en train de lire n'est que la première étape pour jouer. La chose à faire ensuite est de rassembler un groupe de joueurs. Le premier endroit où les chercher est bien sûr dans votre cercle d'amis. Idéalement, une partie de **L'Ère de la Rébellion** doit se composer d'un maître du jeu et de trois à six joueurs. Bien sûr, il est possible de jouer avec plus ou moins de joueurs, mais cette fourchette offre une bonne diversité en termes de personnages et d'histoires. Au-delà de six joueurs, il risque d'être difficile de gérer les actions de tout le monde, et cela nuit au rythme de jeu en laissant peu de place à chacun pour s'exprimer, notamment durant les scènes critiques.

L'autre option consiste à chercher des joueurs à la boutique de jeu de votre quartier. La plupart des magasins de jeux de rôle proposent un espace pour jouer, et servent de relais pour mettre en contact les joueurs qui cherchent à monter une partie. C'est un excellent moyen de se faire de nouveaux amis et de jouer des parties intéressantes où vous pourrez découvrir des approches de jeu différentes de la vôtre. Les conventions de jeux sont aussi de très bons endroits pour rencontrer de nouveaux joueurs et MJ.

Les meilleures campagnes sont celles qui peuvent se jouer de façon régulière. Choisissez des joueurs qui sont à la fois disponibles le jour où vous envisagez de jouer, et suffisamment motivés pour arriver à l'heure, prêts à se lancer dans l'aventure. Bien sûr, il peut arriver que des sessions de jeu soient reportées, mais efforcez-vous de vous tenir à un rythme de jeu régulier de façon à ce que tout le monde se rappelle les informations importantes, et que l'histoire continue à avancer. Plus le délai entre deux sessions s'éternise, plus vous risquez de voir s'épuiser la dynamique nécessaire à un jeu très narratif comme **L'Ère de la Rébellion**.

PRÉPARER ET MAÎTRISER SA PREMIÈRE PARTIE

La clef d'une partie réussie est la préparation. Pour que les joueurs comme le MJ prennent plaisir à jouer, il faut que ce dernier ait une aventure clairement définie en tête, avec son déroulement, ses PNJ, ses récompenses et ses retournements de situation. Cela dit, le MJ ne doit pas se laisser paralyser par le souci de la perfection. Il n'a pas besoin de connaître chaque point de règle, chaque personnage et chaque détail de l'intrigue par cœur pour commencer une aventure. Le MJ et les joueurs se familiariseront naturellement avec les règles au fur et à mesure de l'aventure. Le MJ devra inciter les joueurs les plus expérimentés à aider les débutants, et se montrer prêt à leur fournir des indices et des suggestions qui les aideront à parfaire leur connaissance des règles et à progresser dans l'histoire.

Avant une aventure, le MJ doit se familiariser avec les règles spéciales ou inhabituelles qui entreront en jeu durant celle-ci. De cette façon, quand les joueurs atteindront une scène particulière, il sera prêt à la gérer sans avoir besoin de se reporter au livre de règles. Tout le monde apprend en jouant, et le MJ devra encourager les joueurs à tenter de nouvelles choses ou à utiliser de manière créative leurs compétences et leurs capacités. À moins qu'un personnage ne se lance dans quelque chose de vraiment impossible, il est bon de laisser les joueurs faire preuve d'audace et apprendre par l'expérience.

JOUEZ COMME VOUS LE SOUHAITEZ !

L'objectif principal de **L'Ère de la Rébellion** est que tout le monde à la table de jeu prenne du plaisir. Ce livre de règles peut sembler rédhibitoire par sa taille et son ampleur, mais en réalité, seule une partie de son contenu entrera en jeu au cours d'une partie donnée. Les joueurs comme le MJ doivent se concentrer sur l'histoire et le plaisir du jeu, et utiliser les règles comme un instrument permettant la narration et non comme un frein à l'action. Même si le MJ garde le dernier mot pour décider de la façon dont se déroule l'histoire, les joueurs contribuent tout autant à l'ambiance et à la richesse de chaque session de jeu. Il est bon de lâcher la bride aux joueurs une fois de temps en temps, et de les laisser explorer des solutions alternatives. Un MJ doit toujours s'attendre à l'inattendu ! Au demeurant, il est nécessaire que tous les participants se montrent respectueux de l'intrigue en cours et acceptent les décisions du MJ, mais sans jamais oublier de s'amuser.

PROTOCOLE D'UTILISATION DES DÉS

Les jets de dés sont un élément central d'une partie de **L'Ère de la Rébellion**. L'utilisation des dés ne se limite pas à déterminer le succès ou l'échec d'une action, loin de là ; elle permet au MJ et aux joueurs d'enrichir l'histoire.

Les joueurs devront toujours lancer les dés de sorte que tout le monde puisse voir le résultat. Non seulement cela empêche les joueurs d'être tentés de tricher, mais cela permet aussi au MJ de voir précisément les symboles obtenus sur les dés. Tous les jets de dés ne méritent pas d'effort d'interprétation, mais cela reste un outil narratif précieux. Reportez-vous à la page 311 pour plus de conseils à ce sujet.

Le MJ doit normalement lancer ses dés à la vue de tous. Comme ceux des joueurs, les résultats obtenus par le MJ sont ouverts à l'interprétation. Plus important encore, les joueurs ont des moyens d'agir sur la réserve de dés du MJ, et il faut donc qu'ils puissent la voir. Il y a toutefois des moments où le MJ peut vouloir dissimuler le résultat de son jet, par exemple quand un adversaire tente une action qui affectera les personnages joueurs, mais dont ceux-ci ne seront conscients que s'il échoue. Dans ce cas, le MJ ne voudra pas révéler le résultat du jet pour ne pas mettre la puce à l'oreille des joueurs.

Effectuer un jet de dés en aparté affecte le jeu de plusieurs façons. Si le MJ dissimule toujours ses jets, les joueurs ne pourront pas les influencer comme les règles le prévoient. Souvent, le MJ interprète les jets dans le but d'offrir à tous la meilleure expérience de jeu possible. Il peut notamment le faire quand un personnage joueur fait face à la mort, ou si un camp subit une série ininterrompue de mauvais résultats ou de malchance. Ce type d'interprétation est autorisé, et même prévu par le système de **L'Ère de la Rébellion**, ce qui facilite la possibilité de lancer les dés au vu de tous.

Pour autant, le MJ doit éviter de manipuler trop souvent les résultats. Cela porte atteinte au jeu et au sentiment d'accomplissement que peuvent ressentir les joueurs. S'ils pensent que leurs succès et leurs échecs dépendent entièrement du bon vouloir du MJ, ils perdront rapidement leur intérêt pour la partie.

Avant de maîtriser une partie, le MJ doit apprendre les règles de base du combat : attaques, déplacements et dégâts. Le combat est sans conteste l'élément de **L'Ère de la Rébellion** le plus centré sur les règles, et il est essentiel de garantir la fluidité de l'action afin de maintenir les joueurs sous tension. Le MJ incarne les adversaires des joueurs, mais il n'est pas lui-même leur ennemi et se doit de conserver une position de neutralité dans son interprétation des règles.

Le MJ doit s'efforcer d'incarner les PNJ comme des individus uniques, avec leurs propres motivations et leurs propres objectifs. Tous les PNJ ne sont pas là pour s'en prendre aux joueurs, et même ceux qui les combattent ne sont pas nécessairement prêts à se battre jusqu'à la mort.

LA CRÉATION DES PERSONNAGES

La création des personnages est un élément essentiel du jeu. Le MJ se doit d'assister étroitement les joueurs durant la création de leur personnage, car cette étape a une grande influence à la fois sur le style de jeu et sur le plaisir que les joueurs en retireront. Avant de créer les personnages, le MJ doit informer les joueurs du type d'aventure qu'il envisage, afin que ces derniers puissent prendre des décisions éclairées sur les choix d'archétypes, de talents et de capacités de leurs personnages.

Il est souvent intéressant de créer des personnages à partir d'un concept de groupe. **L'Ère de la Rébellion** intègre des mécanismes et des éléments d'historique pour jouer une campagne ayant pour point de départ un vaisseau spatial ou une base rebelle secrète. Dans ce cas, il est facile de concevoir un groupe dévoué à la cause de la Rébellion et incarnant l'équipage du vaisseau ou de la base.

CRÉER DES PERSONNAGES EN FONCTION DE L'AVENTURE

En règle générale, les joueurs sont informés du type d'aventure que le maître du jeu prévoit de faire jouer. Ils connaissent le cadre chronologique, le lieu où débute l'aventure, le contexte général et autres détails susceptibles d'affecter leurs choix en matière de carrière, de spécialisation, de Motivation et d'historique.

Si un MJ veut faire jouer une aventure dans laquelle les personnages forment un commando d'élite qui doit infiltrer une base lunaire impériale, certains choix de personnages paraissent incontournables. Les joueurs ont-ils assez de personnages combattants pour être en mesure d'affronter l'ennemi ? Est-ce que le groupe comporte au moins un personnage capable de soigner ses camarades blessés ? Ont-ils besoin d'un pilote pour les emmener à la base et les évacuer une fois la mission accomplie ?

Le choix des personnages en fonction du scénario n'est pas non plus une règle absolue. Dans l'exemple ci-dessus, si un joueur a très envie d'incarner un personnage à dimension politique, le MJ devra réfléchir avec lui pour que son idée puisse s'intégrer à l'aventure prévue. Le personnage pourrait par exemple être envoyé pour fomenter une sédition parmi la population locale, à moins qu'il ne soit là parce qu'il est le seul à pouvoir interpréter certaines informations secrètes cachées dans les ordinateurs de la base.

CRÉER DES AVENTURES EN FONCTION DES PERSONNAGES

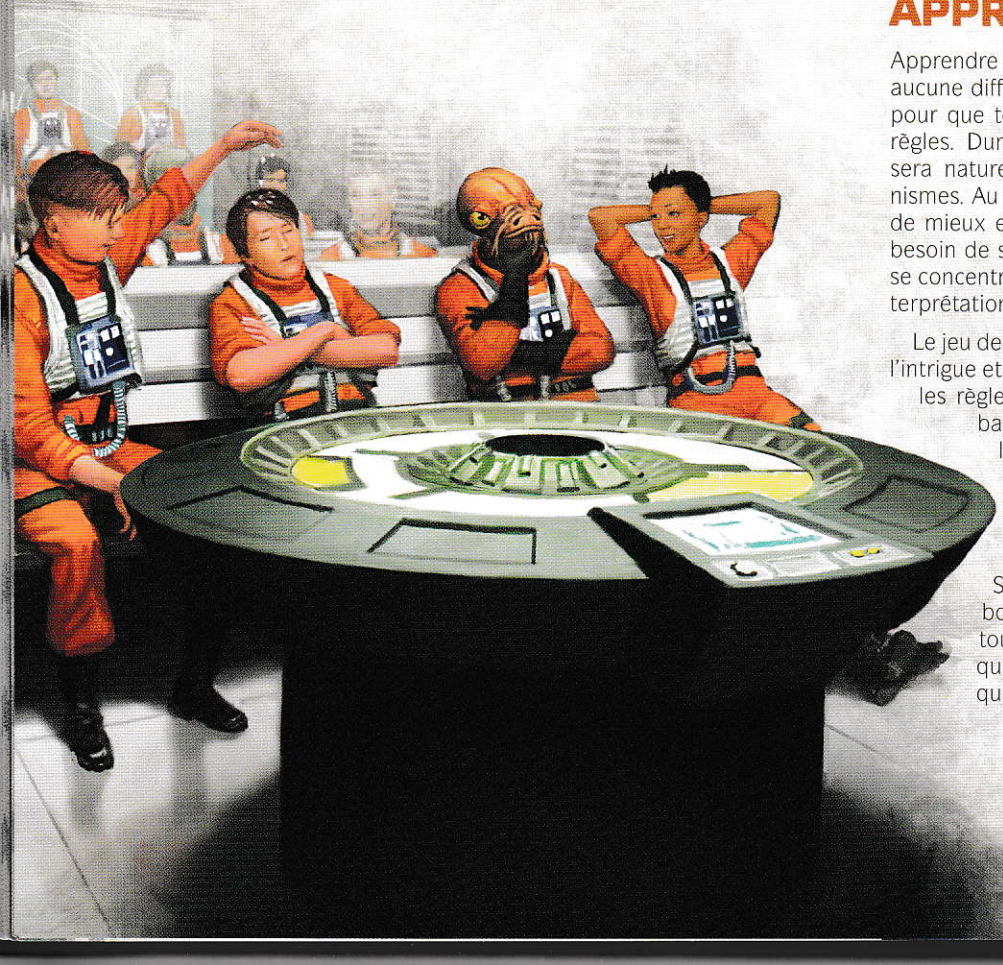
Si le maître du jeu est plus expérimenté, il peut choisir de retourner le problème et construire ses aventures en fonction des personnages joueurs. En d'autres termes, les joueurs commencent par créer les personnages

qu'ils souhaitent jouer, sans s'inquiéter de savoir si ces derniers seront adaptés à l'aventure qui les attend. Savoir que le MJ concevra une aventure sur mesure pour les y inclure permet aux joueurs de s'essayer à incarner des personnages qu'ils n'auraient pas choisis autrement.

Une fois que les joueurs ont créé leur personnage, le MJ les récupère et prend un peu de temps pour inventer une aventure à partir de ce qu'ils sont. Examiner les Motivations et les Devoirs des personnages est un excellent moyen de trouver des idées d'aventures. Idéalement, il faudrait que les joueurs fournissent un historique bien détaillé de leurs personnages afin d'offrir au MJ de nouvelles sources d'inspiration. Même un simple paragraphe ou deux peuvent fournir une foule d'idées.

Cette méthode a toutefois un défaut. Il arrive parfois qu'un joueur crée un personnage qui se révèle difficile (voire impossible) à lier aux autres membres du groupe d'une manière rationnelle. Ou qu'un joueur invente pour son personnage un historique extrêmement fouillé, avec l'espoir que le MJ se servira de toutes ses idées, même si cela paraît peu probable. Afin d'éviter cet écueil, le MJ devra au préalable prévenir clairement les joueurs que les éléments qu'ils apportent sont susceptibles de subir des modifications. Cela ne veut pas dire que le MJ devra réécrire entièrement un personnage, ou modifier fondamentalement sa structure, mais des éléments comme le Devoir ou certaines compétences pourront subir des changements, avant la partie proprement dite ou au début de l'aventure.

Dans une aventure bâtie autour des personnages, le MJ doit, plus encore que d'habitude, encourager les joueurs à proposer des idées en cours de jeu. Un Devoir qui ne jouait aucun rôle fondamental au début d'une aventure peut devenir à un certain moment un élément central de l'intrigue à l'instigation d'un joueur.



LES PERSONNAGES OUVERTS À L'INTERPRÉTATION

Il est possible que certains joueurs n'aient pas le temps ou l'envie de créer leur personnage avant de jouer. Cela se produit souvent quand il s'agit de jouer une partie unique, ou qu'un nouveau joueur arrive en cours d'aventure ou de campagne. Un personnage peut très bien se résumer à une série d'aptitudes et de caractéristiques, sans véritable histoire ni personnalité définie. Au lieu d'y voir un problème, il suffit d'encourager le joueur à enrichir son personnage au cours du jeu.

Il est notamment possible de ne définir que vaguement la Motivation et le Devoir du personnage. Par exemple, le personnage peut posséder la Motivation Liens (politique) sans définir dès le départ la cause politique qu'il soutient. Cela ne pose pas de problème, tant que la Motivation ne reste pas trop longtemps indéfinie, sinon on court le risque qu'elle devienne inutile et n'exerce aucune influence directe sur les mécanismes de jeu.

Il peut également arriver au cours de l'aventure qu'un joueur trouve que ses choix premiers de spécialisations, de compétences ou de talents ne lui conviennent plus. Comme le but du jeu de rôle consiste à s'amuser, le MJ peut collaborer avec le joueur en question afin d'effectuer les modifications nécessaires pour que son personnage corresponde mieux à ses désirs. Il vaut mieux commencer par de petits changements, comme modifier les points attribués aux aptitudes, ou changer certains talents et compétences. Même une modification aussi importante que changer l'espèce d'un personnage n'a au final que peu d'impact sur le jeu. Changer de carrière, en revanche, demande beaucoup plus de temps et modifie complètement le type de personnage joué.

APPRENDRE À JOUER

Apprendre à jouer à **L'Ère de la Rébellion** ne présente aucune difficulté, et exige simplement un peu de temps pour que tous les participants se familiarisent avec les règles. Durant les premières sessions de jeu, l'accent sera naturellement mis sur l'apprentissage des mécanismes. Au fil du temps, le MJ et les joueurs connaîtront de mieux en mieux les règles et auront moins souvent besoin de se reporter au livre, ce qui leur permettra de se concentrer sur l'aventure elle-même, ainsi que sur l'interprétation de leur personnage.

Le jeu de rôle est un processus collaboratif. Le MJ gère l'intrigue et la progression des personnages ; il interprète les règles, mais lui et les joueurs sont sur le même bateau. Ces derniers se tourneront souvent vers lui en quête de réponses, mais il devra également leur demander de contribuer, par des détails et des idées, aux différentes situations rencontrées, et tous les traiter avec le même niveau de respect et d'attention. Sans oublier toutefois que, pour garantir le bon déroulement de la partie, le MJ conserve toujours le dernier mot quant aux événements qui se produisent dans le cours de l'aventure, ou quand il s'agit d'interpréter les règles.

CRÉATION DES PERSONNAGES ET PREMIÈRE SESSION DE JEU

Quand un MJ et des joueurs décident de se lancer dans une partie de **L'Ère de la Rébellion**, il leur faut tout d'abord créer les personnages joueurs. La première session de jeu peut donc se résumer à faire créer leur personnage aux joueurs et à leur apprendre les règles de base du jeu. Il est important de laisser suffisamment de temps aux joueurs pour créer des personnages à leur goût et s'entretenir entre eux sur leur concept et leur histoire, ainsi que pour harmoniser les Motivations et Devoirs. Le MJ devra rapidement vérifier les personnages terminés, afin de corriger d'éventuelles erreurs.

Une fois que les personnages joueurs sont prêts, le MJ peut décider d'attendre la prochaine session pour commencer le jeu proprement dit, ou passer directement à l'introduction de l'aventure. La première session de jeu doit être simple et permettre de montrer comment rassembler et interpréter les réserves de dés, de se familiariser avec les règles de combat, et de comprendre comment le Devoir et la Contribution affecteront les personnages au cours des sessions suivantes.

N'essayez pas à tout prix de respecter chaque règle à la perfection, et n'interrompez pas chaque action pour vérifier dans le livre de base. L'important est de permettre aux joueurs de s'approprier leur personnage, d'entraîner leurs talents d'interprétation et leurs capacités à gérer un combat. Chaque joueur acquerra à son rythme une bonne compréhension des règles. À vous de vous assurer que les joueurs se font plaisir, tout en choisissant les compétences qui leur seront nécessaires.

Si le MJ utilise une aventure du commerce, celle-ci le guide dans le déroulement de l'histoire. Si le MJ crée sa propre histoire, il a tout intérêt à faire simple et à n'introduire de nouvelles actions et de nouveaux concepts qu'au fur et à mesure. Il doit prévoir au moins un combat, une rencontre à dimension plus sociale, et laisser un peu de temps aux personnages joueurs pour interagir et apprendre à se connaître. Plus tard, le MJ pourra ajouter des combats spatiaux, l'utilisation de la Force et autres règles spéciales. Il est tout à fait normal que la création des personnages et le combat prennent plus de temps la première fois ; le rythme de jeu s'accélèrera au fur et à mesure que tout le monde progressera dans la maîtrise des règles.

UTILISER LES DÉS

Les dés à symboles utilisés dans *Star Wars* sont souvent intimidants pour de nouveaux joueurs. Le MJ peut les mettre à l'aise avec cette partie du système de jeu en effectuant quelques exemples de jets de dés. Avant l'aventure, et peut-être même avant la création des personnages, le MJ peut expérimenter les types de jets de dés ci-dessous en utilisant les caractéristiques d'un personnage prétiré, ou d'un adversaire du **Chapitre XII : adversaires**. Le MJ doit lire au préalable les encadrés **Évaluation d'un jet de dés : succès et échec** des pages 312 et 313 pour des exemples d'interprétation de résultats.

- Attaque au corps à corps
- Attaque à distance
- Tests de compétence
- Initiative
- Points de Destin

JOUEURS ABSENTS

Les joueurs absents ou qui font défection représentent un problème récurrent pour les MJ. Ces absences peuvent perturber ou ruiner une intrigue, et le MJ se doit de prévoir comment y faire face.

Si le joueur est absent, trouvez une raison pour justifier la disparition de son personnage durant la session. Il existe de nombreuses raisons plausibles : il peut être malade, blessé, en train de s'entraîner, de s'occuper d'autres affaires, de réparer le vaisseau, ou même avoir été arrêté.

Si le personnage du joueur manquant est essentiel à l'intrigue, un autre joueur peut se charger de l'incarner, sauf si ce PJ détient des informations inconnues du reste du groupe, auquel cas le MJ s'en chargera (autrement, il vaut mieux qu'il soit joué par un autre joueur ou par le groupe). Il est de bon ton d'éviter que le personnage d'un joueur absent soit tué ou gravement blessé.

Si le personnage est vraiment indispensable à l'intrigue, mieux vaut remettre la partie et attendre que tout le monde soit disponible, mais cela doit à l'évidence rester une solution de dernier recours. Toutefois, quand la session doit comporter un événement majeur auquel tout le monde souhaite participer, il est préférable de reporter la partie afin d'éviter de décevoir le joueur absent.

POURSUIVRE L'HISTOIRE

Une fois la première session terminée, le MJ devra prendre un petit moment au début de la suivante afin de demander aux joueurs leurs impressions, et voir s'ils sont satisfaits des concepts, choix d'aptitudes, de Motivations et de Devoirs de leur personnage avant de poursuivre l'aventure. S'il est décidé de poursuivre la campagne, le MJ devra accorder aux personnages des XP (cf. page 317) ainsi que d'autres récompenses, comme des crédits ou de l'équipement.

Le MJ doit également demander aux joueurs si les mécanismes de base (et notamment ceux listés ci-dessus) sont bien compris, ou s'ils requièrent quelques clarifications. Le début d'une aventure est le meilleur moment pour qu'un joueur modifie ou réécrive complètement son personnage avant de poursuivre. Certains joueurs peuvent se rendre compte que leurs choix originaux n'étaient pas pertinents, ou avoir une idée qui corresponde mieux à leur style de jeu. Un joueur qui modifie son personnage ou qui en crée un nouveau ne devra pas en être pénalisé à ce stade de l'aventure.

Une fois que tout le monde est satisfait de son personnage, le MJ peut poursuivre l'histoire commencée durant la première session, ou considérer qu'il ne s'agissait que d'une séance de découverte du jeu et partir sur une toute nouvelle aventure. Le MJ peut commencer une histoire de sa création ou utiliser une aventure publiée. Pour plus de détails, consultez les sections de ce chapitre consacrées à la création d'aventures et de campagnes.

GÉRER LE GROUPE

Une fois que le MJ a rassemblé un groupe de joueurs et commencé une aventure, il doit trouver le moyen de garder les joueurs concentrés sur le jeu. Même quand un groupe se compose d'amis, la gestion de celui-ci peut s'avérer délicate. Des joueurs peuvent s'opposer sur l'interprétation des règles ou les choix à faire dans le jeu ; des problèmes de disponibilité peuvent empêcher des sessions de jeu d'avoir lieu, ou obliger le groupe à faire face à l'absence d'un joueur ; des conflits de personnalité entre deux joueurs peuvent faire naître de la tension et mettre mal à l'aise le reste du groupe.

Généralement, ces problèmes ne sont pas assez graves pour mettre fin à une campagne ou pour briser le groupe, mais cela peut arriver. Toutefois, ces conflits peuvent gâcher certaines sessions de jeu, même quand ils sont correctement gérés. Voici quelques conseils pour vous aider à éviter ou à régler ce genre de situations.

RÈGLES À LA TABLE DE JEU

Il s'agit de règles officieuses de comportement durant une partie auxquelles tous les joueurs doivent accepter de se plier, et qui vont au-delà des strictes règles du jeu. Elles peuvent concerner l'honnêteté dans la gestion des dés, l'interdiction de pratiquer d'autres activités que le jeu lui-même, ou même le fait de manger ou de boire à la table de jeu. Il n'y a pas de règles universelles : certaines plaisent à certains groupes et pas à d'autres. Il faut notamment avertir les nouveaux joueurs des règles à la table avant le début de la partie, afin d'éviter qu'ils ne troublent involontairement le reste du groupe. Voici quelques exemples de situations nécessitant généralement d'établir des règles.

Bavardages hors sujet : le jeu de rôle est un passe-temps amusant qui se pratique à plusieurs. Les joueurs plaisantent et parlent fréquemment entre eux. C'est très bien, mais cela peut nuire à la tension dramatique, ou finir par interférer avec le déroulement de la partie. Cela se révèle particulièrement vrai dans les moments où le MJ s'occupe spécifiquement des actions d'un ou deux joueurs. La quantité de bavardage tolérée dépend du groupe, mais il est bon que les joueurs respectent les autres quand il leur est demandé de se concentrer sur le déroulement de la partie.

Distractions : comme les bavardages hors sujet, les distractions devraient être réduites au minimum. Cela comprend les ordinateurs portables, les téléphones, la télévision et tout ce qui pourrait détourner les joueurs de la partie en cours.

Discussions entre joueurs : parfois, les discussions sur le jeu lui-même peuvent devenir des distractions. Durant une partie, et notamment lors d'un combat, les joueurs essaient généralement de coordonner les actions de leurs personnages. Bien que l'idée soit acceptable, les discussions entre joueurs au beau milieu d'un combat ne devraient pas être autorisées si les personnages des joueurs en question sont dans une situation qui ne leur permet pas de se parler. Un autre problème

INTRODUIRE DE NOUVEAUX PERSONNAGES JOUEURS

Introduire un nouveau joueur dans un groupe préexistant peut s'avérer intéressant. C'est parfois nécessaire pour remplacer des joueurs durant une longue campagne. L'arrivée d'un nouveau personnage dépoussière la dynamique du groupe en amenant des situations nouvelles et inattendues. Elle peut toutefois s'avérer problématique dans certains cas, et il faut prendre garde à ne pas bouleverser le déroulement de l'aventure et le plaisir du groupe.

Avant d'introduire un nouveau joueur, le groupe devra se prononcer pour dire s'il pense que la personne en question s'intègrera sans problème à la partie en cours et au groupe. Le MJ peut discuter en aparté avec chaque joueur afin de ne pas heurter les sensibilités si certains joueurs éprouvent des réticences à accueillir le nouveau venu.

Quand le nouveau joueur arrive, le groupe et le MJ doivent le mettre au courant de l'intrigue, des règles en vigueur à cette table de jeu, ainsi que des règles maison utilisées.

Quand le nouveau personnage arrive dans la partie, il est bon d'inventer une histoire expliquant pourquoi il rejoint le groupe. Le MJ peut s'en charger, mais c'est encore mieux si cette histoire intègre les suggestions du nouveau joueur et du groupe. Il s'agit peut-être d'un ami, d'un parent, d'un associé des PJ, à moins qu'il ne leur soit présenté par un PNJ. Il se peut également que ce personnage ait été auparavant un PNJ mineur incarné par le MJ. Une aventure spécialement créée pour introduire le nouveau personnage joueur est un bon moyen d'intégrer ce dernier à une campagne en cours.

Si le nouveau joueur est également novice dans le jeu de rôle, ou dans **L'Ère de la Rébellion**, il aura besoin d'un coup de main pour intégrer les règles et la terminologie en usage. Le MJ peut et doit l'aider, bien sûr, mais il est préférable qu'un des joueurs lui serve de mentor. Cela décharge le MJ et lui permet de se concentrer sur la partie et sur le groupe, tandis que le joueur novice reçoit des conseils et des instructions pour se familiariser avec les mécanismes de jeu. Afin de réduire les interruptions dues à des discussions de règles, faites asseoir le nouveau joueur à côté de son mentor.

peut survenir quand un joueur « souffle » ses actions à un autre. Cela peut s'avérer utile pour un joueur novice, mais une telle coordination n'est parfois pas très réaliste. Cette façon de procéder peut contrarier les autres joueurs à la table si elle intervient à chaque partie (cf. **Connaissances du joueur contre connaissances du personnage**, page 311).

Échange de petits mots avec le MJ : il arrive qu'un personnage agisse à partir d'informations qu'il est le seul à posséder et veuille dissimuler ses actions aux autres. Le joueur et le MJ peuvent dans ce cas échanger des notes secrètes pour régler cette situation. Le passage de petits mots entre joueurs, sans en informer le MJ, est moins fréquent. Ces pratiques sont tout à fait acceptables, mais le MJ devra prendre garde à ce qu'elles ne se multiplient pas au point de frustrer les joueurs laissés de côté. Par ailleurs, s'échanger des mots prend du temps, qui n'est plus consacré au groupe lui-même.

RÈGLES MAISON

Les règles maison sont inventées par un groupe pour résoudre un problème posé par les règles de ce livre, ou pour répondre à une situation imprévue par celles-ci. Une règle maison peut être proposée par n'importe qui, mais doit recevoir l'approbation de tous les joueurs et du MJ (qui garde toujours le dernier mot en la matière). Les règles maison servent généralement à gérer une situation particulière d'un scénario, mais le groupe peut également décider de remplacer certaines règles de ce livre par ses règles propres. Cela doit toutefois rester exceptionnel, car les règles du système de **L'Ère de la Rébellion** ont été conçues pour fonctionner en synergie les unes avec les autres ; la modification de l'une d'elles risque de nuire à l'équilibre des autres.

DYNAMIQUE DU GROUPE

Deux dynamiques de groupe principales constituent le moteur d'une table de jeu : celle des joueurs et celle de leurs personnages. Les deux sont importantes pour garantir le plaisir de jeu. Idéalement, les joueurs ont du plaisir à jouer ensemble, et leurs personnages partagent suffisamment de choses pour collaborer sans trop de tensions entre eux. La perturbation d'une de ces dynamiques peut nuire au plaisir de jouer.

QUAND LE GROUPE EST EN DÉSACCORD

Le jeu de rôle est avant tout une mise en situation. Au cours de la partie, l'histoire peut révéler des solutions qui semblent plus intelligentes ou qui attirent davantage un joueur qu'un autre. Normalement, les désaccords dans le jeu sont résolus par les joueurs qui s'accordent entre eux. En fait, les désaccords et les conflits de personnages peuvent offrir de grands moments de jeu et ajouter une dimension réaliste à la partie. Mais il arrive parfois que deux joueurs s'entêtent et qu'aucun n'accepte de céder, interrompant la partie.

Si les tempéraments s'échauffent, ou que les joueurs n'arrivent pas à un compromis, le MJ doit trancher pour permettre à la partie de se poursuivre. Cela peut être aussi simple que de faire une pause pendant la session, ou de reporter la suite de la partie.

N'oubliez pas que le MJ a toujours le dernier mot sur les règles comme sur l'histoire (cf. **Le rôle du maître du jeu**, page 310). Le MJ peut modifier le déroulement d'une aventure afin de contourner le point de conflit entre des joueurs, soit en leur offrant une situation qui convient aux deux, soit en proposant quelque chose de totalement nouveau. Le compromis entre le MJ et les joueurs est toujours le meilleur choix. Le groupe doit veiller à ne pas laisser des désaccords se prolonger, car ils peuvent entraîner du ressentiment et conduire à l'éclatement du groupe.

QUAND LES PJ SE DIVISENT

Parfois, la meilleure façon d'agir pour le groupe est de le diviser. Il peut s'agir d'un choix ou d'une situation qui se produit naturellement, comme quand l'effondrement d'un pont provoque la scission du groupe. Quand un groupe est divisé, le MJ devra s'efforcer de le réunir le plus vite possible, et ce, pour plusieurs raisons.

D'abord, un groupe divisé est fragilisé, ce qui rend les personnages plus vulnérables à des menaces qui auraient pu être affrontées plus facilement en groupe. Des personnages peuvent ainsi se retrouver séparés des plus puissants combattants du groupe, des soigneurs ou des techniciens, ou encore d'un équipement vital, ce qui est encore plus critique s'ils se retrouvent pris dans un combat.



UTILISER (OU PAS) L'HISTOIRE OFFICIELLE DE *STAR WARS*

Un des aspects passionnants de l'univers *Star Wars* réside dans le fait que son histoire officielle regroupe tout ce qui a été publié sous licence, sans avoir été directement produit par Lucasfilm (en dehors des films et des séries télévisées, donc) : c'est ce qu'on appelle l'Univers Étendu (UE). Avec 35 ans de production, l'Univers Étendu représente une gigantesque source d'informations sur un monde dont l'histoire s'étale sur des milliers d'années.

Lorsqu'un MJ maîtrise une partie de *Star Wars*, il doit décider s'il veut coller à l'histoire officielle ou pas. En général, c'est un problème vraiment secondaire. Si l'intrigue n'implique pas de personnages célèbres ni d'événements provenant de l'histoire officielle, elle peut cohabiter paisiblement avec l'univers de *Star Wars* au sens large.

Toutefois, certains MJ et joueurs se sentent frustrés de savoir que leurs héros ne sont pas le centre de l'univers, ou qu'ils ne sont pas en mesure d'influencer les événements majeurs qui secouent la galaxie. Il appartient au MJ d'utiliser l'histoire officielle de *Star Wars* autant qu'il le souhaite... ou pas. Si le MJ veut maîtriser une partie basée sur une version alternative des événements, ou un récit où les événements connus n'ont pas la même issue, il en a parfaitement le droit, à condition toutefois d'en informer ses joueurs.

Ensuite, un groupe séparé divise l'attention du MJ, qui doit partager équitablement son temps entre deux ou plusieurs sous-groupes de personnages. Selon les situations, le MJ peut consacrer quelques secondes à plusieurs minutes à un sous-groupe avant de passer au suivant. Si certains joueurs sont impliqués dans un combat et pas les autres, ces derniers risquent de perdre patience en constatant l'attention et le temps que le MJ consacre à cet affrontement ; à l'inverse, les joueurs en combat risquent de se sentir frustrés quand il faudra faire une pause dans l'excitation et la tension de l'affrontement pour laisser le MJ consacrer un peu de temps au reste du groupe.

Dans certains cas, les joueurs peuvent se séparer physiquement en s'éloignant de la table ou en allant patienter dans une autre pièce, de façon à ne pas assister à une scène où leurs personnages ne sont pas impliqués (cf. **Connaissances du joueur contre connaissances du personnage**, page 311).

Il est acceptable de diviser le groupe, à condition que ce ne soit que pour une durée limitée. Cette scission nuit moins au déroulement de la partie si le MJ garde tous les joueurs à la table. Diviser le groupe pour des situations à long terme peut enrichir l'intrigue, mais cette méthode doit être maniée avec soin ; dans les cas extrêmes, le MJ peut même envisager de maîtriser des sessions de jeu distinctes.

QUAND LA PARTIE DÉRAPE

Il arrive parfois qu'un groupe de joueurs s'effondre. Des joueurs peuvent se disputer ou se battre. D'autres joueurs sont facilement distraits ou perdent leur implication, jusqu'à ce que la partie patine. Certains joueurs finissent par ne plus s'intéresser à la progression de l'aventure, et par convaincre les autres de partir dans des directions sans rapport avec l'intrigue. Des joueurs inexpérimentés ou immatures peuvent même semer la pagaille pour le simple plaisir.

Quand cela se produit, il est temps pour le MJ de faire une pause et d'expliquer aux joueurs que la partie est en danger. La plupart du temps, cela suffit à ramener tout le monde sur les rails et à se concentrer sur la partie. Si ce n'est pas le cas, le MJ doit exposer clairement les problèmes qui se posent et travailler avec le groupe pour les résoudre.

Il arrive parfois que les actions du groupe dévient complètement de l'histoire. Selon sa philosophie, le MJ s'efforcera de garder le cap prévu avec plus ou moins d'insistance. Généralement, les MJ laissent les personnages persister dans leurs choix pendant un temps, tout en introduisant des indices, de nouveaux PNJ ou des événements qui les ramèneront vers le cœur de l'intrigue. Des MJ plus permissifs peuvent abandonner complètement l'intrigue prévue et réagir aux nouvelles actions des personnages. Conserver une certaine flexibilité au sein de l'aventure est la garantie de sessions mémorables. Au final, aucune approche n'est mauvaise tant que les joueurs sont satisfaits du déroulement de la partie.

MAÎTRISER LA PARTIE

La maîtrise d'une partie exige de jongler entre l'application des règles telles qu'elles ont été écrites et la gestion des situations inédites. Le MJ doit avoir connaissance de nombreux éléments du jeu : les historiques et les Motivations des personnages, leur niveau de progression, les caractéristiques des PNJ, sans parler du fait de toujours savoir où en sont les PJ dans l'histoire et ce qui les attend ensuite. Cette section offre des conseils sur la manière de gérer les règles et les autres éléments du jeu durant la session, ainsi que sur la façon dont ceux-ci interagissent les uns avec les autres.

LE RÔLE DU MAÎTRE DU JEU

Le MJ est l'arbitre final de toutes les discussions consacrées aux règles. Lorsqu'un problème de règles se pose, le MJ doit écouter les suggestions et les réflexions des joueurs, mesurer les conséquences et prendre une décision. Le but n'est pas de faire du MJ un tyran à la table de jeu, mais de permettre à l'intrigue de progresser de manière souple et continue. Son rôle se rapproche de celui de l'arbitre d'une rencontre sportive, qui est là pour garantir le bon déroulement de la partie, sans favoriser un camp au détriment de l'autre.

Si un désaccord survient concernant les règles, les joueurs doivent accepter la décision du MJ afin de permettre à la partie de continuer. Après la session, le MJ et les joueurs peuvent discuter du point de règle, ou de la décision litigieuse, afin que tout le monde comprenne

bien le raisonnement qui y préside pour éviter que le problème se représente. Si cela ne nuit pas à la narration, le MJ peut rétroactivement modifier une règle incorrecte, car cela fait partie de l'apprentissage du jeu, mais rien ne l'y oblige.

Si le MJ ou les joueurs sont mécontents d'une règle particulière, ou rencontrent une situation non prévue dans ce livre, le groupe peut décider d'une règle maison pour remédier au problème. Mais évitez de modifier une règle quand celle-ci est discutée ou contestée par un joueur dans l'espoir d'obtenir un avantage quelconque.

CONNAISSANCES DU JOUEUR CONTRE CONNAISSANCES DU PERSONNAGE

Bien souvent, un joueur comprend un événement dans le jeu, comme l'utilisation d'une règle particulièrement inhabituelle, ou un épisode rappelant une scène d'un film *Star Wars* (« les petites créatures à fourrure surgissent des bois, armées de lances »), qui lui donne des informations que son personnage ne devrait tout simplement pas connaître. Cela peut entraîner le joueur à réagir en décalage avec le point de vue limité de son personnage.

Si les joueurs sont novices dans le domaine du jeu de rôle, une des premières choses que le MJ doit leur apprendre est la différence qu'il y a entre les connaissances du joueur et celles de son personnage. Il est essentiel qu'ils comprennent bien qu'aucun personnage, pas même les PNJ interprétés par le MJ, n'est omniscient et ne sait pas tout ce qui se passe.

Les joueurs doivent aussi se rappeler que même si **L'Ère de la Rébellion** n'utilise pas de plans ou d'autres supports visuels, des notions comme la ligne de vue ou la portée de voix s'appliquent néanmoins. Quand les joueurs prennent des décisions tactiques, rappelez-leur d'essayer de se mettre à la place de leur personnage et de réfléchir à partir de ce que celui-ci peut voir ou connaître.

Il est possible que les joueurs soient des experts pour tout ce qui concerne l'univers de *Star Wars*, mais leurs personnages ne possèdent pas le même niveau de connaissance. Les joueurs doivent réfléchir avant de donner une information en pensant que « tout le monde sait ça ». Tout le monde dans la galaxie n'a pas entendu parler du grand Sarlacc des déserts de Tatooine, ni ne connaît par cœur le nom des principaux personnages des films *Star Wars*.

Cela est aussi vrai pour les personnages incarnés par le MJ. Même si un adversaire récurrent semble avoir toujours un coup d'avance sur les personnages joueurs, la situation peut changer si les PJ agissent de manière inattendue, ou prennent de grandes précautions pour dissimuler leurs actions. Mais ne vous noyez pas dans les détails et utilisez simplement votre bon sens quand il s'agit de savoir ce qu'un personnage peut raisonnablement connaître.

INTERPRÉTER LES RÉSULTATS DES DÉS

Une des premières responsabilités du MJ est d'interpréter les résultats des jets de dés. Comme la composition des réserves de dés varie énormément, cela offre au MJ et aux joueurs de nombreuses occasions de traduire les résultats sous forme d'effets narratifs.

Les symboles générés par chaque jet de dés ne permettent pas seulement de déterminer un succès ou un échec, loin de là. Un succès indiqué par un ⬢ peut avoir une signification différente du même symbole obtenu sur un ◆ ou un □. Il signifie que c'est par sa maîtrise d'une compétence que le personnage a réussi la tâche entreprise. Si le même succès est obtenu grâce à un □, le personnage a simplement pu bénéficier d'un coup de chance au bon moment. Autant que possible, le MJ se doit d'enrichir l'histoire par l'interprétation des résultats des dés.

Les □ et ■ indiquent l'influence de la chance ou de la malchance. Un échec indique que les difficultés inhérentes à la situation, à l'environnement ou à la tâche à accomplir ont été trop lourdes. Un succès indique que la chance, la Force, ou une circonstance bénéfique a influencé le résultat de l'action.

Les ◆ et ◆ représentent l'affrontement entre les capacités naturelles et les connaissances du personnage d'une part, et la difficulté inhérente à la tâche entreprise d'autre part. Un échec indique que cette dernière s'est simplement avérée trop difficile à accomplir pour lui.

Les ⬢ et ⬢ représentent l'entraînement du personnage face aux tâches les plus complexes. Comme pour les ◆ et ◆, un succès indique que la compétence du personnage l'a emporté, tandis qu'un échec signifie que la difficulté de la tâche était tout simplement trop grande dans ces circonstances.

Les ⟲ et ⚙ ont souvent un impact moins direct sur la réserve de dés. Ils peuvent parfois déclencher certaines capacités, effets de talents ou pouvoirs spéciaux. Plus généralement, ils offrent au MJ, ou au joueur, l'occasion de décrire comment le résultat place le personnage dans une situation meilleure ou pire qu'avant son action.

Les ⊕ et ▽ feront naître l'enthousiasme autour de la table. Un ⊕ indique une réussite cruciale, qui confère en sus un avantage au personnage qui agit. Un ▽ indique un échec critique, qui aura pour résultat de faire empirer la situation du personnage.

En général, la formation de la réserve de dés ne réunira pas un nombre égal de dés de catégories opposées. Au lieu de cela, ✲, ▼ et autres symboles se répartiront sur des catégories de dés différents. Il reviendra généralement au MJ de décider quel ✲ ou ▼ sera pris en compte pour l'interprétation à donner au résultat.

UTILISER LES DÉS DE FORTUNE ET D'INFORTUNE

Les dés de fortune et d'infortune sont les outils de base dont dispose le MJ pour manipuler la chance et la malchance dans le jeu. Par delà les règles normales pour établir le niveau de difficulté d'une réserve de dés, les □ et ■ permettent au MJ de donner la possibilité aux joueurs d'essayer des idées originales ou démentes. Les joueurs apprécient la possibilité d'essayer des solutions imaginatives et le MJ peut gérer la difficulté de la tâche

ÉVALUATION D'UN JET DE DÉS : SUCCÈS

Qu'ont en commun les réserves de dés suivantes ? Chacune de ces réserves de dés indique une action réussie, car au moins un symbole de succès non annulé par un échec apparaît dans le résultat. Imaginons que l'action était l'attaque d'un commando contre un stormtrooper. Voici l'interprétation de ces différents résultats.

Réserve 1



Réserve 2



Réserve 3



Réserve de dés n° 1 – Succès, avec un léger avantage : les ✲ du ◆ sont annulés par les ▼ apparaissant sur un ◇ et un □. Un des ❤ de l'autre ◆ est annulé par le ⚙ du deuxième ◇. Il reste donc un ❤ du ◆, et le ✲ du ⬢. La compétence supérieure en tir du commando l'a emporté sur l'entraînement et l'armure du stormtrooper, lui offrant une situation légèrement avantageuse.

« Ton tir rapide frappe le stormtrooper, laissant un trou fumant dans son armure. Tu penses que tu n'auras aucun mal à te jeter à couvert avant qu'il ne récupère du choc. »



Réserve de dés n° 2 – Succès, mais incertain : le ❤ du ◆ est annulé par le ⚙ d'un des ◇ et le ✲ d'un des ⬢ est annulé par le ▼ de l'autre ◇. Le ⬢ restant donne un ✲, mais les deux □ donnent chacun un ⚙ net. Le tir du commando érafle le stormtrooper, qui reste bien protégé par ses défenses et prêt à riposter.

« Ton tir transperce les feuillages dissimulant le stormtrooper, mais ne fait qu'érafler son armure. Il reste difficile pour toi de le voir et de lui tirer dessus, et tu ne sais pas exactement d'où sa riposte va venir. »



Réserve de dés n° 3 – Je te tiens : le ✲ et le ❤ du ■ sont annulés par le ▼ d'un des ◇ et le ⚙ du □. Les deux ❤ du premier ◆ sont annulés par les deux ⚙ de l'autre ◇. Le ◆ restant donne un ✲ et un ❤, et le ⬢ un ⊕ ! Le commando tombe à bras raccourci sur le stormtrooper acculé et lui inflige un coup dévastateur malgré l'armure de ce dernier.

« Tu bloques le stormtrooper entre le speeder et le mur, l'empêchant d'esquiver ton poing qui le cueille au menton. La violence de ton coup fait voler son casque et il s'écroule, complètement assommé. »



ÉVALUATION D'UN JET DE DÉS : ÉCHEC

Qu'ont en commun les réserves de dés suivantes ? Chacune de ces réserves de dés indique un échec, car le résultat ne laisse aucun symbole de succès non annulé. Imaginons que les deux premières réserves de dés représentent la rencontre d'un commando et d'un chasseur de primes. La troisième réserve de dés représente quant à elle un test de compétence classique. Voici l'interprétation de ces résultats.

Réserve 4



Réserve 5



Réserve 6



Réserve de dés n° 4 – Pas si discret que ça : le ■ donne un ✲ et un ☊, mais est annulé par le ⚙ du □ et le ▼ du ◇. Le ◆ indique un ☊, qui est annulé par le ⚙ du ⬢. Le ⬢ montre une face vierge. Reste un ▼ sur le ⬢. Le commando ne parvient donc pas à échapper au trooper éclaireur.

« Tu tentes de te faufiler sans te faire repérer par le trooper éclaireur qui surveille les lieux depuis le haut de la colline. Le brouillard épais réduit l'avantage de sa position en hauteur, mais il est suffisamment intelligent pour le savoir. Tu tentes de te glisser derrière des débris, mais tu trébuches et il te repère. »



Réserve de dés n° 5 – Figé par la peur : le premier ◆ donne un ✲ et un ☊, qui sont annulés par le premier ◇ montrant un ▼ et un ⚙. Le ☊ du deuxième ◆ est annulé par un ⚙ du deuxième ◇. Le ⬢ donne un ✲, qui est contré par le ▼ du □. Il reste donc un ⚙ du deuxième ◇, et le ⬢ qui affiche un ⬙ ! Le commando échoue à son test de peur quand il est surpris par l'apparition soudaine d'un trooper éclaireur à la porte de son vaisseau.

« Alors que tu te diriges vers la porte du vaisseau, tu vois apparaître un trooper éclaireur impérial, qui te bloque le passage et pointe son blaster sur toi. Son apparition-surprise te prend complètement de court. Tu restes un instant tétanisé, incapable de bouger ou de dégainer ton pistolet. »



Réserve de dés n° 6 – Plus dur qu'il n'y paraît : le ◇ montrant un ▼ et un ⚙ annule les deux ◆. Ne reste plus que le ⚙ du □. Le commando échoue à escalader le mur sous la pluie battante.

« Tu tentes d'escalader le mur mais tu finis par te rendre compte que la pluie le rend plus glissant qu'il n'y paraissait au premier abord. Tu ne fais aucun progrès et les quelques prises décentes que tu avais trouvées se désagrègent sous tes doigts alors que tu t'échines à essayer de grimper. »



par l'adjonction de ■ supplémentaires plutôt que de rejeter l'idée. Notez que les □ et ■ ne peuvent normalement pas être améliorés en d'autres types de dés : plus la situation affrontée est facile ou difficile, plus la réserve de dés contient de □ ou de ■.

Par ailleurs, les □ peuvent être utilisés afin de récompenser un personnage pour un plan bien conçu ou pour des idées originales. Ils peuvent aussi servir dans les situations qui ne sont pas prévues par les règles. Si le joueur émet une bonne idée et que le MJ souhaite l'accepter, il peut lui accorder un □, ce qui est notamment encouragé lorsque l'action proposée reste fidèle à l'esprit des films et des histoires de *Star Wars*.

UTILISER LE STRESS

Le stress est une façon non mortelle pour les personnages de souffrir d'effets physiques et psychologiques autres que les blessures. Consultez la page 229 pour une description complète du stress. Pour le MJ, le stress représente un moyen d'ajouter un effet mécanique et des conséquences aux aspects narratifs d'une scène ou d'un combat.

Durant un combat, les effets de stress imposés par le MJ devront être limités pour laisser aux joueurs la possibilité de subir volontairement du stress afin d'accomplir une manœuvre supplémentaire ou d'utiliser des talents. Des environnements ou des circonstances extrêmes peuvent occasionnellement accroître le stress imposé par le MJ durant la rencontre. Le stress dû à l'environnement ne devrait toutefois pas être un problème durant un combat ordinaire.



Dans les scènes hors combat, le stress ajoute du poids aux effets environnementaux. Supporter de longues périodes d'exposition à la chaleur, au froid, aux radiations ou à des conditions climatiques inhabituelles (comme une tempête de sable) peut générer du stress. La pression psychologique impose elle aussi du stress. Ce type de stress peut provenir de fortes réactions émotionnelles face à la mort d'un ami, d'un coup de colère, d'une frustration, ou de tout autre type d'émotion qui distrait un personnage de la tâche à accomplir.

Quand le MJ distribue du stress, il faut qu'il réfléchisse à la façon dont les différentes sources de stress interagissent dans une rencontre ou une scène. Créer une scène dans laquelle le stress joue un rôle essentiel est tout à fait intéressant, mais une scène accidentellement submergée par le stress risque de se transformer en quelque chose qui n'était pas prévu. En règle générale, le MJ ne devrait infliger que 1 ou 2 points de stress pour une source donnée. Les effets environnementaux peuvent eux aussi infliger du stress, dont la quantité sert d'indicateur du niveau de dangerosité.

UTILISER LA PEUR

Dans **L'Ère de la Rébellion**, les personnages sont soumis à un nombre incalculable d'événements, de créatures et de situations horribles et effrayantes. De dangereuses créatures rôdent dans les ténèbres des planètes sous domination impériale, ou sont utilisées sur le champ de bataille pour percer les rangs ennemis et les frapper de terreur. L'Empire maintient la galaxie sous sa coupe en imposant le règne du doute et de la terreur, et n'hésite pas à commettre des actes odieux. La guerre, la famine, le combat, des adversaires intimidants et des dangers naturels horribles peuvent faire naître la peur même chez les personnages les plus endurcis. La peur interfère avec les actions et les intentions des personnages. Elle peut diminuer l'efficacité d'un personnage, le rendre hésitant, ou même provoquer sa fuite.

Dans les mécanismes de jeu, la peur est contrée par la compétence Sang-froid (cf. page 128) ou, parfois, par la compétence Calme (cf. page 117). Comme pour tout autre test de compétence, le MJ détermine la difficulté et ajoute les dés nécessaires à la réserve de dés du personnage. Interpréter le résultat du test est essentiel pour déterminer les effets de la peur, même dans le cadre d'un test réussi. Le test de Sang-froid, ou de Calme, représente la capacité de réaction du personnage face à la peur, et pas nécessairement le niveau de peur que ce dernier peut ressentir.

EXEMPLE

Un personnage a souffert d'horribles brûlures par le passé. Confronté au déclenchement soudain d'un incendie, sa peur du feu refait surface. Un test de Sang-froid réussi signifie qu'il réussit à surmonter sa peur et peut agir : il franchit le rideau de flammes en courant et va se mettre à l'abri. Mais la prochaine fois, rien ne dit qu'il ne sera pas paralysé par la peur, incapable de réagir alors que l'incendie se propage autour de lui.

TABLE 9-1 : UTILISER LES TESTS DE PEUR

État de peur	Difficulté du test	Exemple
Peur minime	**Facile** (◆)	Affronter une force légèrement supérieure au combat ; une créature modérément dangereuse ; un péril mineur menaçant la sécurité de quelqu'un.
Peur modérée	**Moyenne** (◆◆)	Affronter une force clairement supérieure au combat ; une créature dangereusement agressive ; un péril menaçant vraiment la sécurité de quelqu'un, ou surmonter une crainte mineure pour sa vie.
Forte peur	**Difficile** (◆◆◆)	Combattre sur un champ de bataille ; une meute de créatures dangereuses ; un péril menaçant fortement la sécurité de quelqu'un, ou surmonter une crainte modérée pour sa vie.
Peur mortelle	**Intimidante** (◆◆◆◆)	Un combat d'une intensité terrifiante ; affronter une créature énorme et dangereuse comme un rancor ; surmonter une crainte intense pour sa vie.
Terreur absolue	**Exceptionnelle** (◆◆◆◆◆)	Une situation désespérée et totalement terrifiante ; un combat contre des choses qui dépassent l'entendement ; être assailli par une escouade entière de TB-TT ; surmonter une peur si violente qu'elle peut rendre fou.
Faire face à quelque chose de réputé dangereux.	Amélioration de 1 dé de difficulté	Se confronter à un agent des services de renseignements impériaux ; combattre Boba Fett.
Faire face à quelque chose de réputé dangereux et très rare.	Amélioration de 2 dés de difficulté	Se retrouver dans le gosier d'un dragon krayt
Faire face à quelque chose de réputé extrêmement dangereux et unique.	Amélioration de 3 dés de difficulté	Affronter l'Empereur.

QUAND EFFECTUER UN TEST DE PEUR ?

Chaque fois que l'on utilise Sang-froid ou Calme pour surmonter sa peur, on parle d'un test de peur. Toutes les situations effrayantes n'exigent pas d'effectuer des tests de peur ; ils doivent être réservés aux circonstances exceptionnelles, ou à la première fois qu'un personnage est confronté à une situation particulièrement effrayante. Tomber dans une embuscade tendue par des stormtroopers n'exigera probablement pas d'effectuer un test de peur. Mais si un personnage se retrouve brutalement jeté au fond d'une fosse pleine de rancors, un test de peur est alors de rigueur.

La fréquence des tests de peur est décidée par le MJ. En principe, une fois qu'un test de peur a été effectué, le MJ ne devrait pas exiger de nouveau test de peur pour la même raison durant cette rencontre, à moins d'un changement significatif des circonstances. Le MJ peut demander davantage de tests de peur dans une histoire où la peur joue un rôle-clef. Un personnage qui voit ses compagnons mourir sous ses yeux, ou assiste à la destruction de son monde natal, pourra se voir imposer davantage de tests de peur afin d'illustrer la violence des émotions qui l'agitent.

En général, les effets de la peur sont déterminés par le résultat du test de Sang-froid. Toutefois, si un personnage a le temps de se préparer à une situation et n'est pas pris par surprise, le MJ peut lui permettre d'effectuer un test de Calme au lieu d'un test de Sang-froid.

DÉTERMINER LE NIVEAU DE PEUR

La difficulté d'un test de peur combine les circonstances et la nature de l'individu affrontant une situation effrayante. Deux personnes ne réagissent pas de la même manière à la peur. Si un civil sans entraînement peut se retrouver tétanisé par le déchaînement d'un combat, un soldat de métier agira quant à lui avec confiance et efficacité. Cela ne veut pas forcément dire que le soldat n'éprouve aucune peur, simplement qu'il sait mieux la gérer.

La **table 9-1 : utiliser les tests de peur** offre des exemples de circonstances et de niveaux de difficulté. La difficulté est censée représenter une situation effrayante pour une personne n'ayant jamais fait l'expérience des événements en question. La difficulté du test peut être accrue en fonction de circonstances particulières. L'amélioration des dés de difficulté dépend généralement des circonstances du test, de la nature de la créature ou du personnage provoquant la peur. Par exemple, affronter un austère guerrier en armure noire armé d'un sabre laser imposerait au minimum un **test intimidant (◆◆◆◆)**. Mais savoir que ce guerrier est Dark Vador, le Seigneur Noir des Sith qui a traqué et tué les Jedi, peut améliorer 3 de ces dés. Le MJ peut ajouter un ou plusieurs ■ pour représenter d'autres aspects de la situation, tels que la surprise. Il peut également accorder des □ si la résolution du personnage est soutenue par de puissants alliés, ou une aide d'une autre nature.

EFFETS DE LA PEUR

Il revient au MJ d'interpréter les résultats du test de peur. Certaines créatures et certains talents déterminent le résultat du test de peur qu'ils provoquent. Le MJ peut également décider d'effets supplémentaires. Les ⚙ et ⚙ ont des effets indépendants du succès ou de l'échec. Si plusieurs tests de peur sont requis, les ⚙ et ⚙ des tests suivants peuvent annuler les effets des tests précédents.

Suggestion des effets minimaux d'un échec :

- **Échec :** le personnage ajoute ■ à chaque action qu'il entreprend pour le reste de la rencontre.
- **Menace :** le personnage subit un nombre de points de stress égal au nombre de ⚙ obtenus. Si le test génère ⚙ ⚙ ⚙ ou plus, le personnage peut à la place être étourdi pour son premier tour de jeu.
- **Désastre :** le personnage est profondément effrayé et, jusqu'à la fin de la rencontre, il améliore 1 dé de difficulté de tous ses tests.

Suggestion des effets minimaux d'une réussite :

- **Succès ou succès multiples :** le personnage ne subit aucun des effets liés à la peur, sauf ceux déclenchés par les ⚙.
- **Avantage :** le personnage obtient □ à son premier test. S'il y a plusieurs ⚙ dépensés, un autre personnage bénéficie d'un □ à son premier test.
- **Triomphe :** ce dernier peut être utilisé pour annuler tous les malus liés à de précédents tests de peur, ou pour garantir au personnage de ne plus avoir à effectuer aucun test de peur jusqu'à la fin de la rencontre, et ce, quelle que soit la source de la peur.

MORT D'UN PERSONNAGE

L'attrait de **L'Ère de la Rébellion** tient pour une large part au fait d'incarner des personnages héroïques affrontant des situations palpitantes et dangereuses. La galaxie est déjà périlleuse en temps de paix, mais à l'époque de la Rébellion, elle est perpétuellement secouée par la guerre et les troubles ; la mort y est donc une compagne quotidienne, et même les héros incarnés par les joueurs succombent parfois à leurs blessures.

La mort d'un personnage joueur est un événement qui ne devrait pas se produire à chaque session de jeu, mais le risque doit toujours rester présent. Certains joueurs peuvent se montrer déçus, ennuyés, voire en colère à la mort de leur personnage, notamment ceux qui ont investi beaucoup de temps et d'efforts dans sa création. Le MJ doit s'efforcer de gérer ce genre de situations avec équité, et parfois même trouver un moyen d'éviter la mort du personnage. Mais il doit autant que possible éviter d'intervenir, à la fois pour prévenir toute accusation de favoritisme et pour conserver la tension liée au risque de perdre son personnage. Si les joueurs ont le sentiment que leurs actions n'ont pas de conséquences, le jeu risque de perdre de sa saveur.

Quand un personnage meurt, le joueur doit pouvoir s'en créer un autre, en laissant un peu de temps au MJ pour trouver un moyen de l'insérer dans l'aventure de manière réaliste, si possible sans interrompre le cours de l'intrigue.

INCARNER UN PERSONNAGE

Dans **L'Ère de la Rébellion,** comme dans la plupart des jeux de rôle, chaque joueur incarne un seul personnage héroïque, tandis que le MJ s'occupe d'interpréter tous les autres personnages du jeu. Donner vie à un personnage est un des aspects les plus plaisants du jeu, et chaque joueur devrait s'efforcer de rendre son personnage unique et mémorable.

DONNER UNE VOIX À SON PERSONNAGE

Les joueurs ont l'avantage de se concentrer sur un seul personnage à la fois et de pouvoir accorder beaucoup de temps à l'élaboration de son histoire, de sa personnalité et de ses particularités. La Motivation et le Devoir du personnage représentent les forces qui guident ses actions par-delà sa personnalité. Le MJ se doit d'inciter les joueurs à utiliser ces mécanismes comme une ossature pour leur personnage, à partir de laquelle ils pourront broder les détails qui lui donneront vie. Certains joueurs apprécient de donner une voix particulière à leur personnage. Si un joueur a du talent pour prendre des accents, laissez-lui le loisir d'utiliser une voix particulière quand son personnage parle à la première personne. En revanche, il est tout à fait acceptable que d'autres joueurs se contentent d'utiliser leur voix normale pour faire parler leur personnage.

Un personnage est ce que vous en faites. Même deux personnages identiques sur le papier, avec les mêmes Motivation et Devoir, peuvent être incarnés de mille et une façons. Cette étincelle de vie qui n'est pas donnée par les règles, ou par le type de personnage joué, ne provient que du joueur lui-même. Au cours de la partie, les joueurs devraient prendre note des choses intéressantes ou inhabituelles qui arrivent à leur personnage. Peut-être qu'après avoir survécu à une blessure critique, le PJ marche désormais en boitant légèrement et se plaint tout le temps de sa jambe raide. Au début d'une partie, certains MJ demandent à leurs joueurs de faire une brève description de l'apparence physique de leur personnage, ainsi que de la tenue et de l'équipement qu'il porte.

DES MILLIERS DE RÔLES

Pour certains MJ, l'idée d'incarner tous les autres êtres vivants de la galaxie peut paraître une tâche impossible. Mais le rôle du MJ consiste à faire progresser l'histoire et à permettre aux joueurs de s'amuser, pas à créer une personnalité et une histoire unique pour chaque PNJ rencontré.

Les adversaires principaux et les PNJ importants sont bien sûr à part et doivent être créés en utilisant les mêmes règles de création de personnages que celles utilisées pour les PJ, et recevoir une personnalité bien définie et des objectifs précis.

Pour les PNJ « de figuration», il suffit de leur conférer un trait de personnalité particulier, afin d'aider les PJ à se souvenir d'eux. Les stéréotypes sont très utiles en cela : le bureaucrate mourant d'ennui, le videur aimable comme une porte de prison, le mécanicien laconique... Mais vous pouvez aussi mélanger les genres et briser les codes afin de rendre les PNJ de figuration encore plus marquants. Il n'est bien sûr pas nécessaire d'inventer une voix unique à chaque personnage, mais de petites inflexions peuvent

suffire, comme une voix traînante, un zézaiement ou une façon particulière de parler. Les joueurs ont plus de chances de se rappeler du patron de cantina toujours prêt à pousser la chansonnette que du stéréotype du barman taciturne en train d'essuyer un verre.

IMPROVISER

Un bon MJ doit apprendre à improviser, aussi bien pour les dialogues que pour s'adapter sur le vif à des changements dans l'histoire. Même quand un MJ fait jouer une aventure publiée, avec les discours des PNJ déjà écrits et différentes orientations de l'intrigue prévues, il aura à réagir à des questions ou des actions inattendues. Le MJ doit toujours être prêt à modifier l'aventure suivant la façon dont la partie se déroule, afin que l'intrigue puisse poursuivre sa course. Si les joueurs arrivent avec une idée à laquelle le MJ n'est pas préparé, il doit être capable d'improviser entièrement de nouvelles scènes et de nouveaux PNJ.

ATTRIBUER DES POINTS D'EXPÉRIENCE

Le MJ doit attribuer des points d'expérience après chaque session de jeu. La quantité est généralement de 10 XP par personnage pour une session comptant deux à trois rencontres majeures, plus une poignée de rencontres mineures. Un bonus supplémentaire de 5 XP peut être accordé si les personnages ont bouclé une partie de l'intrigue. Le respect de la Motivation d'un personnage dans la manière de l'incarner peut, à l'appréciation du MJ, valoir également 5 XP par session. Le MJ peut envisager d'accorder 1 ou 2 XP supplémentaires à un joueur pour une interprétation remarquable de son personnage, ou pour avoir eu une très bonne idée. Les aventures publiées offrent en général des recommandations sur l'attribution des XP.

Le MJ doit expliquer aux joueurs la provenance de leurs XP. Par exemple, ils peuvent recevoir 5XP pour avoir capturé une navette impériale et 5 XP pour avoir réussi à détruire une station de communication de l'Empire. Tout bonus de XP doit être clairement expliqué aux joueurs de façon à ce qu'ils cherchent à répondre aux attentes du MJ lors de prochaines sessions de jeu.

DU BON USAGE DE LA MUSIQUE ET AUTRES ACCESSOIRES

Un des grands avantages à jouer dans l'univers de *Star Wars* est l'existence de musiques d'ambiance. Les bandes originales des films installent tout de suite la bonne atmosphère. Commencer une aventure par l'ouverture en fanfare des films met immédiatement dans l'ambiance, et passer les bandes originales en fond sonore durant la partie permet d'y rester. Une approche encore meilleure consiste à passer des morceaux présélectionnés aux moments opportuns afin de renforcer l'ambiance. Rien ne remplit mieux les joueurs d'appréhension (« Voilà l'Empire ! ») que de passer la Marche impériale juste avant d'annoncer qu'un destroyer stellaire vient d'arriver pour leur plus grand malheur.

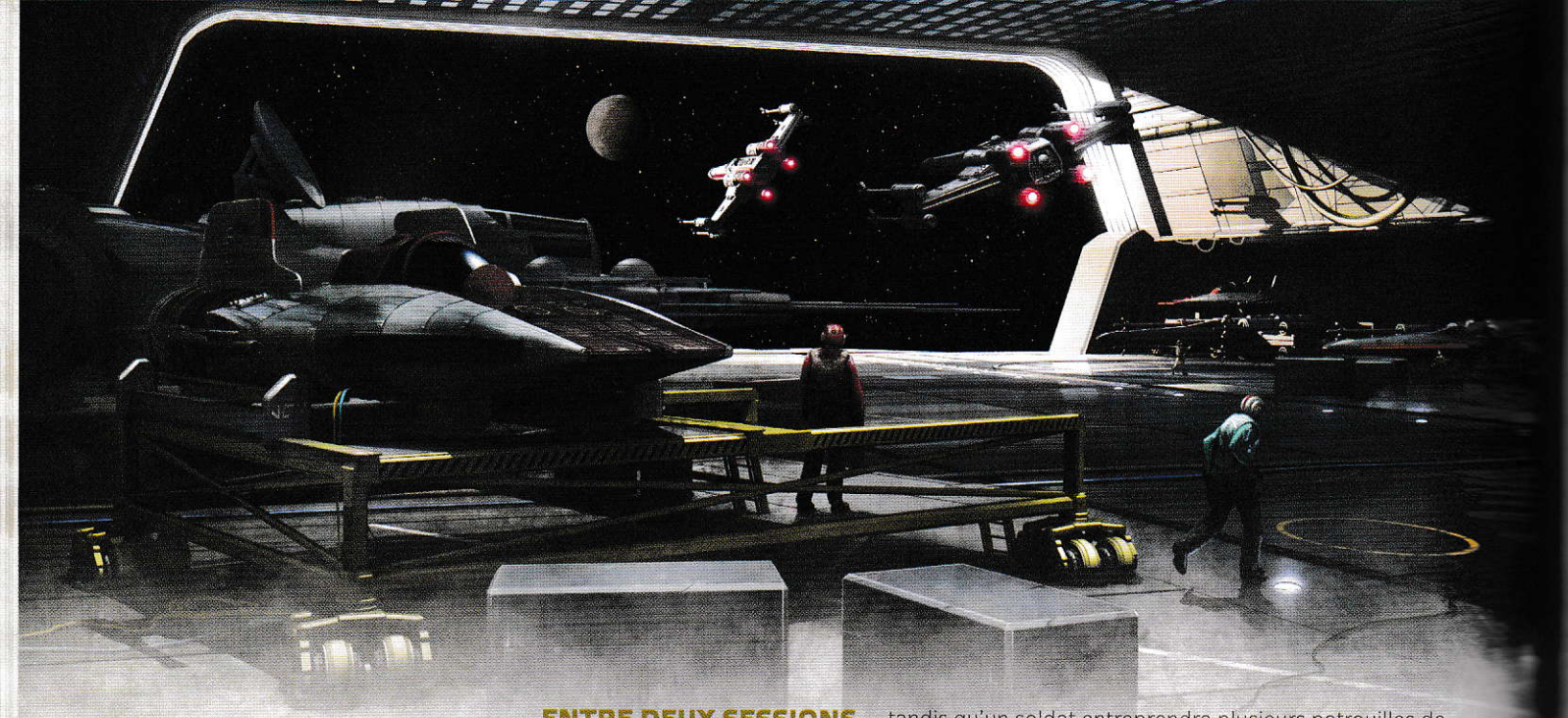
Avec la multitude de jouets, répliques et figurines *Star Wars* que l'on trouve dans le commerce, il est également aisé de se servir d'accessoires au cours du jeu. Les modèles réduits de vaisseaux spatiaux, les livres comprenant des illustrations détaillées, ou les reproductions factices d'armes peuvent avoir leur place à la table de jeu, ne serait-ce que pour illustrer une situation. Cependant, tous ces accessoires ne contribueront pas forcément à installer l'ambiance voulue. Un modèle réduit très fidèle de X-wing peut apporter des précisions intéressantes à une discussion dans le jeu à propos de ce vaisseau. Une version enfantine du même appareil n'aura sûrement pas le même effet.

DÉPENSER LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Quand le MJ attribue des points d'expérience, il doit garder en tête la façon dont ses joueurs vont pouvoir les dépenser et ce qu'il leur en coûtera. Cette question est traitée à la page 102, mais pour plus de facilité, la **table 9-2 : Dépenser les points d'expérience** a été reproduite ici. Elle ne concerne que la dépense de points d'expérience après la création des personnages.

TABLE 9-2 : DÉPENSER L'EXPÉRIENCE

Options	Coût	Prérequis
Peut dépenser de l'expérience pour acheter jusqu'au rang 5 dans n'importe quelle compétence.	Les compétences de carrière coûtent cinq fois le rang acheté. Les compétences hors carrière coûtent cinq fois le rang acheté, plus 5 XP.	Que l'on parle de compétence de carrière ou hors carrière, les rangs doivent être achetés un par un (pour passer du rang 1 au rang 3, il faut d'abord acheter le rang 2, puis le 3, etc.).
Peut dépenser de l'expérience pour acheter des talents de spécialité.	Dépend de la position du talent sur l'arborescence de spécialité.	Les talents ne peuvent être achetés que s'ils sont sur le premier niveau de l'arborescence ou s'ils sont reliés à un talent déjà acquis.
Peut dépenser de l'expérience pour avoir accès à de nouvelles spécialités.	Une nouvelle spécialité coûte 10 fois le nombre total de spécialités qu'aura le personnage une fois qu'il l'aura acquise. Les spécialités hors carrière coûtent 10 XP supplémentaires.	Aucun.



ENTRE DEUX SESSIONS

Entre deux sessions de jeu, les joueurs et le MJ doivent faire le bilan de certains éléments importants. Le MJ demande aux joueurs de vérifier leur feuille de personnage afin de s'assurer qu'ils ont bien reçu et utilisé tous les XP obtenus lors de sessions précédentes, et leur attribue éventuellement des XP oubliés. Le MJ doit également modifier le niveau actuel de Devoir et de Contribution des PJ si besoin. Les joueurs auront à revoir leur personnage pour prendre en compte les modifications en matière d'équipement et noter d'éventuelles améliorations d'aptitudes, compétences et talents obtenus grâce aux XP reçus.

Il est fortement recommandé que le MJ et les joueurs prennent des notes en cours de partie afin de se rappeler ce qui s'est passé. Il est bon de garder une trace des noms des personnages importants, des informations apprises durant l'aventure ainsi que de certains effets persistants (notamment les blessures critiques ou les dégâts subis par leur vaisseau, s'ils en possèdent un), et éventuellement des objectifs de la prochaine session.

Il n'est pas impératif de recommencer une session de jeu exactement là où la dernière s'était arrêtée. Le MJ peut inclure un « temps mort » entre deux sessions, durant lequel se produisent des événements qui ne nécessitent pas l'intervention directe des personnages. Par exemple, un espion rebelle peut consacrer cette « pause » à s'entraîner pour sa prochaine mission, tandis qu'un soldat entreprendra plusieurs patrouilles de routine, sans incident notable. Il n'est pas nécessaire de jouer réellement la moindre activité banale. Le MJ et les joueurs se contentent de résumer ce qui s'est passé durant les temps morts entre les aventures.

RETOUR SUR EXPÉRIENCE ET AMÉLIORATION

Il est essentiel que le MJ et les joueurs discutent pour voir ce qui fonctionne bien dans le jeu et ce qui ne va pas. Notamment lors des premières parties, le MJ doit conclure chaque session par un bref récapitulatif des événements importants, une discussion sur les choses qui ont bien fonctionné et sur les points encore problématiques. Les joueurs devront en profiter pour aborder les points de règles encore obscurs pour eux, afin que le MJ puisse les clarifier, et donner leur sentiment sur la partie. Certains joueurs préfèrent en discuter en tête-à-tête, et le MJ devra accorder un peu de son temps aux joueurs qui le souhaitent.

La discussion ne doit pas être à sens unique. Si le MJ a le sentiment qu'un joueur ne s'amuse pas, ou qu'il perturbe le groupe d'une façon ou d'une autre, qu'il prenne à part ce dernier afin d'en parler avec lui. Le but de ces discussions est à la fois d'améliorer la façon de jouer, et de garantir le maximum de plaisir à tous les participants.

LES PERSONNAGES JOUEURS ET LA RÉBELLION

L'**Ère de la Rébellion** est principalement destiné à jouer des aventures se déroulant dans la période comprise entre l'Épisode IV *Un nouvel espoir* et l'Épisode V *L'Empire contre-attaque*, alors que les forces hétéroclites et dispersées de la Rébellion se rassemblent pour affronter la puissance écrasante de l'Empire galactique. Il s'agit d'une époque où les libertés sont étouffées, où l'injustice règne et où ceux qui refusent de courber la tête face à l'Empire sont impitoyablement châtiés.

Et pourtant, il subsiste un espoir. Sous la direction de la Princesse Leia Organa, l'Alliance Rebelle lutte pour préserver le peu de liberté qu'il reste et secouer le joug impérial. Les forces de la Rébellion, dispersées et en grave infériorité numérique, combattent avec les seuls moyens à leur disposition – subterfuges, espionnage et embuscades –, tout en tentant de rallier à leur cause tous les habitants de la galaxie qui aspirent à la liberté.

Les personnages joueurs appartiennent à l'élite des forces de la Rébellion. Leurs compétences, aptitudes et talents sont mis à contribution pour frapper l'Empire en plein cœur, dans l'espoir de retrouver la liberté perdue depuis l'accession au pouvoir de l'Empereur. Le défi est colossal, et les efforts à consentir pour obtenir la victoire semblent insurmontables, mais les PJ sont à la hauteur de la tâche. Les alliés des PJ au sein de la Rébellion, qu'il s'agisse de soldats, de commandos, de pilotes, d'artilleurs, de médecins ou d'espions, n'épargnent ni leur sueur ni leur sang dans l'espoir de la victoire, allant parfois jusqu'à donner leur vie. C'est parmi eux que les PJ pourront s'illustrer et changer le sort de la galaxie. Quelles que soient leur histoire, leurs compétences ou leurs méthodes, les personnages joueurs et leurs actions jouent un rôle essentiel dans l'effort de guerre. L'Alliance Rebelle a plus que jamais besoin d'eux si elle veut réussir à mettre l'Empire à genoux.

UN RÔLE DANS LA « GRANDE HISTOIRE »

La guerre entre l'Alliance Rebelle et l'Empire est un conflit immense qui s'étend sur toute la galaxie. Au fil des décennies, des batailles innombrables ont eu lieu entre ces deux adversaires, et la Rébellion a connu son lot de victoires comme de défaites. Même s'ils tiennent une place déterminante dans l'issue de la guerre, les événements relatés dans les films *Star Wars* ne représentent qu'une petite partie des multiples aléas du conflit. Un nombre incalculable de Rebelles luttent pour renverser l'Empire, et la plupart de leurs batailles ne sont que peu (ou pas du tout) mentionnées dans les films et les livres. En résumé, les événements des films *Star Wars* ne représentent qu'une partie d'une plus grande histoire.

Les aventures des personnages joueurs s'inscrivent dans le cadre général de la lutte entre la Rébellion et l'Empire. Au même titre que Luke Skywalker, Han Solo et Leia Organa, les PJ ont leur place dans l'histoire. Les aventures créées par le MJ représentent ces « exploits méconnus » qui jouèrent un rôle tout aussi important que ceux racontés dans les films.

Le MJ peut intégrer les PJ dans l'histoire globale des films *Star Wars* de deux manières différentes : les joueurs peuvent prendre part à certaines scènes-clés des films, mais « hors champ » des exploits des héros célèbres, ou vivre des événements inédits, s'aventurer sur d'autres planètes ou prendre part à d'autres coups d'éclat qui ne sont pas montrés dans les films, mais qui n'en sont pas moins essentiels au succès de la Rébellion.

L'aspect le plus important à garder en mémoire est que les personnages joueurs n'ont aucune obligation envers l'Alliance Rebelle. Ils sont libres de contribuer à l'effort de guerre comme ils le souhaitent. Il peut s'agir de prendre l'uniforme et de combattre en première ligne, ou d'entreprendre pour la cause des missions d'un genre différent, en tant que « spécialistes ».

PERSONNAGES JOUEURS ET RAPPORTS HIÉRARCHIQUES

Si les personnages joueurs reçoivent un grade, il est possible que l'un d'eux soit désigné comme commandant du groupe. Les joueurs devront décider comment gérer ce rapport d'autorité durant le jeu. Comme lorsqu'ils sont en présence de PNJ qui sont leurs supérieurs, les PJ subalternes sont censés obéir aux ordres de leur commandant. Certains joueurs rechignent à l'idée qu'un autre joueur leur dise quoi faire. Évitez que cette situation ne tourne à la véritable confrontation, et rappelez aux joueurs que les PJ doivent réussir à s'entendre pour continuer l'aventure. Un joueur qui peine à gérer harmonieusement ces rapports hiérarchiques dans le groupe ne devra pas être puni… du moins pas tout de suite. Mais un supérieur tyrannique ou un PJ insubordonné peut très bien passer devant la commission de discipline entre deux sessions.

En résumé, ne laissez pas les joueurs prendre trop au sérieux ces histoires de grades !

AVENTURES EN MARGE DES SCÈNES MAJEURES

Dans ce genre de scénario, les personnages joueurs participent aux mêmes scènes que les héros principaux des films *Star Wars*. Les PJ peuvent toujours entr'apercevoir ces personnages-clés, mais n'interagissent pas avec eux. Par exemple, les PJ peuvent faire partie du commando d'élite chargé de contenir les forces impériales alors que ces dernières investissent la base rebelle durant la bataille de Hoth.

Le défaut de ce type de scénario est que les joueurs en connaissent l'issue. Dans l'exemple ci-dessus, les PJ savent que leurs efforts seront vains et que la base finira par tomber. Ce n'est pas un problème en soi, tant que le MJ propose aux PJ des objectifs et des situations qui les concernent directement. Ils peuvent par exemple avoir reçu pour mission de détruire l'ordinateur central de la base avant la fin de l'évacuation, afin de s'assurer qu'il ne tombe pas aux mains des Impériaux. Si les circonstances changent, ils auront peut-être à trouver une solution alternative pour évacuer les lieux et se rendre au point de rendez-vous des forces rebelles.

AVENTURES MÉCONNUES

La guerre entre l'Alliance et l'Empire a fait rage sur plusieurs décennies et s'est étendue à tous les recoins de la galaxie. Certaines batailles sont entrées dans la légende, comme celles de Yavin, de Hoth et d'Endor, mais il ne s'agit au final que de quelques chapitres d'une histoire plus vaste. D'innombrables batailles ont eu lieu sur des planètes lointaines, comme dans le vide intersidéral. Ce genre de scénario est plus adapté aux MJ qui souhaitent créer leurs propres aventures et en-

traîner les PJ dans des lieux exotiques tirés de l'Univers Étendu, ou nés de leur imagination. Mais quel que soit l'endroit où les PJ se rendent, ils ont le devoir de combattre l'Empire où qu'il se trouve.

En utilisant ce type de scénario, le MJ a toute liberté pour créer de nouvelles planètes, lunes, bases et autres. L'objectif reste de concevoir un lieu ou une aventure fidèle à l'ambiance de *Star Wars*, même si le nom de la planète paraît nouveau aux oreilles des joueurs. Les thèmes familiers d'un « univers usé et déglingué », peuplé de droïdes et d'espèces qui cohabitent sous la menace omniprésente de l'Empire, doivent toutefois rester présents dans le décor.

Il est tout aussi important d'assurer aux PJ que leurs actions ont un rôle majeur, et même crucial, dans l'effort de guerre. Après une aventure, le MJ pourra expliquer aux personnages joueurs comment leurs actions ont affecté la guerre au sens large, peut-être même en reliant leurs aventures aux grands événements montrés à l'écran.

LA CHAÎNE DE COMMANDEMENT

L'Alliance Rebelle est construite sur un modèle d'organisation militaire, même si celle-ci n'a rien à voir avec la hiérarchie rigide qui structure l'Empire. Les individus reçoivent un grade et doivent suivre les ordres de leurs supérieurs, mais également commander leurs subordonnés. Cela dit, les besoins de la Rébellion imposent une certaine flexibilité dans le concept de grade et de hiérarchie. La Rébellion utilise de nombreux « spécialistes », des individus possédant des compétences, des talents ou des positions essentiels à l'effort de guerre, sans exiger d'eux de revêtir un uniforme et de répondre « oui, capitaine » chaque fois qu'un ordre leur est donné. Cette liberté permet aux personnages joueurs d'appartenir à une organisation de type militaire sans en subir tous les inconvénients. Ce sont des spécialistes dont l'Alliance a besoin, et celle-ci est prête à leur laisser une certaine marge de manœuvre, du moment qu'ils mettent leurs talents au service de la cause.

Selon le type d'aventure ou de campagne que le MJ souhaite faire jouer, il devra rester attentif à l'ambiance « militaire » (ou pas) de la partie. Certains joueurs peuvent apprécier une aventure à forte connotation militaire, dans laquelle ils appartiennent pleinement à une troupe constituée. Cela leur donne l'avantage d'avoir accès à des armes, de l'équipement et des véhicules fournis par les magasins de l'armée, mais leur impose une structure hiérarchique que certains joueurs peuvent trouver frustrante. Il vaut mieux faire des PJ membres des forces spéciales, en leur laissant une plus grande latitude de décision sur le terrain, et conserver la pression hiérarchique et la rigidité de la vie militaire en toile de fond, en dehors des combats.

Le **Chapitre XI : La Rébellion** fournit davantage d'informations sur la structure et la hiérarchie de l'Alliance Rebelle.

L'Ère de la Rébellion est centré sur l'action, pas sur les tribunaux militaires et les commissions disciplinaires. À moins que les joueurs ne commettent quelque faute grave (ou une trahison), ou qu'ils se rendent coupables d'une négligence criminelle, le MJ doit éviter de les mettre aux prises avec la justice militaire. À l'occasion, toutefois, un bon savon du capitaine de vaisseau, ou même un petit séjour au mitard, reste un bon moyen de rappeler à des joueurs irresponsables que leurs actes ont des conséquences.

PERSONNAGES JOUEURS ET SUPÉRIEURS HIÉRARCHIQUES

En tant que membres de l'Alliance Rebelle, les personnages joueurs se retrouveront forcément pris dans la hiérarchie et les contraintes d'une organisation militaire, et ils recevront des ordres de leurs officiers supérieurs. Le MJ devra déterminer quel niveau de « proximité » existe entre les PJ et leurs officiers supérieurs. Dans la plupart des aventures, il est acceptable que les supérieurs des PJ restent à l'arrière-plan, se contentant de donner leurs ordres au début ou en cours de session. C'est la meilleure méthode, car elle permet au MJ de mettre la partie en route par l'intermédiaire d'un PNJ et de modifier l'intrigue par des ordres complémentaires si la situation dérape ou s'il est temps de passer à une nouvelle aventure.

Les choses se compliquent si un officier supérieur accompagne les personnages joueurs. Même s'il est cohérent que les PJ suivent les ordres de l'officier, évitez que ce dernier ne décide de tout dans le moindre détail. Les PJ doivent pouvoir prendre leurs propres décisions et agir de leur propre chef. Dans ce cas de figure, il vaut mieux que l'officier donne ses ordres et instructions au préalable, puis passe à l'arrière-plan comme n'importe quel autre PNJ, ne revenant sur le devant de la scène que si nécessaire (pour apporter le renfort de son blaster quand un combat éclate, par exemple).

PERSONNAGES JOUEURS ET SUBORDONNÉS HIÉRARCHIQUES

Parfois, les personnages joueurs reçoivent pour mission de commander un groupe de soldats du rang, ou d'autres membres du personnel de l'Alliance. Cela permet de rajouter des personnages au groupe des PJ. Les Rebelles sont loyaux et dévoués ; ce sont des soldats qui ont appris à obéir aux ordres. Tant que le PJ qui les commande ne leur ordonne pas d'accomplir un acte réellement suicidaire, les subordonnés obéiront aux ordres au mieux de leurs capacités. Les PJ devront se rappeler qu'ils sont responsables des hommes placés sous leurs ordres et devront assumer les conséquences si ces derniers sont tués, capturés ou compromis d'une façon ou d'une autre.

Quand des alliés PNJ accompagnent les personnages joueurs, il est préférable de les jouer de façon groupée, en réunissant une seule réserve de dés pour leurs attaques ou leurs tests de compétence. Les PNJ alliés uniques ou plus puissants devront être joués séparément, notamment s'ils possèdent des talents ou des compétences particulières qui risquent d'avoir un impact dans le jeu.

RESPECT DES ORDRES CONTRE CONTINGENCES TACTIQUES

Les soldats ont un dicton : « aucun plan ne survit au contact avec l'ennemi ». Cela signifie que même le plan le plus réfléchi, et le mieux prévu risque de tomber à l'eau une fois confronté aux réalités du champ de bataille. Les parachutages programmés n'arrivent pas ; les renseignements avaient mal estimé les forces adverses ; l'équipement vous lâche juste au moment où vous en aviez besoin.

La Rébellion fait preuve de pragmatisme dans le domaine du commandement. Des ordres sont donnés et doivent être exécutés, mais compte tenu de l'inégalité écrasante du combat contre l'Empire, les Rebelles se retrouvent souvent contraints de modifier leurs plans pour garantir le succès d'une mission, ou tout simplement pour survivre. Cela signifie que les personnages joueurs sont libres d'agir comme ils l'entendent pour accomplir leur mission. Bien sûr, ils devront ensuite répondre de leurs actes, notamment s'il y a eu des dommages collatéraux, ou si les événements ont pris une tournure inattendue. En dehors de cela, les joueurs n'auront pas à s'inquiéter du fait que les actions de leurs personnages ne sont pas en totale adéquation avec les objectifs du Haut Commandement de l'Alliance.

LE PRIX DE LA GUERRE

La guerre, c'est l'enfer. Les dommages collatéraux sont le lot de tous les conflits et les civils peuvent se retrouver sous le feu croisé, ou périr sous les bombardements. Si l'Empire se préoccupe peu du sort des civils innocents, la Rébellion s'efforce de réduire au minimum le nombre des victimes. Cette volonté s'inscrit dans le cadre de l'objectif premier de la Rébellion, et il est constamment rappelé aux soldats que les gens qui risqueraient de périr du fait de leurs actions sont précisément ceux qu'ils ont juré de libérer du joug de l'Empereur.

La confrontation aux horreurs de la guerre devra avoir un impact sur la Motivation et le Devoir d'un personnage. Certaines Motivations peuvent s'en trouver renforcées ou au contraire fragilisées. La guerre agit comme un révélateur de la nature profonde d'un individu. Le Devoir d'un personnage peut lui aussi être affecté : un PJ ayant le Devoir de détruire tous les chasseurs TIE qu'il croise peut se retrouver contraint de contempler la destruction provoquée par le crash de ses cibles sur une zone urbaine densément peuplée. Est-ce que cela l'incitera à remettre en question son Devoir ?

De même, un personnage joueur totalement dévoué à l'effort de guerre peut laisser des innocents sans vivres ni soins médicaux, parce que ces ressources seront mieux employées par l'Alliance elle-même. Est-ce que cela le renforcera dans sa conviction ? Le MJ devra réfléchir aux effets secondaires de la guerre pour voir quel impact celle-ci pourra avoir sur chaque PJ au fil des aventures.



MISSIONS POUR LA RÉBELLION

Appartenir à l'Alliance Rebelle est extrêmement périlleux et les PJ côtoient le danger au quotidien. Les ordres peuvent arriver bien en avance, avec du temps pour échafauder un plan, mettre en place un soutien logistique et réunir du personnel pour accomplir la mission... ou parvenir aux PJ à la dernière minute. Dans ce cas, ceux-ci doivent réfléchir vite et improviser pour mener à bien leur tâche.

L'Ère de la Rébellion est conçu pour permettre au MJ de créer à sa façon des scénarios centrés sur la Rébellion. Les événements historiques du monde réel, comme ceux de l'univers *Star Wars*, regorgent d'exemples pouvant inspirer une campagne se déroulant dans une galaxie en guerre. Même dans le cadre d'une seule campagne, les joueurs peuvent avoir à entreprendre des missions très variées : batailles spatiales au bord d'un champ d'astéroïdes, guérilla urbaine dans les rues d'une capitale assiégée, mission d'infiltration dans une usine de fabrication de blindés pour la saboter, etc.

Si les joueurs appartiennent à l'Alliance Rebelle et reçoivent leurs ordres de celle-ci, ils sont également libres de décider comment remplir au mieux chaque mission. La Rébellion est dispersée dans toute la galaxie : le Haut Commandement ne peut pas planifier chaque mission en détail et ne dispose pas du personnel pour garantir le succès de chaque opération. L'Alliance Rebelle encourage donc l'improvisation et la faculté de décision ; les individus capables de faire preuve d'initiative dans l'adversité connaissent une promotion rapide en son sein.

TYPES DE MISSIONS

Le terme de « mission » servira ici à décrire les ordres donnés aux personnages joueurs par l'Alliance Rebelle. Les missions confiées aux PJ peuvent être simples et courtes, ou longues et complexes. Une mission peut se résumer à une seule rencontre (mener l'assaut contre un bunker), ou au contraire former une aventure (voyager jusqu'aux décombres d'Aldérande afin de chercher une sonde endommagée ayant survécu à la destruction de la planète), voire une campagne entière (traquer et éliminer toutes les forces impériales en poste sur une planète donnée).

Il est bien évidemment impossible d'évoquer tous les types de mission pouvant être confiées aux PJ, mais voici une rapide description des missions les plus courantes, de ce qu'elles impliquent et de la manière dont un MJ peut les faire jouer. Chaque mission décrite ci-dessous peut devenir le cadre d'une rencontre, d'une aventure ou d'une campagne complète.

MISSIONS D'EMBUSCADE

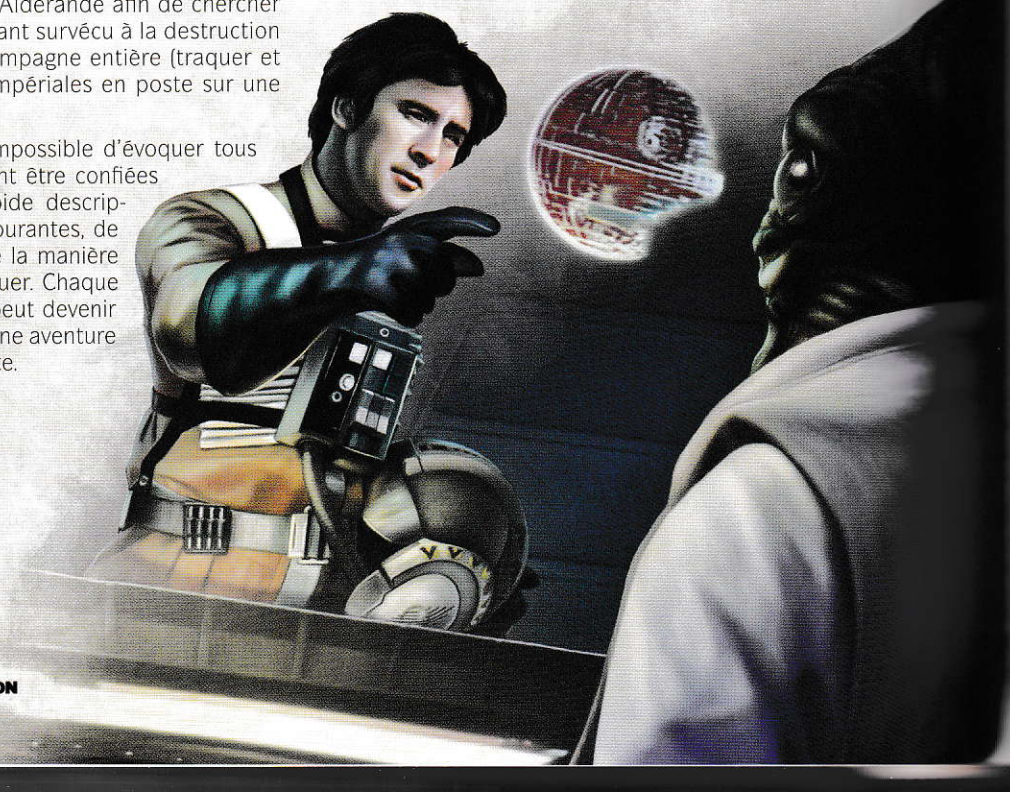
Considérant l'ampleur des forces que l'Alliance Rebelle doit affronter, elle fait usage des tactiques d'embuscades aussi souvent qu'elle le peut. Selon ses objectifs spécifiques, une embuscade peut viser à l'éradication complète de la cible ou à sa capture. Les Rebelles visent les convois d'approvisionnement et les vaisseaux de transport légèrement armés et blindés. Il s'agit avant tout de renflouer leurs stocks et de récupérer toutes sortes d'armes, de munitions, de provisions et, plus important encore, de mettre la main sur de nouvelles informations. Les Forces spéciales d'élite de l'Alliance sont passées maîtres dans l'art de l'embuscade, frappant avec une efficacité redoutable même des cibles apparemment inattaquables.

Pour réussir, une embuscade exige de la discrétion, des renseignements fiables, du personnel et de l'armement. Les missions d'embuscade de grande envergure ne sont déclenchées qu'à la suite de missions de reconnaissance et d'espionnage (cf. **Missions de reconnaissance**, page 323). Les embuscades ont davantage de chances de succès quand l'ennemi est loin de toute source conséquente de renforts, ou handicapé par le terrain : canyons étroits, zones de marécage ou étroit passage au milieu d'un champ d'astéroïdes, par exemple. Le timing est crucial, et un faux pas risque d'alerter l'ennemi trop tôt ou de lui permettre de s'échapper.

Les embuscades sont des missions plutôt destinées à être jouées en une seule rencontre, puisqu'elles impliquent en général de se rendre en un lieu donné et d'attendre que l'ennemi arrive, ce qui n'est pas très intéressant à jouer sur plusieurs sessions d'affilée.

MISSIONS D'INSTALLATION ET DE DÉFENSE

Relativement faible sur le plan numérique, l'Alliance Rebelle dispose tout de même de bases, d'avant-postes et de dépôts disséminés dans toute la galaxie. Ces lieux indispensables à la poursuite de la guerre sont fortement défendus pour empêcher qu'ils ne tombent aux mains de l'ennemi ; les Rebelles n'ont pas suffisamment de moyens pour se permettre de les perdre.



Une mission de défense ne se résume pas à patrouiller sur un rempart avec un fusil blaster et une paire d'électrojumelles. Les personnages joueurs doivent conduire de fréquentes patrouilles au-delà du périmètre de la base, rassembler de l'artillerie lourde de défense, ou encore identifier les points faibles des fortifications afin de les renforcer. En plus de l'Empire, les Rebelles doivent parfois se défendre contre des forces indigènes hostiles qui n'apprécient pas leur présence.

Les personnages joueurs peuvent aussi recevoir l'ordre d'établir pour l'Alliance une nouvelle base d'opérations, un dépôt, un relais ou un refuge. Cela peut consister simplement à atterrir sur une lune lointaine pour assurer la protection des ingénieurs pendant qu'ils construisent une nouvelle base, ou à devoir « nettoyer » au préalable un lieu déjà occupé (en lien avec une mission d'assaut, dans ce cas. Cf. **Missions d'assaut**, page 325).

Vous devez prendre garde à ce que les missions de défense ne soient pas ennuyeuses pour les joueurs. Les envoyer accomplir une ou deux missions où rien de vraiment spécial ne se produit est parfaitement acceptable, s'il s'agit de leur donner une fausse impression de sécurité. L'ennemi utilisera les mêmes subterfuges que les PJ, par exemple en émettant une fausse transmission qui fera sortir les PJ de leur tanière pour enquêter, et permettra d'attaquer la base en leur absence. Même si le lieu que les PJ défendent subit un assaut à grande échelle, un siège peut vite devenir ennuyeux. Réfléchissez à des moyens de faire grimper la tension, comme l'apparition d'un TB-TT capable d'enfoncer les portes blindées de la base, ou en obligeant les joueurs à tenir bon jusqu'à ce qu'une navette arrive pour les évacuer.

La bataille épique de Hoth dans l'Épisode V *L'Empire contre-attaque* forme un parfait exemple de mission « d'installation et de défense ».

MISSIONS DE GUÉRILLA

La méthode d'action directe la plus courante contre l'Empire relève de la guérilla : choisir une cible isolée et relativement facile, attaquer par surprise, frapper fort, puis se replier le plus rapidement possible. La récupération ou la capture d'équipement (ou de personnel) n'est pas le but recherché. Les vaisseaux spatiaux et autres véhicules sont choisis pour leur vitesse et leur puissance de feu, au détriment du blindage et de la résistance. Dans la guérilla, la vitesse d'exécution est la meilleure des protections.

Les missions de guérilla sont plus adaptées pour une seule rencontre, mais une aventure peut être bâtie sur une mission de ce type, en jouant l'approche jusqu'à la cible et l'extraction du groupe après l'assaut, surtout si les choses ne se passent pas comme prévu.

MISSIONS DE SABOTAGE

La Rébellion a depuis longtemps compris qu'un des meilleurs moyens de frapper l'Empire consiste à s'en prendre à ses infrastructures. Les missions de sabotage mêlent espionnage et destruction. Les PJ doivent s'infiltrer – ou se frayer un chemin à coups de blaster – dans un site d'importance vitale afin d'y provoquer des dégâts. Les infrastructures essentielles sont les cibles prioritaires de ces missions, comme les ponts, les installations fournissant nourriture ou eau potable, les unités droïdes de contrôle de la circulation ou les usines de production d'énergie. Les missions de sabotage ont pour objectif de compromettre les plans de l'ennemi et de lui rendre la vie impossible.

Les missions de sabotage n'ont pas forcément à être destructrices. Les PJ peuvent ainsi recevoir l'ordre d'infiltrer une base impériale, afin de pirater son système informatique pour y implanter un virus qui coupera les boucliers au moment crucial. Suivant les circonstances, les PJ auront peut-être à agir sous couverture et à se faire passer pour des civils (ou même pour l'ennemi), ou encore à se faufiler à la faveur de la nuit pour frapper leur cible avant de disparaître.

La mission consistant à détruire le générateur de champ de force sur la lune forestière d'Endor dans *Le Retour du Jedi* est un parfait exemple de mission de sabotage.

MISSIONS DE RECONNAISSANCE

Les missions de reconnaissance permettent de planifier d'autres opérations et sont donc vitales pour la Rébellion. À la différence des missions d'espionnage, la reconnaissance est effectuée par des unités militaires ou paramilitaires qui se rapprochent de l'ennemi afin de relever les mouvements de troupes, la position des défenses, la puissance de feu et autres informations cruciales.

La discrétion est la clef du succès d'une reconnaissance. Les vaisseaux spatiaux et véhicules utilisés pour ces missions sont généralement débarrassés de tout le superflu. Ils utilisent les meilleures technologies de dissimulation quand il ne s'agit pas de véhicules parfaitement ordinaires (et non armés) afin de passer inaperçus. La taille des unités engagées dans ces missions est réduite au minimum. Beaucoup de missions de reconnaissance sont menées à pied, avec de l'armement léger, plutôt destiné à permettre à l'équipe de se défendre qu'à mener un assaut. Les autres équipements sont surtout liés au camouflage, ou à l'enregistrement et l'évaluation des données récupérées par l'équipe de reconnaissance.

Les missions de reconnaissance sont compliquées par le fait qu'elles ne disposent généralement que de peu de soutien. La récupération d'une équipe de reconnaissance peut être annulée si celle-ci rate une courte fenêtre de rendez-vous, l'obligeant alors à se débrouiller par ses propres moyens pour rentrer. Vu le risque élevé de capture, les équipes de reconnaissance ne reçoivent que peu d'informations, afin de minimiser les chances qu'elles livrent des renseignements cruciaux à l'ennemi qu'elles étaient venues espionner.

La meilleure manière de maîtriser une mission de reconnaissance intéressante et passionnante est de commencer par donner un objectif clair aux personnages joueurs, au-delà du simple « allez observer le camp ennemi ». Demandez-leur de ramener des informations spécifiques, comme la localisation d'un vaisseau spatial donné (dans quel hangar se trouve-t-il ?) ou le moment précis où les boucliers d'une base sont abaissés pour permettre la sortie de troupes. Les personnages auront également à s'occuper des patrouilles dans la zone, à désactiver des senseurs, à franchir des champs de mines, ainsi qu'à trouver un moyen de rentrer une fois leur mission accomplie.

MISSIONS D'ESPIONNAGE

Les Rebelles s'en remettent fortement à l'espionnage pour survivre et promouvoir leur cause. Un réseau dense d'espions, d'informateurs et d'agents doubles fournit un flot continu d'informations au Haut Commandement de l'Alliance. Les Services Secrets de l'Alliance planifient et exécutent les principales missions, parfois même sans en informer le Haut Commandement (et sans demander son approbation). Le réseau d'espionnage bothan fournit régulièrement des renseignements vitaux à l'Alliance, mais à un coût élevé en crédits, d'autant que les Bothans vendent leurs informations au plus offrant.

Les missions d'espionnage sont généralement effectuées par des agents sous couverture, qui se déguisent pour ne pas éveiller les soupçons. Le but exact d'une mission d'espionnage peut varier, mais implique souvent le piratage de réseaux informatiques impériaux, le vol de plans ou d'équipements expérimentaux, la désinformation et même, dans certains cas, l'assassinat. Les risques sont énormes, car les espions qui tombent aux mains de l'ennemi peuvent s'attendre à subir un interrogatoire musclé et à croupir en prison en attendant leur exécution (qui, dans la plupart des cas, ne tarde pas). Afin d'accroître leurs chances de survie, les personnages joueurs envoyés dans ce genre de mission reçoivent de l'équipement spécialisé ainsi que des armes faciles à dissimuler, ou maquillées pour ressembler à des objets inoffensifs.

Étant donné les talents spécialisés et les situations spécifiques associées à l'espionnage, ce type de mission est plus adapté à des aventures et des campagnes conçues dans ce but. Même s'il y a toujours une place pour un soldat robuste avec un fusil blaster, un groupe de PJ conçu pour le combat en première ligne se retrouvera bien démuni s'il doit mener une mission d'espionnage. Mais l'Alliance est régulièrement en manque d'individus capables, et les PJ risquent toujours d'être appelés pour une mission de ce genre même si leurs profils et leurs talents n'y correspondent pas exactement.

MISSIONS DE SAUVETAGE

Les missions de sauvetage consistent à attaquer ou à infiltrer un lieu gardé afin d'en libérer un allié. Ces opérations, qui font partie des missions les plus dangereuses, sont d'ordinaire confiées à des commandos d'élite composés de soldats surentraînés et disposant d'un large éventail de talents. Elles se compliquent encore davantage si l'ennemi est au courant de l'existence d'un projet de ce genre. Une mission de sauvetage nécessite une préparation minutieuse pour se rendre au lieu d'incarcération sans se faire repérer, franchir les défenses (ou s'y infiltrer), localiser la cible, puis reprendre le même chemin en sens inverse, souvent sous le feu des blasters des gardes surpris. Pour rendre les choses encore plus délicates, les PJ doivent non seulement repérer et libérer la cible, mais également s'assurer de la ramener en vie, et si possible indemne.

Les missions de sauvetage requièrent un bon mélange de carrières et de compétences : des individus discrets capables d'éliminer les gardes en silence, des médecins pour soigner les blessés (et s'occuper notamment de la cible du sauvetage), des techniciens capables d'ouvrir des portes verrouillées ou de manipuler des explosifs, et des pilotes pour ramener tout le monde à la maison.



Les missions de sauvetage sont parfaitement adaptées au style des scénarios de **L'Ère de la Rébellion**, mêlant subtilité et combat. Si les choses semblent trop faciles pour les personnages joueurs, il est aisé d'ajouter un changement imprévu dans les rondes des gardes, de changer le lieu de détention des cibles ou de décider que celles-ci, une fois retrouvées, sont blessées ou incapables d'apporter leur aide aux PJ.

Le sauvetage de la Princesse Leia emprisonnée sur l'Étoile Noire dans l'Épisode IV, *Un Nouvel espoir*, offre un exemple parfait de mission de sauvetage.

MISSION D'ASSAUT

Le type de mission le plus rare et le plus risqué est l'assaut direct, dans lequel l'effectif complet d'une unité rebelle affronte l'ennemi de front. Même si la discrétion et le subterfuge peuvent jouer un rôle dans l'opération, celle-ci consiste pour l'essentiel à faire parler les armes et la force brute. Les batailles spatiales peuvent réunir des dizaines de vaisseaux capitaux et des centaines de chasseurs. Les combats de masse impliquent des blindés, des marcheurs et de l'artillerie lourde, déversant un déluge de feu avec leurs missiles et leurs canons à ions. Des centaines de soldats, armés de fusils blaster et de grenades, progressent sur le champ de bataille criblé de cratères d'obus pour aller en découdre avec les forces impériales.

Assurez-vous de donner aux personnages joueurs des objectifs précis à accomplir durant une mission d'assaut, comme capturer une batterie de canons laser, détruire le vaisseau amiral de la flotte ennemie, ou prendre d'assaut un bunker de commandement. Fournissez-leur également des objectifs secondaires afin qu'ils aient la liberté de changer leurs plans selon l'évolution de la situation, ou d'avoir encore quelque chose à faire s'ils parviennent à accomplir rapidement leur objectif initial.

Les films *Star Wars* offrent deux très bons exemples de missions d'assaut : la bataille de Hoth (du point de vue de l'Empire) et l'attaque contre les deux Étoiles Noires à la fin de l'Épisode IV *Un nouvel espoir* et de l'Épisode V *Le retour du Jedi*.

UTILISER LE DEVOIR

Dans **L'Ère de la Rébellion**, le Devoir est à la fois un mécanisme de jeu et un élément central de narration (cf. page 46 pour plus d'informations). Le Devoir représente la manière unique qu'a un personnage joueur de contribuer à la cause de la Rébellion et peut influencer ses choix ainsi que l'orientation d'une aventure. Selon l'usage que fait un MJ du Devoir, celui-ci peut se résumer à une simple incitation à se dépasser, ou devenir un instrument utile pour introduire des situations inattendues et des retournements d'intrigue.

Nous encourageons les MJ à utiliser le Devoir de façon créative au cours d'une aventure ou d'une campagne. Comme les PJ héritent d'un Devoir à la création de leur personnage, et en embrassent d'autres au gré de leur évolution, le MJ doit veiller à récompenser les joueurs ayant de hauts scores de Devoir pour leur engagement et leurs exploits. Cela peut se faire par le biais de récompenses concrètes, ou en intégrant davantage d'amorces d'aventure pour ces PJ quand leur Devoir se déclenche. Le MJ devra saisir la moindre occasion d'utiliser ces outils narratifs au cours de l'aventure ou de la campagne. Les aventures publiées incluent souvent des suggestions de liens avec certains Devoirs.

GUIDER LE CHOIX DU DEVOIR DE DÉPART

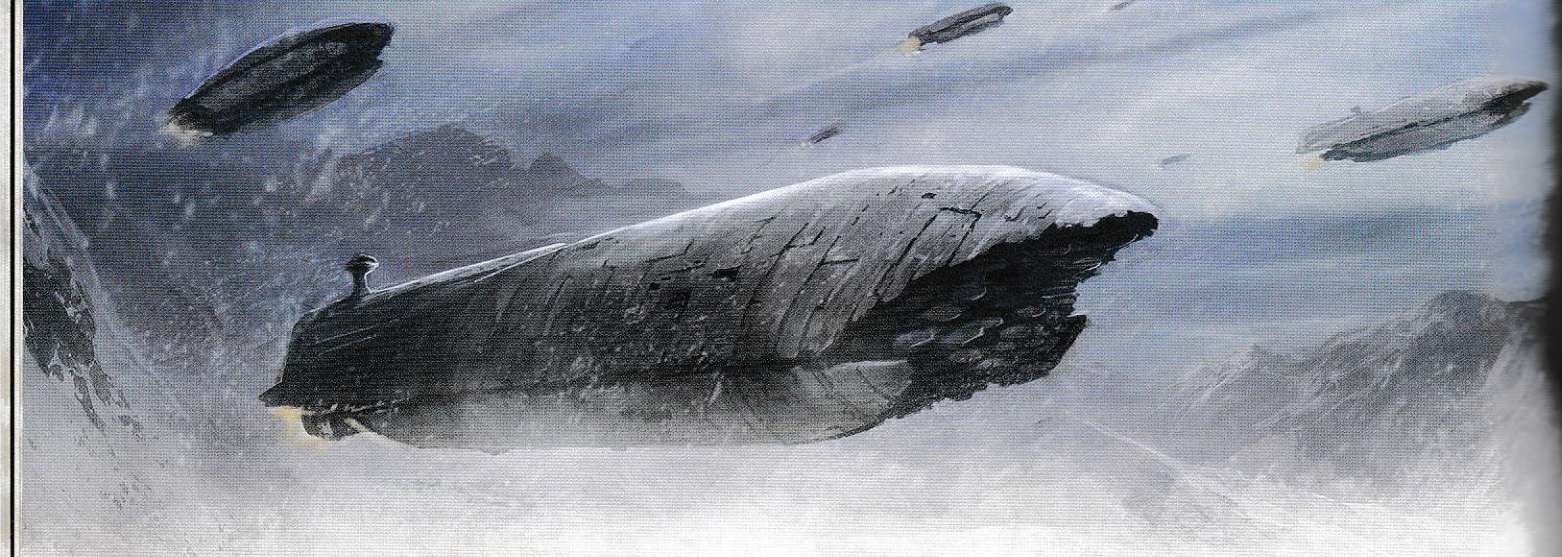
Lors de la création des personnages, chaque joueur sélectionne un Devoir (en le choisissant ou en tirant aux dés ; cf. page 46). Un groupe peut donc se retrouver avec une grande variété de Devoirs, ou au contraire avec un nombre limité, mais partagés par plusieurs joueurs. D'ordinaire, le MJ n'a pas à limiter les catégories de Devoir à la table de jeu, mais doit au contraire travailler avec les joueurs si ces derniers veulent les utiliser pour bâtir un historique intéressant (en ne les laissant pas pour autant optimiser ou manipuler les historiques liés à des Devoirs de manière à en tirer un bénéfice indu). Les Devoirs sont conçus pour accorder occasionnellement de fortes récompenses qui viennent couronner une bonne interprétation de son personnage et de son évolution.

Le MJ ou les joueurs peuvent également choisir certains Devoirs, ou en inventer de nouveaux, qui correspondent à une campagne spécifique ou à une intrigue donnée. Le Devoir peut jouer le rôle d'élément moteur d'une aventure ou d'une campagne plutôt que d'être simplement une responsabilité périodique. Le MJ devra s'assurer que les PJ ayant des Devoirs moins importants pour l'intrigue ne soient pas pour autant oubliés, et il devra veiller à les mettre en avant de temps à autre.

UTILISER LE TEST DE DEVOIR

Avant chaque session de jeu, le MJ effectue un test de Devoir (cf. page 48). Plus le niveau de Devoir du groupe est important, plus il risque de se manifester directement au cours de la session. Quand le Devoir est déclenché, le MJ note quel Devoir est activé, pour quel joueur, et comment il se manifeste.

Les bonus qu'accorde le test de Devoir à certains personnages peuvent être importants. Un résultat particulièrement excitant (dans le cas d'un double) risque d'avoir un impact significatif sur la session. Si le Devoir affecte plus d'un personnage, le MJ peut envisager de modifier l'intrigue de la session dans l'optique d'illustrer ce brusque changement de situation. Toutefois, si le MJ pense que cela risque de faire dévier l'histoire à un moment critique, il peut reporter la rencontre prévue. Les bonus obtenus au lancer de dés resteront cependant actifs ; peut-être les personnages ont-ils été informés de l'occasion qui s'offre à eux et sont impatients, même s'ils ne peuvent agir en ce sens pour le moment.



UTILISER LE NIVEAU DE CONTRIBUTION

Le niveau de Contribution d'un groupe indique son dévouement et sa valeur pour l'Alliance Rebelle. Il représente le nombre de fois où le groupe a apporté une contribution majeure et significative à la Rébellion. Le niveau de Contribution donne une indication sur l'autorité et l'influence que les PJ possèdent quand ils sont en relation avec d'autres membres de l'Alliance Rebelle, ainsi que le degré de menace qu'ils représentent pour l'Empire. Plus le niveau de Contribution d'un groupe augmente, plus celui-ci a de latitude pour choisir ses missions et obtenir l'accès à de meilleures ressources, ce qui inclut plus d'équipement, de véhicules, de vaisseaux et autres avantages, au gré de leurs besoins.

Plus le niveau de Contribution d'un groupe est élevé, plus il dispose de contacts au sein de l'Alliance. Même si les PJ ne sont en aucun cas obligés de rejoindre la branche militaire de l'Alliance, vous trouverez des suggestions concernant les grades militaires auxquels ils pourraient être promus en fonction du niveau de Contribution ; le MJ reste bien sûr libre de ne pas leur attribuer de grades s'il ne le souhaite pas (cf. **Table 9-3 : Niveau de Contribution du groupe**).

À mesure que les personnages joueurs gagnent en respect et en pouvoir au sein de l'Alliance Rebelle, leur notoriété dans l'Empire augmente elle aussi. Le nom des PJ revient de plus en plus durant les interrogatoires de prisonniers et les officiers des renseignements impériaux commencent à fouiller dans leur passé (si cela est possible) afin de trouver des moyens de leur nuire en dehors du champ de bataille. À des niveaux de Contribution bas, les PJ sont à peine distingués par l'Empire, noyés dans la masse des « ordures rebelles qui doivent être éliminées ». Mais plus les PJ gagnent en notoriété et en puissance, plus l'Empire consacre de ressources à leur capture ou à leur élimination, y compris en faisant appel aux services de chasseurs de primes ou même de redoutables assassins impériaux.

Cette célébrité/notoriété complique les voyages sur certaines planètes. Les PJ possédant un haut niveau de Contribution sont fêtés et respectés sur les planètes sous domination rebelle. Mais s'ils se rendent sur des planètes neutres ou contrôlées par l'Empire, ils se retrouvent objet de mépris, de rejet, ou pire encore ; des opportunistes peuvent contacter l'Empire pour l'informer de la présence des PJ dans l'espoir d'une récompense, ou parce qu'ils estiment accomplir ainsi leur devoir de citoyen loyal. La **Table 9-3 : Niveau de Contribution du groupe** donne une idée générale des avantages et problèmes que rencontrent les PJ dans leurs relations avec l'Alliance ou avec l'Empire.

GÉRER LES RÉCOMPENSES DE L'ALLIANCE

Quand la valeur de Devoir combinée des PJ dépasse 100, l'Alliance les récompense pour leur contribution à la cause en leur fournissant de l'équipement, des véhicules, des vaisseaux ou autres atouts. Vous trouverez à la page 50 des conseils sur ce que vous pouvez accorder aux PJ, mais le MJ a toujours le dernier mot pour décider si une ressource est accessible au groupe ou pas.

L'Alliance rebelle est une vaste organisation, mais elle ne dispose pas de moyens illimités. Quand les PJ doivent décider quelle récompense ils souhaitent recevoir de l'Alliance, le MJ peut imposer des limites à ce qu'ils peuvent réclamer, à la fois en fonction des ressources de l'Alliance et du type de campagne qu'il souhaite faire jouer. Par exemple, à mesure que le niveau de Contribution des PJ augmente, ils gagnent accès à des vaisseaux spatiaux plus grands et plus puissants. Si le MJ ne souhaite pas maîtriser une campagne centrée sur les combats spatiaux, il peut décider que la Rébellion ne dispose pas pour l'instant de bâtiments de cette taille, ou manque d'hommes d'équipage pour les manœuvrer.

La même chose peut s'appliquer à l'équipement. Le MJ est l'arbitre final de ce que l'Alliance Rebelle peut mettre à disposition des PJ.

TABLE 9-3 : NIVEAU DE CONTRIBUTION DU GROUPE

Niveau de Contribution	Réputation au sein de l'Alliance	Réputation au sein de l'Empire
0-1	Nouvelle recrue ou collaborateur devant être mis à l'épreuve et suscitant encore une certaine méfiance. Le personnage a accès à l'équipement et aux véhicules de base. Échelle de grade : de recrue à caporal.	Une pourriture de Rebelle parmi d'autres. Peu d'intérêt en matière de renseignements en cas de capture. La rééducation est envisageable, sinon la prison. Ne vaut pas la peine d'être traqué spécifiquement.
2-4	Soldat éprouvé ou collaborateur de confiance. Respecté et reconnu par l'Alliance. Le personnage a accès aux équipements et véhicules tactiques. Échelle de grade : de sergent à adjudant.	Notoriété mineure. Un intérêt limité, mais valable en matière de renseignements en cas de capture. La rééducation reste possible, mais incertaine. Exécution après interrogatoire. L'utilisation de chasseurs de primes pour capturer/éliminer ce genre d'individus est rare, mais pas inédite.
5-8	Soldat vétéran ou collaborateur important. Très respecté au sein de l'Alliance. Le personnage a accès aux vaisseaux spatiaux de classe corvette/canonnière ainsi qu'aux informations stratégiques mineures. Échelle de grade : de lieutenant à capitaine.	Notoriété moyenne. Possible valeur en matière de renseignements en cas de capture. Rééducation inenvisageable. L'emprisonnement à vie (avec séances d'interrogatoire régulières) est la norme. L'utilisation de chasseurs de primes pour la capture est une éventualité.
9-13	Officier supérieur ou collaborateur vital. Éminemment respecté au sein de l'Alliance. Pouvoir politique mineur, mais significatif. Le personnage a accès aux vaisseaux spatiaux de classe corvette/canonnière ainsi qu'aux informations sensibles. Échelle de grade : de major à colonel.	Notoriété importante. Très grande valeur en matière de renseignements en cas de capture. Le recours aux chasseurs de primes et aux assassins impériaux est autorisé pour sa capture ou son élimination. Aucune chance de rééducation. L'emprisonnement à vie (avec séances d'interrogatoire régulières) est la norme. Manquer de signaler aux autorités la présence de ce personnage est considéré comme un crime grave.
14+	Membre du Haut Commandement de l'Alliance. Pouvoir politique immense. Vénéré et hautement respecté par tous. Le personnage a accès aux vaisseaux capitaux. Échelle de grade : commandant, général ou amiral.	Un des principaux ennemis publics de l'Empire. Des flottes entières peuvent être déployées pour repérer et tuer ce personnage. La capture ou l'élimination de ce dernier est une étape essentielle dans la destruction de la Rébellion. Immense valeur en matière de renseignements. Manquer de signaler aux autorités la présence de ce personnage est considéré comme un crime de haute trahison.

UTILISER LES MOTIVATIONS DES PERSONNAGES

Les Motivations sont des éléments d'historique et des aides à l'interprétation des personnages, utiles à la fois au MJ et aux joueurs. Le joueur utilise les Motivations pour déterminer les réactions de son personnage à des situations données, ce qui permet d'éviter que la partie se limite à une superficielle succession de réactions aux circonstances. Le MJ utilise les Motivations pour insérer encore plus étroitement les personnages dans l'intrigue. Les joueurs qui respectent les Motivations de leur personnage devraient recevoir un bonus en XP, ainsi que des situations intéressantes à jouer.

GÉRER LES MOTIVATIONS

Le MJ doit noter les Motivations des joueurs afin de voir comment elles peuvent s'inscrire dans l'aventure qu'il prépare. Les Motivations, et notamment celles déterminées aléatoirement, peuvent entrer en conflit avec les objectifs du groupe lors d'une aventure. Après la création des personnages, le MJ sera davantage en mesure de prévoir comment leurs Motivations risquent d'interférer avec l'intrigue telle qu'elle a été pensée.

Les joueurs peuvent garder leurs Motivations secrètes, voire aller jusqu'à simuler une autre Motivation. Les Motivations secrètes ajoutent à la profondeur et à l'intensité du jeu, mais peuvent également déclencher une rupture dans l'histoire (ou dans le groupe) au moment où elles se révèlent. Si un groupe présente des Motivations fondamentalement divergentes, le MJ doit se préparer à intervenir au cas où un joueur se sentirait personnellement blessé par la révélation de Motivations contraires à celles de son personnage.

Le MJ peut atténuer l'impact des Motivations sur l'intrigue en encourageant les personnages ayant des Motivations similaires ou compatibles à les associer. Certaines Motivations fonctionnent aussi très bien avec des Devoirs spécifiques. Si les personnages possèdent des Motivations et des Devoirs divergents, le MJ peut minimiser la complexité de la situation en réduisant l'importance donnée aux Motivations pour les joueurs moins intéressés par ce mécanisme de jeu, ou en y faisant moins souvent appel dans ses aventures.

Les personnages ne doivent pas pouvoir modifier souvent leurs Motivations (cf. **Changement de motivation**, page 107). Ils ne doivent le faire que pour des raisons profondément liées à l'histoire, et non parce que le bonus en XP est trop difficile à obtenir. Certaines Motivations se terminent naturellement quand les personnages concluent une histoire liée à celles-ci. Certaines Motivations changent lentement, à mesure que

de nouvelles commencent à dominer la vie du personnage ou sa façon de penser. La modification d'une Motivation devrait elle aussi découler de raisons propres à l'aventure ou à la campagne.

INTÉGRER LES MOTIVATIONS DANS L'HISTOIRE

Le MJ doit laisser au joueur le soin de décider de l'importance que tient une Motivation dans l'histoire de son personnage. Alors que le Devoir est censé représenter une force extérieure qui s'insinue dans la vie du personnage, et possède la capacité d'intervenir de lui-même dans l'aventure, la Motivation est l'illustration des forces intérieures qui poussent le personnage à agir, et influencent son rapport avec le monde extérieur. Si le joueur souhaite se concentrer sur son histoire personnelle, ou obtenir les XP de récompense pour avoir joué sa Motivation, le MJ doit s'efforcer d'incorporer celle-ci un peu plus souvent dans l'aventure.

Toutes les Motivations n'ont pas forcément à enrichir l'histoire. Si un joueur préfère réagir aux situations quand elles se présentent, plutôt que de gérer un historique secret avec réapparitions surprises d'ennemis ou d'événements passés, le MJ doit le laisser jouer comme il l'entend. Certains joueurs se satisfont tout à fait d'utiliser leur Motivation pour justifier leurs actions du moment.

L'interaction potentielle des Motivations et du Devoir des personnages peut inspirer au MJ la création d'une intrigue complexe, avec des surprises surgies du passé ou des liens inconnus entre des personnages. Cette approche fonctionne mieux si les détails apparaissent au cours de l'aventure, préfigurant de grandes révélations. Toutefois, une révélation surprise peut apporter un surcroît de tension et d'étonnement à une scène déjà dramatique.

Le bonus de XP des Motivations ne doit pas être automatiquement récupérable à chaque session de jeu. Si possible, le MJ doit utiliser des éléments de l'histoire et des récompenses pour faire du respect de sa Motivation un véritable choix : le personnage gagne le bonus de XP, mais perd autre chose ou cause des problèmes au groupe. S'efforcer de respecter une Motivation doit être un choix, à la fois intéressant et parfois cornélien, sinon l'obtention du bonus de XP devient trop facile.

RÉCOMPENSER LES MOTIVATIONS

Sur le plan des règles, la récompense pour une bonne interprétation d'une Motivation est simple : 5 XP par session, avec une récompense exceptionnelle de 10 XP pour une session d'anthologie, et qui ne peut se produire qu'une fois dans la vie d'un personnage. Des récompenses supplémentaires ne sont généralement pas nécessaires, puisque chaque aventure rapporte déjà des XP.

Les joueurs doivent être récompensés pour avoir respecté leurs Motivations, notamment quand les circonstances auraient pu les inciter à faire une entorse à leurs idéaux. En plus des récompenses en XP données à la fin de la session, un joueur qui reste fidèle à la Motivation de son personnage doit recevoir une récompense dans le jeu, comme un objet utile, une information de valeur ou un autre avantage quelconque. Cela s'avère particulièrement intéressant si le fait de respecter sa Motivation risquait de nuire à ses intérêts ou à ceux du groupe.

À l'inverse, les joueurs ne doivent pas être pénalisés s'ils ne respectent pas leur Motivation. Les Motivations ont pour but d'orienter les choix d'un personnage, pas de les dicter. D'ailleurs, les occasions où un personnage doit mettre de côté sa Motivation pour le bien du groupe, ou pour permettre à l'intrigue de progresser sont nombreuses.



Appliquez une simple règle de bon sens : si un personnage déroge à sa Motivation durant une session, il ne reçoit pas de XP supplémentaires à la fin de celle-ci.

Si un joueur néglige la Motivation de son personnage de manière régulière, c'est peut-être simplement l'indice qu'il a des difficultés à intégrer celle-ci à l'interprétation de son personnage. À la fin d'une session, le MJ peut prendre un moment pour discuter avec le joueur et lui proposer de modifier la version de sa Motivation, pour en faire quelque chose qui cadre mieux avec l'idée qu'il se fait de son personnage. Par exemple, un personnage possédant la Motivation Convictions (droit des espèces) peut se sentir davantage concerné par la lutte pour la liberté au sens large et modifier celle-ci en Convictions (liberté).

Sinon, le MJ peut toujours permettre à un joueur de modifier complètement le type de Motivation de son personnage (et passer de Convictions à Quête, par exemple). Il vaut mieux l'éviter si le MJ comptait appuyer son histoire sur la Motivation première du PJ, ou si la modification de celle-ci risque d'avoir un impact significatif sur l'aventure.

CRÉER DE NOUVELLES MOTIVATIONS

La palette des Motivations est bien plus large que les trois Motivations principales (et leurs exemples) proposées dans **L'Ère de la Rébellion**. De futurs suppléments fourniront de nouvelles Motivations. Les MJ et les joueurs peuvent créer leurs propres Motivations en suivant les étapes ci-dessous :

- Vérifiez si la Motivation proposée entre dans le cadre des catégories existantes : Convictions, Lien et Quête. Si ce n'est pas le cas, il s'agit d'une nouvelle Motivation.
- Vérifiez si la Motivation proposée ne peut pas correspondre à une des Motivations spécifiques existantes. Si tel est le cas, mieux vaut utiliser la Motivation déjà existante.
- Créez une nouvelle catégorie, si besoin est. Essayez de créer une courte liste de Motivations spécifiques pour voir si cette catégorie est assez large.
- Établissez le type d'histoires susceptibles de naître de cette nouvelle Motivation, de sorte que le MJ et le joueur comprennent réellement la force qui anime le personnage.
- Assurez-vous que la nouvelle Motivation réclamera des efforts au personnage. Évitez les Motivations qui accordent trop facilement le bonus de XP à chaque session, au travers d'actions qu'un personnage pourrait entreprendre dans n'importe quelle séance de jeu, peu importe l'intrigue.
- Proposez la nouvelle Motivation aux autres joueurs, à moins que celle-ci ne soit censée rester secrète.

CRÉER DES RENCONTRES, DES AVENTURES ET DES CAMPAGNES POUR L'ÈRE DE LA RÉBELLION

Les aventures sont la base de chaque session de jeu. Créer de nouvelles aventures est un des aspects les plus intéressants et les plus amusants du rôle de maître du jeu. La création d'une histoire à la fois amusante à jouer et équilibrée sur le plan des règles constitue un vrai défi. Cette partie du chapitre s'intéresse à la création de rencontres, aventures et campagnes pour **L'Ère de la Rébellion** et offre des conseils au MJ pour les mêler harmonieusement, dans le respect des thématiques de ce jeu.

L'ÈRE DE LA RÉBELLION ET LES AUTRES AVENTURES *STAR WARS*

L'Ère de la Rébellion se concentre sur le conflit épique entre l'Alliance Rebelle et l'Empire, qui décidera du sort de la galaxie. La chronologie du jeu s'inscrit dans celle de la trilogie originale des films *Star Wars*. Le thème central des aventures est la lutte contre la toute-puissance de l'Empire, qui mobilise des soldats, des guérilleros, des saboteurs, des espions et des francs-tireurs livrant toutes sortes de combats, des plus petites escarmouches aux batailles à grande échelle. Les histoires autour de la purge des Jedi et de la lente réapparition de ceux touchés par la Force seront traitées dans de futurs suppléments.

UTILISER DES AVENTURES PUBLIÉES

Les scénarios publiés offrent au MJ un exemple parfait du style de récit pour lequel **L'Ère de la Rébellion** a été conçu. Leur utilisation permet aussi aux joueurs de différents groupes de jeu d'avoir une expérience commune, ce qui leur permet de comparer la manière dont l'aventure s'est déroulée pour chaque groupe et comment elle s'est terminé. Mais même si les aventures publiées ont leur utilité, le MJ finira certainement par avoir envie de créer ses propres scénarios afin de mener l'histoire dans la direction qu'il souhaite, ou de remplir des blancs entre deux aventures de la gamme officielle.

PLANTER LE DÉCOR

L'Ère de la Rébellion est bâti autour de trois cadres de jeu : les rencontres, les aventures et les campagnes.

Les rencontres sont des scénarios individuels joués durant une session de jeu qui, mises bout à bout, forment une aventure. Les aventures liées entre elles forment une campagne.

Quel que soit le scénario, chaque partie de **L'Ère de la Rébellion** contient des éléments structurants qui aident à définir le style de partie ainsi que le type de PNJ que les personnages joueurs rencontreront. Les informations doivent aussi permettre au MJ de démarrer l'histoire et de l'amener à sa conclusion. Cette partie décrit les éléments de base qui se retrouvent dans chaque partie et explique comment rendre les rencontres, aventures et campagnes divertissantes et passionnantes.

STYLES DE JEU

Avant que le maître du jeu entame une aventure, ou une campagne de **L'Ère de la Rébellion**, les joueurs et lui doivent s'entendre sur le style de jeu qu'ils souhaitent mettre en place. Veulent-ils de l'action avant tout avec une foule de combats et d'explosions ? Sont-ils davantage intéressés par l'interprétation de leurs personnages, les dialogues et l'intrigue ? Ont-ils envie de parcourir la galaxie ou plutôt de s'en tenir à quelques lieux clefs ? Déterminer le style de jeu contribue fortement à façonner une rencontre, une aventure ou une campagne. Il existe deux grands styles de jeu : un style centré sur l'interprétation des personnages et un style orienté sur l'action et le combat. L'un n'est pas meilleur que l'autre, et la plupart des parties mêlent les deux, soit au sein d'une même rencontre, soit en faisant alterner les scènes de combat et d'action intenses avec des passages plus axés sur l'intrigue et les interactions avec d'autres personnages.

METTRE L'ACCENT SUR L'INTERPRÉTATION

Ce style de partie plonge les joueurs au sein d'une riche galerie de personnages, d'intrigues et d'interactions. L'histoire est déterminante, car les joueurs s'efforceront davantage de comprendre comment et pourquoi les événements se sont produits, plutôt que de tout régler à coup de blaster. Les rencontres avec les antagonistes majeurs pourront aussi bien tourner à l'affrontement verbal qu'au combat.

Toutefois, même ce style de partie nécessite un peu d'action de temps en temps pour secouer la routine et relancer l'enthousiasme. Quand un combat se produit, il doit avoir un rôle dans l'évolution de l'intrigue et ne pas se contenter d'amener un peu d'action. Après une rencontre de combat, les PJ peuvent passer un long moment à interroger les prisonniers ou à discuter entre eux de ce qui vient de se passer.

Ce style de jeu encourage le dialogue entre les joueurs et le MJ. La rapidité de réflexion et d'improvisation est essentielle, puisque les joueurs auront tendance à poser des questions imprévues ou à prendre des chemins de traverse. Les discussions prennent aussi du temps et des joueurs particulièrement bavards risquent de ralentir le jeu, à moins que le MJ fasse consciemment l'effort de maintenir un bon rythme.

Les joueurs désireux de jouer une partie qui fait la part belle à l'interprétation des personnages investissent généralement beaucoup de temps et d'efforts à travailler l'histoire et la personnalité de leur personnage. Le MJ doit donc se préparer à créer des aventures et des campagnes centrées sur les personnages, plutôt que sur une succession de pièces à explorer. Le MJ devra également insister sur le fait que tous les types de personnages sont nécessaires dans le jeu. Les personnages plus orientés vers le combat devront avoir l'occasion d'utiliser leurs impressionnants talents martiaux et ne pas être laissés sur la touche quand le groupe interagit avec des PNJ.

TOUS FLINGUES DEHORS

Ce style de jeu met l'accent sur le combat et tout ce qui s'y rapporte. Les personnages joueurs résolvent la plupart des situations à grands coups de blasters, de grenades, de X-wings et de vaisseaux capitaux. Les rencontres font passer les joueurs d'un combat à un autre, avec suffisamment de variété pour permettre à tous les personnages de briller, quel que soit leur style de combat (du corps à corps au combat de vaisseaux spatiaux). Globalement, le style de jeu « Tous flingues dehors » se concentre essentiellement sur les mécanismes et laisse l'interprétation des personnages au second plan.

Cette dernière n'en demeure pas moins un élément essentiel du jeu, mais les joueurs passent leur temps à décrire leurs actions avec force détails, créant une scène d'action vibrante à laquelle chacun contribue. Les missions sont simples et directes : prendre d'assaut un bunker, détruire le vaisseau amiral de la flotte ou défendre un convoi d'une attaque. Comme dans les parties orientées sur l'interprétation, celles centrées sur le combat ont besoin d'une large variété de personnages pour réussir. Un personnage qui n'a pas pour unique fonction de tirer sur tout ce qui bouge ne doit pas être pénalisé pour autant.

Il est essentiel de bien suivre les règles et les mécanismes de jeu de **L'Ère de la Rébellion** pour que ce style de partie se déroule sans accroc. Le MJ devra avoir une grande connaissance des règles de combat et de la façon dont fonctionnent les compétences et les talents pour pouvoir mener l'action à un rythme effréné. Faire une pause pour relire des règles de combat a toutes les chances de frustrer les joueurs qui apprécient ce style de jeu.

DONNER LE TON : OMBRES ET LUMIÈRE

La Force a deux faces opposées, et il en va de même pour les jeux de rôle. Certains adoptent un ton léger, et n'examinent qu'à peine (ou pas du tout) les conséquences et les effets pervers des actions des personnages. D'autres jeux sont plus sombres et plongent dans le côté obscur des choses. En plus de décider si une partie se concentrera davantage sur l'interprétation ou le combat, le MJ doit décider en accord avec les joueurs de l'ambiance, légère ou sombre, qu'il donnera au jeu.

Les parties au ton léger avancent à un rythme rapide et sont généralement très simplistes en matière de morale et d'éthique : les PJ et l'Alliance sont les gentils et doivent survivre ; l'Empire est maléfique et doit être détruit. Les civils sont rarement (voire jamais) pris entre deux feux, et les conséquences de la guerre et de la violence sont passées sous silence. Une partie au ton léger pourra également laisser plus de place à l'humour, même si le MJ doit éviter que le jeu tourne complètement à la rigolade et au grand

n'importe quoi. *Star Wars* a ses moments d'humour, c'est certain, mais on ne peut oublier que la lutte de l'Alliance contre l'Empire a la profondeur du désespoir.

Les parties au ton plus sombre abordent des thèmes plus adultes. Les personnages se retrouvent en eaux bien plus troubles dans leurs relations avec leurs ennemis, comme avec leurs alliés. Même sur la planète la plus loyale envers l'Empire, tous les citoyens n'adhèrent pas aux idéaux de celui-ci et ne le soutiennent pas forcément. Certains membres de l'Alliance Rebelle combattent certes pour la cause, mais aussi pour favoriser leurs propres intérêts et ambitions. Les traîtres et les déserteurs ne sont pas rares. Par ailleurs, dans ce style de partie, le MJ ne doit pas hésiter à décrire en détail les horreurs de la guerre. Après une rencontre, le champ de bataille peut être jonché de cadavres de civils innocents ; des édifices importants sur le plan historique sont détruits par un pilonnage d'artillerie massif. Et si le MJ décide d'aller encore plus loin, la maladie, la famine et les blessures horribles formeront le paysage habituel des zones ravagées par la guerre.

RÉUNIR LES ACTEURS

Chaque histoire, chaque aventure se doit d'avoir ses personnages mémorables. Parfois, les personnages principaux sont inventés les premiers, et l'intrigue développée ensuite autour de leurs objectifs et de leurs actions. Parfois, l'intrigue vient la première, et les personnages sont conçus ensuite pour remplir certains rôles et couvrir certains aspects de l'histoire. En général, les personnages et l'intrigue sont développés simultanément et de manière complémentaire.

CRÉER DES PERSONNAGES NON JOUEURS

Le maître du jeu a la lourde tâche d'incarner tous les autres personnages du jeu. Peupler la galaxie d'une vaste palette de personnages uniques peut sembler irréalisable, mais c'est en réalité plus simple qu'il n'y paraît.

Afin de rendre les choses intéressantes, le MJ doit s'efforcer de donner à ses PNJ un petit trait de personnalité qui les rend mémorables. Quelque chose d'aussi simple qu'un accent étrange ou une manie, fera du PNJ le plus banal quelqu'un dont les joueurs se souviendront. Le MJ peut utiliser la **Table 9-4 : cinquante traits de personnalité** pour y puiser des idées.

PNJ DE FIGURATION

Les PNJ de figuration sont les nombreux individus anonymes que les personnages joueurs rencontrent et affrontent au cours du jeu. Il s'agit généralement de sbires et de rivaux (cf. **Chapitre XII: adversaires**, page 409). Les PNJ de figuration d'une aventure de **L'Ère de la Rébellion** comprennent le stormtrooper de base, le vaillant soldat Rebelle, etc. Beaucoup de PNJ de figuration n'ont même pas besoin d'avoir de caractéristiques, ou se contenteront d'utiliser les profils standards fournis dans ce livre, ou dans d'autres suppléments. En général, les PNJ de figuration n'ont pas non plus besoin d'un historique, ou en tout cas pas d'un historique qui influence directement l'aventure. Ce sont en général des contacts ou des adversaires ponctuels.

ANTAGONISTES MAJEURS

La plupart des aventures et des campagnes comportent un ou plusieurs antagonistes majeurs s'opposant aux personnages joueurs. S'il peut s'agir d'une entité abstraite, comme l'Empire, il est bien plus efficace d'en faire une personne, ou un petit groupe d'individus réels. Cela personnalise la faction que les joueurs affrontent et s'avère particulièrement nécessaire quand celle-ci ne pourra jamais être vaincue par les personnages dans son entier. L'ennemi lui-même peut être vaincu, même si l'organisation à laquelle il appartient reste intouchable au bout du compte. Soit cet ennemi est connu dès le début de la campagne, soit il apparaît à mesure que l'intrigue se déploie.

Un ennemi majeur se doit d'être mémorable (cf. **Créer des PNJ mémorables**, ci-dessous). Il s'avère encore plus efficace si les personnages sont concrètement témoins de ses actions, même si lui-même reste dans l'ombre. Un ennemi juré doit commettre des actes malfaisants et infâmes, afin de provoquer les personnages joueurs et de créer une opposition propice à un bon jeu de rôle. Chaque ennemi des PJ ne doit pas pour autant être le mal incarné, mais un antagoniste majeur doit se distinguer (pour le pire) du méchant ordinaire.

Dans **L'Ère de la Rébellion**, les antagonistes majeurs appartiennent généralement à l'Empire, mais ce n'est pas une condition sine qua non. Les candidats les plus probables sont des commandants d'armée, des unités des forces spéciales chargées d'éliminer les PJ, des mercenaires, ou même un Moff. Mais un antagoniste majeur n'a pas forcément à appartenir à l'armée ou à la marine impériale. Un civil qui semble bien disposé au premier abord peut, surtout s'il possède un important pouvoir politique ou financier, faire un enfer de la vie des personnages joueurs, notamment s'il est prêt à alerter l'Empire sur les agissements du groupe.

PERSONNAGES RÉCURRENTS

Les personnages récurrents sont ceux que les personnages joueurs rencontrent de façon régulière. Ils ont un nom et bien souvent un profil propre, créé par le MJ. Il peut s'agir d'alliés ou d'adversaires des personnages joueurs, comme le commandant impérial local confronté aux manigances du groupe, ou un antagoniste majeur qui a juré la mort des PJ. Ces adversaires récurrents sont généralement des rivaux ou des Némésis (cf. **Chapitre XII : adversaires**, page 409).

Ces personnages récurrents aident à faire de la galaxie un endroit plus familier et contribuent à réduire le temps de préparation du MJ. Il est bien plus aisé de se reposer sur un personnage déjà connu que d'en inventer un nouveau pour chaque session de jeu, charge au MJ de trouver un moyen de l'intégrer dans l'intrigue en cours. Transformer des personnages faisant partie du décor en personnages centraux est un bon moyen de donner de la profondeur et de la richesse à l'intrigue. Et cela encourage également les joueurs à porter un plus grand intérêt aux autres personnages récurrents qu'ils rencontrent.

CRÉER DES PNJ MÉMORABLES

Il n'est pas évident de créer un allié ou un ennemi mémorable et divertissant, mais comme un tel personnage est essentiel à l'implication des joueurs, le jeu en

vaut la chandelle. Idéalement, il faut que les joueurs prennent plaisir à interagir avec le personnage et s'en souviennent longtemps après la fin de la partie.

Il n'y a pas de formule miracle pour créer ce genre de personnages. Les livres et autres supports qui parlent de la création des personnages dans les romans et autres histoires peuvent s'avérer utiles. Voici toutefois quelques éléments de base sur lesquels le MJ peut travailler.

Choisir la race du personnage. Les races ont des caractéristiques physiques et historiques qui peuvent accroître ou limiter leur rôle dans le jeu. Les chances que les PJ rencontrent un Wookie dans la Marine impériale sont à peu près nulles. À ce propos, un des aspects importants de **L'Ère de la Rébellion** réside dans la prééminence que l'Empire accorde à l'espèce humaine. Les autres espèces ont leur place dans l'Empire, mais sont généralement reléguées aux rôles subalternes, y compris sous la forme de serviteurs et d'esclaves. L'Alliance, en revanche, réunit une grande variété d'espèces, unies dans leur désir d'abattre l'Empire. N'hésitez pas à mélanger les espèces dans un groupe de Rebelles.

Choisir le monde natal du personnage et définir son influence sur ce dernier. Même des personnages qui se déplacent à travers la galaxie sont influencés par les coutumes ou l'environnement de leur planète natale, ou de celle sur laquelle ils ont choisi de s'établir.

Choisir la profession du personnage ainsi que ses professions passées. Mettez l'accent sur la façon dont la profession du personnage influence ses décisions. Même les PNJ ont un passé qui peut être exploité par le MJ ou les joueurs.

Définir la personnalité du personnage. Il s'agit d'une catégorie très ouverte. Les traits de personnalité couvrent un très large éventail, d'un personnage arrogant et autoritaire à un personnage sage et bienveillant. Choisissez quelques traits de base et mettez-les en exergue durant les interactions avec les personnages joueurs. La personnalité d'un allié doit inclure au moins un trait caractéristique. Dans **L'Ère de la Rébellion**, les alliés peuvent, et devront souvent, être des défenseurs de la cause rebelle, tandis que les ennemis seront généralement dévoués à l'Empire. Mais cela n'empêchera ni les uns ni les autres de poursuivre parfois des objectifs personnels pouvant entrer en contradiction avec leur engagement premier.

Décrire l'apparence physique du personnage. Dans *Star Wars*, les personnages ne manquent pas de tatouages, d'implants cybernétiques, d'armures ou de vêtements caractéristiques, de cicatrices, de coiffures inhabituelles et autres attributs physiques mémorables. Les personnages importants doivent posséder un détail qui les rend identifiables au premier coup d'œil. C'est particulièrement important pour les antagonistes majeurs de l'Empire qui, portant l'uniforme, risquent de tous se ressembler.

Développer la voix du personnage. Choisir un accent, une façon de parler ou un ton pour la voix d'un personnage est un élément essentiel pour contribuer à le distinguer des autres. Si le MJ n'est pas doué pour faire des voix ou des accents, il doit au moins rappeler régulièrement aux joueurs les caractéristiques spécifiques de la voix du personnage. Cf. **Donner une voix à son personnage**, page 316.

Définir l'attitude générale du personnage. Réfléchissez non seulement à la façon dont le PNJ se comporte avec les personnages joueurs, mais aussi avec ses amis et ses ennemis. Le PNJ ne doit pas forcément traiter tout le monde de la même manière, et ces différences lui donneront de la profondeur.



Réfléchir au lien du personnage avec la force. Même si les Jedi et les puissants utilisateurs de la Force ne sont pas au centre de **L'Ère de la Rébellion**, des personnages possédant des capacités mineures peuvent faire des alliés ou des ennemis surprenants.

CRÉER DES RENCONTRES ET LES MAÎTRISER

Les rencontres sont les briques permettant de bâtir des aventures, qui s'assemblent à leur tour pour former une campagne. Une rencontre représente un événement notable de la partie, comme un combat ou une scène d'interaction nécessitant de réussir plusieurs tests de compétence pour pouvoir poursuivre l'histoire. Selon le style de jeu du groupe et le temps à disposition, une session de jeu classique intègre entre deux et quatre rencontres. Cette partie explique comment créer des rencontres amusantes et intéressantes pour vos aventures.

CONTRÔLER LA DIFFICULTÉ DES RENCONTRES

Bâtir une rencontre équilibrée revient à contrôler les difficultés du combat et de l'environnement. Toutes les rencontres n'ont pas forcément à être équitables, mais la plupart du temps, les personnages joueurs doivent avoir une chance décente de l'emporter ou de prendre la fuite. Les adversaires d'une rencontre de combat se divisent en sbires, rivaux et Némésis (cf. **Chapitre XII : adversaires**). Lorsque le MJ les choisit, il doit comparer leurs compétences d'attaque et de défense à celles des personnages joueurs. S'ils utilisent des réserves de dés comparables, ce sont des adversaires individuellement appropriés. Si les personnages joueurs sont les moins nombreux, leurs adversaires devraient inclure davantage de sbires et de rivaux, qui représentent moins une menace à titre individuel, mais sont plus efficaces en groupe. Leurs capacités de combat devraient être de 1 à 2 dés inférieures à celles des personnages joueurs.

Les scènes narratives sont moins difficiles à équilibrer. Du point de vue des règles, ces scènes reviennent pour l'essentiel à des tests de compétence. Le MJ a simplement besoin de vérifier que chaque adversaire qu'il choisit a une chance globalement égale à celle des personnages joueurs de l'emporter dans des tests opposés de compétence. Toutefois, il est parfaitement acceptable que certains adversaires aient parfois des compétences supérieures à celles des personnages, notamment si ces derniers sont débutants.

UTILISER D'AUTRES DANGERS

Au-delà de la menace d'adversaires à affronter, les rencontres peuvent concerner d'autres types de situations tout aussi périlleuses. Les environnements dangereux, comme un champ de lave, le vide spatial ou un incendie, mettent autant les PJ à l'épreuve qu'un stormtrooper armé

TABLE 9-4 : CINQUANTE TRAITS DE PERSONNALITÉ

Si vous avez des difficultés à trouver des idées pour rendre unique un PNJ, effectuez un ou deux jets sur la table ci-dessous pour lui donner une personnalité (ignorez les résultats inappropriés ou contradictoires).

D100	Trait de personnalité	d100	Trait de personnalité
01-02	Colérique	51-52	Facilement effrayé
03-04	Morose	53-54	Jovial
05-06	Guilleret	55-56	Tic nerveux
07-08	Allergique	57-58	Obèse
09-10	Suspicieux	59-60	Agressif
11-12	Agité	61-62	Essoufflé
13-14	Malodorant	63-64	Romantique
15-16	Serviable	65-66	Condescendant
17-18	Facilement distrait	67-68	Manchot
19-20	Vaniteux	69-70	Écarts de langage
21-22	Voix râpeuse	71-72	Très âgé
23-24	Taiseux	73-74	Voix inhabituelle
25-26	Obséquieux	75-76	Phobie des microbes
27-28	Habits démodés	77-78	Glousse tout le temps
29-30	Puéril	79-80	Naïf
31-32	Bavard	81-82	Déteste les droïdes
33-34	Humour cinglant	83-84	Stupide
35-36	Tête en l'air	85-86	Hautain
37-38	Glouton	87-88	Exubérant
39-40	Tenues extravagantes	89-90	Fondu de mécanique
41-42	S'ennuie vite	91-92	Dur d'oreille
43-44	Toux violente	93-94	Bourru
45-46	Xénophobe	95-96	Malhonnête
47-48	Grossier	97-98	Borgne
49-50	Boiteux	99-00	Cache quelque chose

d'un fusil blaster. Dans ce type de rencontres, les compétences et aptitudes des personnages sont plus importantes que leurs capacités de combat : Athlétisme pour traverser à la nage une rivière rapide, Pilotage pour manœuvrer le transport des PJ dans un ravin étroit ou Coordination pour franchir une corniche au-dessus du vide.

Les dangers environnementaux, ou situationnels peuvent également s'intégrer à une rencontre de combat afin de la rendre encore plus palpitante. En règle générale, considérez que l'ajout d'un danger, comme un incendie, compte comme un adversaire à part entière quand vous déterminez le nombre des ennemis auxquels les PJ feront face durant la rencontre. Évidemment, si la rencontre a pour but d'être particulièrement dangereuse (notamment pour les grandes scènes), vous pouvez ajouter des dangers pour augmenter l'ampleur du défi auquel les personnages joueurs sont confrontés.

RYTHMER LES RENCONTRES

Si la plupart des rencontres semblent très « élémentaires » en surface, elles peuvent avoir leur propre rythme interne, conditionnant l'apparition de certains événements. Même un simple combat peut s'agrémenter de paliers où se produisent certaines choses, comme l'arrivée de renforts, un compte à rebours jusqu'à ce qu'une bombe explose ou que le vaisseau spatial dans le hangar décolle, ou encore la fermeture d'une porte risquant de séparer les membres du groupe. Quand le MJ planifie une rencontre, il doit décider à quel moment un événement précis devra se produire, ou quelles conditions le déclenchent, en plus de créer des conditions pouvant mettre fin à la rencontre, qui n'a pas forcément à se terminer par l'élimination complète d'un camp ou d'un autre.

La structure narrative des réserves de dés devrait toujours être utilisée pour pimenter les rencontres. Un jet de dés particulièrement bon ou mauvais (notamment si un ⊕ ou un ⊽ apparaît) est appelé à entraîner une brusque modification dans la dynamique de la rencontre.

CRÉER DES AVENTURES ET LES MAÎTRISER

Créer une bonne aventure implique de concocter une intrigue plausible et divertissante. Les idées d'aventures peuvent provenir d'innombrables sources, mais il revient au MJ de les transformer en un scénario de jeu de rôle. Les choses se compliquent encore du fait que les actions des joueurs modifient de manière immédiate l'intrigue prévue. Comme les joueurs entraînent généralement l'histoire dans des directions insolites, il revient au MJ de créer une aventure susceptible de s'adapter à des changements et de prévoir différentes fins possibles.

LE DÉROULEMENT DE L'HISTOIRE

Comme tout roman ou autre histoire, une aventure doit contenir un début, un milieu et une fin en apothéose. Le début présente la situation et les protagonistes. Le milieu développe les événements et les actions des joueurs. La fin conduit l'intrigue jusqu'à un final dramatique.

LE RYTHME

Les aventures de *Star Wars* se doivent d'être trépidantes. Il y a bien sûr la place pour des enquêtes, des intrigues politiques ou autres événements plus lents, mais ceux-ci doivent être agrémentés de poursuites, d'escarmouches, de confrontations dramatiques et de scènes de combat. Le MJ doit veiller à garder en permanence l'histoire en mouvement. Cela ne se limite pas toujours à des combats, mais le MJ doit éviter les rencontres ou les scènes trop ordinaires, notamment si celles-ci peuvent être réglées par une simple narration.

Les aventures de *Star Wars* les plus réussies sont celles où le MJ parvient à maintenir un rythme haletant. Si les joueurs se retrouvent perdus sans savoir quoi faire, le MJ ne doit pas hésiter à leur donner juste ce qu'il faut d'informations supplémentaires pour leur permettre de passer à la scène suivante. Si les joueurs perdent trop de temps à réfléchir à une situation, ou bloquent sur un point de l'intrigue, le MJ peut introduire un nouvel élément qui les obligera à réagir (cf. l'encadré **C'est alors que les stormtroopers enfoncent la porte...** page suivante). L'autre avantage est de donner aux joueurs le sentiment qu'ils appartiennent à un monde plus vaste qui continue à tourner même si eux-mêmes font du sur-place.

DU BON USAGE DES RESSORTS DRAMATIQUES

Chaque scène ou rencontre n'a pas besoin d'être dramatique. En revanche, les événements majeurs réclament une intensité particulière. Le MJ se doit de créer des moments-clés qui ont un impact significatif sur l'intrigue globale et dont l'issue engendre des conséquences réelles en terme d'histoire. Les personnages n'auront plus aucun moyen de quitter la planète s'ils ne parviennent pas à capturer la navette. Si les chasseurs TIE en patrouille ne sont pas tous éliminés, l'Empire sera alerté de la présence du

ÉVITER LES RENCONTRES ENNUYEUSES

Une des missions premières du maître du jeu consiste à rendre les rencontres intéressantes et à maintenir le niveau d'implication des joueurs. Même la bataille au blaster la plus intense peut devenir ennuyeuse si les protagonistes, bien à l'abri derrière leur couvert, se contentent de sortir la tête de temps en temps pour tirer en espérant faire mouche. La meilleure manière de garder l'excitation du combat à son comble est d'y introduire des événements inattendus : le camion derrière lequel les PJ s'étaient retranchés démarre soudainement ; la plate-forme sur laquelle ils se tiennent se met à osciller quand un tir raté emporte un des piliers qui la supportent... Tout ce qui oblige les PJ à improviser dans le feu de l'action est bon pour une scène de combat.

Durant le jeu, le MJ doit surveiller les signes indiquant que les joueurs s'ennuient ou sont pris par la routine. Est-ce qu'ils bavardent entre eux plutôt que d'être concentrés sur le combat ? Sont-ils distraits par un élément extérieur ne faisant pas partie du jeu ? Sont-ils perdus dans leurs pensées quand vous prononcez leur nom pour leur indiquer que c'est à leur tour de jouer ? Si le MJ voit apparaître ces signes, c'est qu'il est temps de faire grimper l'intensité de l'action et de plonger les personnages joueurs dans une situation imprévue.

groupe d'assaut des personnages, ce qui compromettra la mission. Plus dramatique encore, leurs personnages pourraient bien ne pas sortir vivants de cette aventure. Échouer dans une partie de l'aventure déclenche une succession d'événements qui rendent la suite de la mission plus délicate, voire presque impossible à réaliser.

VARIER LES RENCONTRES

Chaque aventure doit offrir différents types de rencontres. Cela donne aux personnages en tous genres une occasion de contribuer significativement à l'aventure. La plupart des aventures présenteront un mélange de combats, de scènes d'interaction, d'exploration et de confrontations. D'autres peuvent mêler enquête, entraînement et autres formes de jeux moins fréquentes dans *Star Wars*. Les rencontres devraient également être variées en matière d'adversaires et de lieux. Pour plus de détails, consultez la section **Créer des rencontres et les maîtriser** page 334.

DÉVELOPPER DES AVENTURES INDÉPENDANTES

Lorsque l'on crée une campagne, il n'est pas nécessaire de prévoir toutes les aventures qui la composent dès le début. Le MJ peut développer chaque aventure au moment de la jouer. En attendant ainsi, le MJ pourra adapter les détails à la situation exacte telle qu'elle s'est développée au cours du jeu. Le moment venu, le MJ développe le concept général de l'aventure, crée les nouveaux lieux et PNJ nécessaires. Voici un exemple de concept d'aventure, en utilisant un des exemples de la campagne décrite dans **Créer et maîtriser une campagne**, page 336.

Exemple de concept d'aventure : les personnages joueurs reçoivent l'ordre d'infiltrer une station spatiale impériale isolée afin d'y récupérer des informations permettant la localisation du sanguinaire Moff en charge du secteur.

Exemple de progression de l'intrigue :

L'Alliance a localisé dans un système voisin un vaisseau impérial assez mal protégé. Les personnages joueurs doivent user de ruse, de bluff ou de violence pour s'emparer du vaisseau, puis se rendre jusqu'à la station spatiale, qui se trouve en plein cœur d'un champ d'astéroïdes.

Les personnages joueurs arrivent à la station et doivent se débrouiller pour accéder à l'ordinateur central. Ils découvrent la présence d'un officier des services secrets, en route pour aller rencontrer le Moff. Les PJ sont démasqués et doivent se battre pour réussir à quitter la station, si possible en capturant l'officier des renseignements pour l'emmener avec eux.

Les personnages joueurs découvrent que leur vaisseau est soumis à un système de verrouillage automatique. Ils doivent trouver le panneau de commande capable de le désactiver. Une fois leur vaisseau libéré, les PJ doivent retraverser le champ d'astéroïdes pour retourner à leur base en possession d'informations vitales.

C'EST ALORS QUE LES STORMTROOPERS ENFONCENT LA PORTE...

Quand les choses patinent dans une scène, on peut utiliser un truc classique que l'on trouve dans les vieux romans noirs et les romans-feuilletons (sur le modèle desquels *Star Wars* fut développé) : l'arrivée impromptue d'un homme armé. Cet événement inattendu brise la routine (voire l'ennui) d'une scène en contraignant les personnages joueurs à réagir. Cela fonctionne mieux en utilisant des PNJ de figuration ou des adversaires de faible puissance, plutôt qu'un antagoniste majeur ou un autre PNJ essentiel. Une poignée de troopers fera parfaitement l'affaire, ou tout autre groupe hostile et sans importance réelle.

Cette astuce ne doit être utilisée qu'avec parcimonie, et seulement si elle ne rompt pas la cohérence d'une situation donnée (si les personnages sont à bord de leur vaisseau au beau milieu de l'espace, ce genre de rebondissement est absurde, par exemple). Par ailleurs, user de ce tour trop souvent risque d'empêcher les PJ d'avoir un moment pour souffler, se regrouper ou trouver leurs propres solutions pour continuer à progresser dans l'intrigue.

Une autre façon d'utiliser cette astuce narrative consiste à confronter les joueurs à un événement soudain, mais toujours plausible, quand le rythme du jeu se ralentit : un chasseur TIE en patrouille solitaire repère le vaisseau des PJ, un prédateur bondit au milieu de leur campement, une brutale inondation les prend par surprise.

MAÎTRISER UNE PARTIE

L'Ère de la Rébellion est destiné à plonger les joueurs au cœur de la lutte que mène l'Alliance Rebelle contre les forces de l'Empire. Si les personnages joueurs sont libres de s'occuper de leurs petites affaires, ils doivent néanmoins toujours avoir à cœur de défendre la cause de l'Alliance ; en d'autres mots, la destruction de l'Empire doit passer avant tout objectif personnel. Le MJ doit garder cela à l'esprit quand il interprète des PNJ et notamment quand il doit en inventer de nouveaux au cours de la partie et improviser.

AVANT DE COMMENCER À JOUER

La création des personnages et les ajustements doivent être achevés avant de commencer à jouer. C'est notamment le moment de s'occuper du Devoir. Le MJ effectue le test de Devoir (cf. page 48), détermine si celui du groupe s'active et, le cas échéant, quel est le joueur dont le Devoir se déclenche. Il décide ensuite s'il souhaite intégrer le Devoir de ce personnage joueur dans l'aventure ou le laisser de côté, avec de possibles conséquences néfastes.

LE PRÉAMBULE

Chaque film de *Star Wars* commence par un texte déroulant qui explique au public le cadre général de l'histoire. Il éclaire un peu le contexte de la scène d'ouverture et annonce les grands événements de l'intrigue. Le MJ se doit d'écrire son propre préambule pour les aventures qu'il invente. Cela contribue à installer une « ambiance *Star Wars* » et fournit une bonne entrée en matière aux joueurs. Il est préférable d'imiter le préambule des films en limitant les informations au cadre général mettant en contexte la scène d'ouverture. Le film *Star Wars : épisode IV Un Nouvel Espoir* le fait en trois courts paragraphes. Le MJ doit éviter d'y inclure la moindre

description concernant la scène d'ouverture elle-même et garder cela pour les paragraphes à lire aux joueurs à l'issue de ce texte d'introduction.

LES TRANSITIONS PAR VOLET

Les films de *Star Wars* utilisent la technique de la transition par volet pour passer d'une scène à une autre, en changeant d'époque et/ou de lieu. Le MJ peut utiliser des transitions par volets métaphoriques pour passer d'une rencontre à une autre, notamment si une importante période de temps les sépare. Cela peut servir à gérer un long voyage, à alterner entre deux parties d'un groupe qui se sont séparées sur une longue période de temps, et à régler des actions banales n'ayant aucun effet particulier sur l'intrigue.

FIN DE LA SESSION

Terminer une session ne revient pas forcément à terminer une aventure. La session prend fin au beau milieu de l'histoire, quand les joueurs n'ont pas le temps de terminer une aventure en une seule fois. Les joueurs doivent noter l'état actuel de leur personnage, ainsi que la situation exacte au moment où la session prend fin, afin que tout le monde se rappelle aisément où en était l'histoire. Souvent, le MJ prend soin de terminer une session sur un moment de suspense, afin de laisser les joueurs sur des charbons ardents jusqu'à la prochaine partie. Lors d'aventures de longue durée, le MJ peut décider d'attribuer des XP à l'issue d'une session, ou les distribuer uniquement à la fin de l'aventure.

FIN DE L'AVENTURE

Une aventure se termine quand l'intrigue centrale a été résolue. Si elle fait partie d'une campagne, certaines intrigues secondaires, ou certains éléments de l'histoire peuvent se retrouver dans la suivante. Comme cela a été expliqué dans **Planter le décor**, page 329, une campagne se déploie généralement sur plusieurs aventures. Le MJ doit attribuer des XP et autres récompenses à l'issue d'une aventure, pour que les joueurs aient la possibilité de faire progresser leurs personnages avant la prochaine.

CRÉER ET MAÎTRISER UNE CAMPAGNE

Les campagnes sont aux aventures ce que la saga *Star Wars* est aux films individuels. Une campagne est une intrigue à long terme dont l'action se décompose en plusieurs aventures. Les campagnes donnent aux joueurs le temps d'incarner, de développer et de faire progresser leurs personnages. Il n'est pas nécessaire de maîtriser une campagne très soigneusement détaillée ; un MJ peut choisir d'enchaîner des aventures sans véritables liens entre elles, où les personnages joueurs sont la seule constante. Toutefois, développer une intrigue de campagne donne aux joueurs la chance de réaliser un objectif plus grand que ce qu'il est logiquement possible d'atteindre en une seule aventure.

QU'EST-CE QU'UNE CAMPAGNE DANS L'ÈRE DE LA RÉBELLION ?

Pour les aventures comme pour les campagnes, **L'Ère de la Rébellion** met l'accent sur la lutte entre l'Alliance Rebelle et l'Empire. Les personnages joueurs sont des sympathisants de la cause Rebelle et servent l'Alliance comme pilotes, espions, éclaireurs et autres agents spéciaux. La mainmise de l'Empire s'étend sur une grande partie de la galaxie, ce qui signifie que les personnages peuvent se retrouver à peu près n'importe où pour accomplir toutes sortes de missions. Selon le type de campagne que le MJ souhaite maîtriser, les personnages joueurs se retrouveront en première ligne de nombreux champs de bataille, qu'ils soient sur différentes planètes ou dans les profondeurs de l'espace. Ils pourront également évoluer dans les régions les plus obscures et les plus louches de la galaxie, décrites dans **Aux Confins de l'Empire**, et se retrouver confrontés aussi souvent aux barons du crime et autres chasseurs de primes et contrebandiers qu'aux forces impériales.

Comme la guerre affecte tout un chacun, les contacts des personnages joueurs sont divers et variés, des civils innocents aux agitateurs idéalistes, des combattants désabusés, hantés par ce qu'ils ont vécu, aux soldats dévoués, conservant leur aplomb et leur discipline militaire alors qu'ils livrent une guerre qu'ils n'ont presque aucune chance de gagner. Mais en ces temps de guerre civile, les apparences sont trompeuses. Les sympathisants, les traîtres, les lâches et les martyrs sont des catégories de personnages qui peuvent toutes apparaître à un moment ou un autre d'une campagne.

L'Ère de la Rébellion est centré sur les actions des personnages joueurs, chargés de missions pour l'Alliance. Mais si certains soldats rebelles n'accomplissent leur devoir que sur le champ de bataille, les personnages joueurs ne connaissent pas ce genre de restriction. Ils utilisent leurs compétences et leurs talents remarquables selon les besoins, passant de missions d'espionnage et de renseignement au combat en première ligne, aux côtés de leurs camarades rebelles.

ÉBAUCHER UNE CAMPAGNE

Les campagnes sont constituées de plusieurs aventures, généralement trois ou plus, et nécessitent de nombreuses sessions de jeu. Certaines peuvent durer plusieurs semaines, plusieurs mois, voire plusieurs années dans la vie réelle. Lorsque le MJ se lance dans la création d'une nouvelle campagne, il devrait commencer par esquisser les événements, lieux et personnages majeurs de l'intrigue. Il n'est pas nécessaire d'expliquer tout de suite le lien entre chaque idée d'histoire. Une progression logique ébauchée à grands traits fournira le squelette d'une intrigue qui pourra être détaillée au fur et à mesure des parties, notamment lors de la création des aventures individuelles. Comme les aventures, les campagnes ont un début, un milieu et une fin, mais chaque partie de la campagne peut comprendre plusieurs aventures.

CAMPAGNES LINÉAIRES ET NON LINÉAIRES

Campagnes et aventures peuvent utiliser des histoires à progression linéaire ou non linéaire. La progression linéaire permet à une histoire de se développer directement à partir des événements de l'aventure précédente. Son défaut est de limiter les personnages joueurs dans leur liberté d'emmener l'histoire dans des directions inattendues. Le MJ doit consacrer du temps et des moyens à garder les personnages joueurs sur la bonne voie et cela peut frustrer les joueurs s'ils ont le sentiment de perdre l'illusion d'avoir le choix.

Une campagne non linéaire demande davantage de préparation, mais permet plus de souplesse dans le jeu. Dans une campagne non linéaire, le résultat d'une aventure dicte quelle sera l'aventure suivante. Lorsqu'il ébauche sa campagne, le MJ crée un organigramme d'aventures, où une issue positive ou négative (ou autre) conduit à une nouvelle aventure basée sur le résultat de la précédente. Selon la structure de l'organigramme, certaines aventures peuvent même ne pas être jouées. Les MJ qui aiment donner à leurs joueurs beaucoup de liberté dans la direction de la campagne trouvent que l'approche non linéaire a l'avantage de ne jamais bloquer l'intrigue, même si les circonstances ou certains détails changent.

Exemple de concept de campagne : « Plus dure sera la chute».

Les personnages joueurs reçoivent pour mission de localiser et d'éliminer un Moff qui gouverne un secteur de la Bordure médiane. Ce Moff sadique et terrifiant harcèle les bases rebelles avec une férocité inédite. Afin que l'Alliance ait une chance de conserver une présence dans ce secteur vital de la galaxie, le Moff doit être éliminé. Les personnages joueurs peuvent avoir déjà eu affaire à lui. Il a pu les capturer et les torturer au début de leur carrière, ou encore avoir fait exécuter leurs amis ou leur famille.

Exemple d'ébauche de campagne linéaire :

- **Épisode I : Une lueur d'espoir.** Les personnages joueurs reçoivent l'ordre d'infiltrer une petite station spatiale isolée de la Bordure médiane, afin d'y récolter des informations sur des mouvements de troupes, ainsi que sur la localisation actuelle du Moff. Durant leur mission, ils découvrent la présence d'un agent de renseignements impérial sur la station, qui a fait étape ici pour réparer son vaisseau avant d'aller retrouver le Moff. Les PJ sont découverts et doivent fuir, en kidnappant l'agent impérial s'ils y parviennent.
- **Épisode II : Fuite et flingues.** Les PJ doivent regagner leur base d'opérations, située sur Chandrila, talonnés par l'Empire. Ils sont attaqués à plusieurs reprises et doivent s'arrêter sur une planète aux mains de pirates afin d'effectuer des réparations. Là-bas, ils découvrent que le Moff a placé une récompense sur leur vaisseau, ce qui a mis en alerte de nombreux chasseurs de primes ; un groupe découvre le vaisseau des personnages caché dans les vallées de cristal de la planète. Les PJ réussissent finalement à rejoindre la base rebelle, en ramenant l'agent impérial. Durant le voyage, ce dernier a fait son possible pour semer la discorde au sein du groupe.
- **Épisode III : La bataille d'Honoghr.** Forts de nouvelles et précieuses informations, les personnages joueurs reçoivent le commandement d'une unité des opérations spéciales chargée d'effectuer un assaut contre le palais secret du Moff, situé sur Honoghr. L'Alliance monte une attaque d'envergure pour faire diversion, pendant que les personnages joueurs franchissent les défenses du palais, capables de résister à un bombardement.
- **Épisode IV : Une question d'honneur.** Les personnages joueurs doivent retrouver le Moff, terré dans sa base secrète, pendant que les combats font rage autour d'eux. Mais ce dernier est prêt à les recevoir, car il s'est servi de l'agent qu'ils ont capturé pour leur donner de faux renseignements. Une contre-attaque massive contre la base rebelle est sur le point d'être déclenchée, à moins que les PJ parviennent à mettre fin au règne de terreur du Moff.

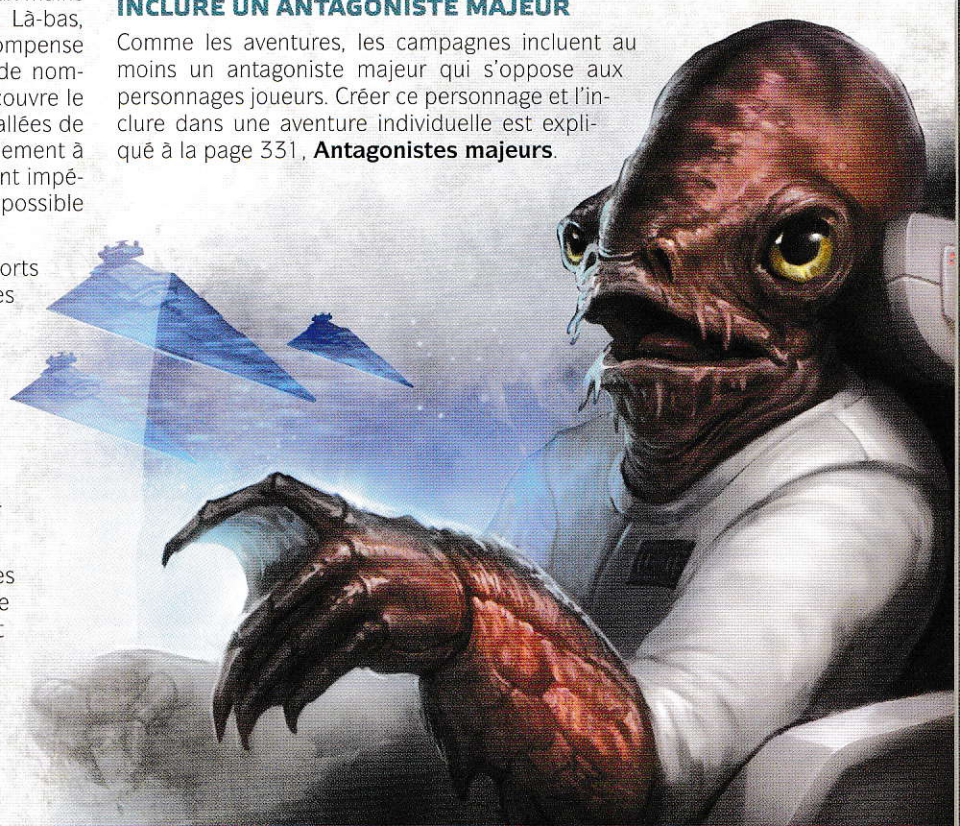
Exemple d'organigramme de campagne :

Cf. l'organigramme de campagne présenté page suivante. Il présente la campagne linéaire proposée ci-dessus, et y ajoute les aventures optionnelles suivantes :

- **Épisode IA : La mort venue du ciel.** L'officier des renseignements est en possession d'informations vitales pour le Moff, dont l'emplacement de plusieurs postes avancés rebelles dans le secteur de la station spatiale. Alors que les PJ s'enfuient de celle-ci, ils reçoivent des appels de détresse sur des canaux sécurisés en provenance des avant-postes rebelles qui sont attaqués. Les personnages joueurs doivent décider quel avant-poste ils vont aller aider, en abandonnant les autres à leur sort.
- **Épisode IIA : L'ennemi de mon ennemi.** Les plans des Rebelles sont compromis et leurs forces dispersées. Dans l'espoir de trouver des renforts, les PJ visitent des systèmes voisins (et neutres) afin d'inciter les habitants à prendre les armes contre l'Empire et à se débarrasser du Moff. Certaines planètes se montrent bien plus difficiles à convaincre que d'autres. Sur l'une d'elles, les PJ doivent accepter de livrer un duel rituel contre le champion local afin de gagner le respect des populations indigènes.
- **Épisode IVA : Le courroux de l'Empire.** Si les PJ échouent à tuer ou capturer le Moff, la lutte menée par ce dernier pour nettoyer le secteur de la présence rebelle s'intensifie encore. Privés de refuge sûr, les personnages joueurs doivent localiser certains membres importants de la Rébellion afin de les évacuer dans un autre endroit de la galaxie.

INCLURE UN ANTAGONISTE MAJEUR

Comme les aventures, les campagnes incluent au moins un antagoniste majeur qui s'oppose aux personnages joueurs. Créer ce personnage et l'inclure dans une aventure individuelle est expliqué à la page 331, **Antagonistes majeurs**.





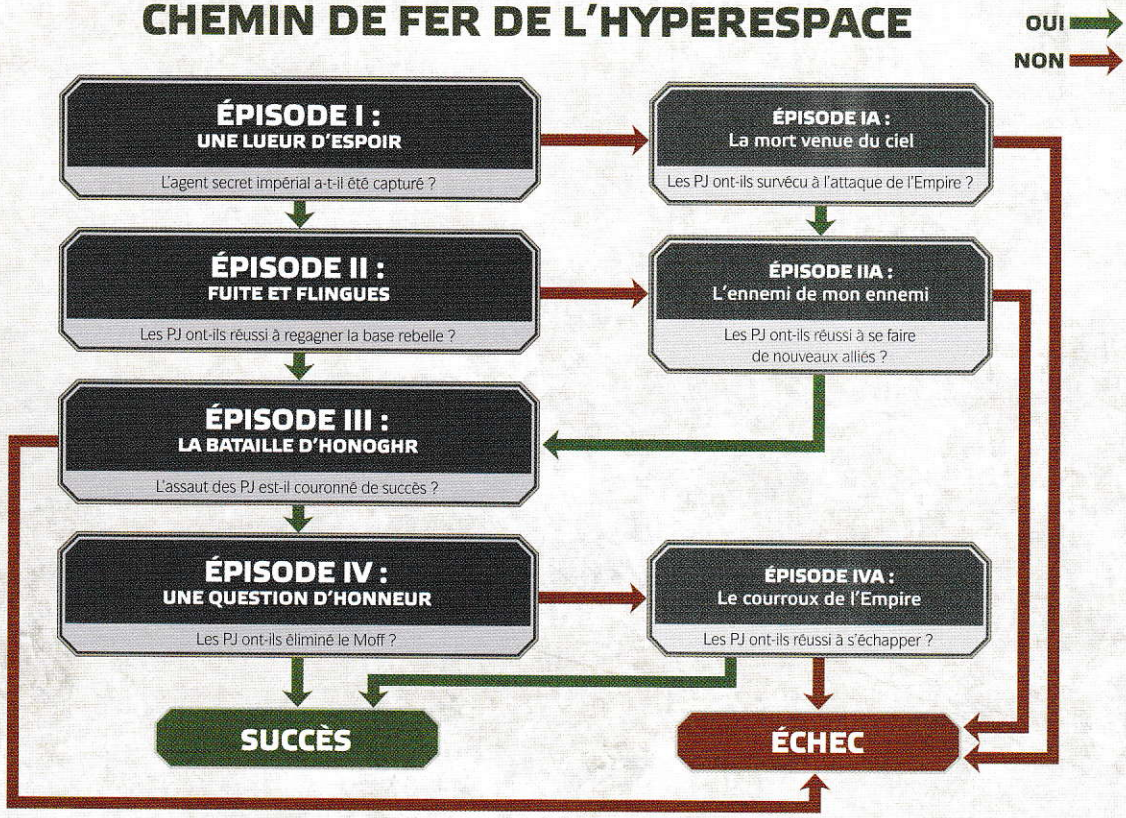
Le maître du jeu doit garder un certain nombre de choses à l'esprit quand il crée et utilise un antagoniste majeur pour sa campagne. Comme les personnages joueurs, les antagonistes majeurs (ainsi que les autres PNJ de premier plan) gagnent des XP et améliorent leurs compétences et aptitudes au fil du temps. L'antagoniste majeur doit gagner en puissance au même rythme que les personnages joueurs, afin de rester assez fort pour représenter une réelle menace. Même lors de sessions où les PJ n'affrontent pas directement l'antagoniste, le MJ doit attribuer des XP à ce dernier afin de prendre en compte les aventures qu'il a entreprises de son côté (ou l'entraînement qu'il a suivi).

Bien sûr, un antagoniste majeur peut jouer simplement le rôle d'une menace « invisible », qui ne cesse de contrecarrer les personnages, mais en intervenant rarement en personne. Dans ce genre de scénarios, l'antagoniste majeur intervient par le biais d'agents, d'hologrammes et de messages envoyés directement aux PJ, ce qui a l'avantage de le préserver pour une confrontation finale. Dans cette optique, vous pouvez créer intentionnellement un antagoniste bien plus puissant que les PJ débutants qui, grâce à l'expérience qu'ils accumuleront au cours de la campagne, seront à même de l'affronter quand viendra l'heure.

CHOISIR LES LIEUX

La galaxie de *Star Wars* fourmille d'endroits fantastiques et d'environnements exotiques. Le MJ se doit de choisir des lieux spectaculaires pour les aventures et campagnes qu'il crée. Par exemple, la désolation glacée de la planète Hoth, les forêts denses d'Endor ou les déserts immenses de Tatooine offrent des environnements radicalement différents avec leurs propres attraits et leurs propres dangers. Si certaines aventures peuvent prendre place dans n'importe lequel de ces lieux, d'autres seront enrichies si elles se déroulent dans des décors plus adaptés aux PNJ et à l'intrigue prévue. Les scénarios de **L'Ère de la Rébellion** peuvent se dérouler dans n'importe quel endroit de la galaxie, aussi le MJ doit-il donner libre cours à son imagination pour choisir des lieux nouveaux et intéressants où situer ses aventures. Même si le lieu en lui-même n'est pas spécialement dangereux ou exotique, ses habitants peuvent l'être, ce qui offre encore d'autres possibilités au MJ de créer des rencontres et des aventures palpitantes.

Il est également important de choisir avec soin le lieu d'une rencontre. Celui-ci doit être d'une façon ou d'une autre intéressant, que ce soit par son architecture, sa localisation, ses effets ou ses dangers environnementaux, ou simplement par les personnes ou les créatures que l'on peut y croiser. Évitez de prévoir une rencontre ou une bataille finale dans un endroit banal ou dans un simple couloir. Il faut choisir un lieu mémorable qui enrichira l'ambiance comme les conditions réelles de jeu. Cf. **Contrôler la difficulté des rencontres**, page 333.



AVENTURES ET RENCONTRES INSPIRÉES PAR LE DEVOIR ET LES MOTIVATIONS

La nature flexible du format d'une campagne permet au MJ d'y insérer des aventures ou des rencontres provoquées par certaines actions des personnages, elles-mêmes en rapport avec leurs Devoirs ou Motivations. Lorsque le MJ bâtit sa campagne, il doit esquisser plusieurs rencontres (voire une ou deux aventures) pouvant correspondre aux Devoirs et Motivations des personnages joueurs, ce qui lui permettra de répondre plus aisément à l'émergence d'une situation de ce genre.

Si le MJ préfère un style de campagne reposant davantage sur les décisions des joueurs que sur une intrigue très construite, il doit régulièrement puiser des idées de rencontres dans les Devoirs et Motivations de leurs personnages. Des aventures ou des campagnes entières peuvent être créées sur la base de Devoirs ou de Motivations et des situations que ceux-ci génèrent.

PRÉVOIR DES RÉCOMPENSES

Chaque aventure d'une campagne doit comporter des récompenses particulières. Il peut s'agir d'argent, d'équipement, de véhicules, de contacts, ou de quelque chose de moins tangible, mais de tout aussi appréciable pour les personnages joueurs, comme une promotion, une faveur ou un entretien avec des personnes influentes.

Les récompenses liées à l'histoire sont également de rigueur dans les aventures. Elles ne sont pas nécessaires à la moindre rencontre, mais la conclusion d'une aventure devrait modifier la valeur de Devoir des personnages et du groupe. Récompenser les joueurs pour avoir respecté leurs Motivations est également un bon moyen de satisfaire le groupe.

Les récompenses de fin de campagne doivent avoir un rapport direct avec l'intrigue et être suffisamment importantes pour réjouir les joueurs et marquer le coup. Si les personnages joueurs enchaînent avec une autre campagne, prenez garde aux récompenses que vous leur accordez et n'oubliez pas de les prendre en compte pour la suite des événements.

EXEMPLE DE RENCONTRES DE DEVOIR

Sécurité interne : un officier a été nommé auprès des PJ alors qu'ils ont pour mission de ramener un prisonnier politique à la base. L'officier reste muet sur sa mission et manifeste un intérêt exagéré pour le bien-être du prisonnier. Les PJ surprennent l'officier en train d'utiliser un communicateur à ultra-longue portée qu'il leur avait caché, mais sans parvenir à identifier son interlocuteur. Les PJ doivent mener l'enquête pour savoir si l'officier est bien celui qu'il prétend, ou s'il s'agit d'un espion ou d'un agent double.

Recrutement : à leur arrivée sur une planète, les PJ rencontrent un groupe de parfaites recrues pour la cause : ils sont jeunes, en bonne forme physique et animés d'une haine passionnée à l'égard de l'Empire. Ce que les PJ ignorent, c'est qu'ils appartiennent également à un syndicat du crime local. Alors qu'ils discutent avec eux pour les jauger, le chef du syndicat du crime en prend ombrage et commence à s'attaquer aux PJ ainsi qu'au groupe de recrues potentielles.

Technologie : Durant une mission de sabotage d'un dépôt d'armes, les personnages joueurs tombent sur un laboratoire secret qui contient de puissantes armes expérimentales. Les PJ doivent trouver le moyen d'emporter le plus de prototypes et de données scientifiques possible, sans pour autant mettre en péril leur mission, alors que des renforts impériaux arrivent.

EXEMPLE DE RENCONTRE DE MOTIVATIONS

Quête (influence) : avant une mission, le personnage joueur apprend l'existence de preuves pouvant incriminer un allié de même grade que lui, avec lequel il est en concurrence pour l'obtention d'une promotion. Réunir les preuves de sa culpabilité garantit au PJ d'obtenir cette promotion, mais fait courir un risque au reste de son unité en la faisant dévier de sa mission initiale.

Convictions (liberté) : en poste sur une planète neutre, le personnage joueur découvre que la population pratique l'esclavage. Le PJ a une occasion de libérer des esclaves de leurs maîtres cruels, mais il a reçu l'ordre catégorique de ne pas interférer avec les coutumes et lois locales.

Liens (militaire) : le rival du personnage joueur au temps de l'académie de pilotage est nommé au poste de commandant d'une escadrille d'X-wings. Durant une embuscade, il pousse le PJ à entreprendre des manœuvres de plus en plus folles afin de voir qui est le meilleur, ce qui risque à terme de mettre en péril leurs deux escadrilles.

GÉRER LES CHANGEMENTS DANS LE GROUPE

Les campagnes de longue haleine augmentent le risque qu'un ou plusieurs joueurs quittent le jeu avant la conclusion de l'intrigue. Heureusement, une histoire riche fournit toujours différentes situations pouvant expliquer le départ d'un personnage et l'arrivée d'un nouveau. Le MJ devra s'efforcer de trouver une façon naturelle de procéder au changement, comme entre deux aventures, ou quand les joueurs se trouvent dans un astroport ou quelque autre endroit de passage où ils pourraient rencontrer un nouveau membre à intégrer à leur équipage/groupe.

En général, un joueur quitte le jeu pour des problèmes de disponibilité et de temps. Mais si un ou plusieurs joueurs abandonnent parce qu'ils n'apprécient pas la campagne, le MJ doit écouter leur avis et celui des autres joueurs, et réfléchir à modifier certaines choses. Si les joueurs restants n'ont rien à redire et que le MJ ne voit pas ce qui pourrait dissuader ceux qui veulent abandonner, les changements ne sont pas nécessaires. Mais si les joueurs n'apprécient guère la campagne et que le MJ peut y remédier, il doit vraiment s'y atteler. Cela s'applique aussi bien aux aventures publiées qu'à celles inventées de toutes pièces.



GARDER LA CAMPAGNE SUR LES RAILS

Il est parfois difficile de continuer à faire progresser la campagne quand les joueurs l'entraînent dans une direction inattendue. Rappelez-vous que la plupart des schémas de campagne peuvent supporter beaucoup de modifications et d'ajustements. N'hésitez pas à ajouter des aventures supplémentaires, comme des scénarios spécialement destinés à répondre à l'irruption d'une situation inattendue. Si les joueurs veulent suivre une voie complètement inappropriée à la campagne, ou font naître des intrigues secondaires dans le cours du jeu, le moment est sans doute venu de jouer une aventure autonome ou une série de rencontres afin de régler la situation.

CONCLURE LA CAMPAGNE

La campagne doit se conclure sur un final grandiose. Comme nous sommes dans *Star Wars*, il peut s'agir d'un combat d'anthologie, qui doit également ménager une dose de drame personnel pour un ou plusieurs personnages. Toutes les intrigues, à grande comme à petite échelle, doivent y trouver leur conclusion logique pour la satisfaction des joueurs.

Beaucoup de campagnes se terminent prématurément à cause de circonstances imprévues ou du fait de la lassitude des joueurs ou du MJ. Si l'intérêt pour la campagne commence à décliner, le MJ devrait s'efforcer d'y mettre un terme d'une façon satisfaisante plutôt que de la laisser se déliter. Mettre un point final à une campagne de longue haleine est généralement un événement majeur que les joueurs et le MJ célébreront au-delà du jeu lui-même !

UTILISER LES POINTS DE DESTIN

Il est un mécanisme de jeu de **L'Ère de la Rébellion** qui tient un rôle important dans toute partie : celui des points de Destin. Ceux-ci offrent aux personnages, aux PJ comme à leurs adversaires, une chance de modifier le cours de leur destin durant le jeu. Mais la fortune est capricieuse, et peut aussi bien abandonner un personnage que lui sourire. Les points de Destin représentent aussi l'influence de la Force et de son côté obscur sur la vie et les actes des personnages. Les points de Destin lumineux sont utilisés par les personnages pour garantir une issue positive et bénéfique à leurs actions, tandis que le MJ se sert des points de Destin obscurs pour leur mettre des bâtons dans les roues.

Tous les êtres de l'univers étant habités à la fois par le côté lumineux et par le côté obscur de la Force, ils peuvent faire appel aux deux aspects de celle-ci pour modifier leur destin. Un personnage héroïque et honnête pourra, sous le coup de la tentation, de la peur ou de la colère, dépenser des points de Destin obscurs, et devra en assumer les conséquences. Les personnages non joueurs incarnés par le MJ pourront à l'occasion bénéficier de la dépense de points de Destin lumineux, surtout s'il s'agit d'alliés des PJ. Consultez la page 34 pour une explication complète des règles régissant les points de Destin.

UTILISATION DES POINTS DE DESTIN

Quand ils sont utilisés à bon escient, les points de Destin représentent un moyen puissant de modifier le cours des événements en faveur d'un personnage. Mais le sort est capricieux et les points de Destin sont une ressource limitée : il faut une certaine expérience pour savoir quand les utiliser et quand les garder en réserve. Les novices dans ce jeu peuvent se montrer réticents à utiliser des points de Destin de peur de ne plus en avoir au cas où une situation encore plus critique se produirait. Le MJ doit encourager l'utilisation des points de Destin dans le jeu pour illustrer le rôle majeur de la destinée dans l'univers de *Star Wars* ; il peut notamment le faire en dépensant régulièrement des points pour réalimenter la réserve de points de Destin lumineux.

Les joueurs peuvent décider de rationner leur usage des points de Destin, et ils ont parfaitement le droit d'établir une stratégie dans leur utilisation du Destin. Au-delà de conserver des points pour leur propre usage, ils peuvent décider de les stocker afin d'empêcher le MJ d'en utiliser à des moments critiques. Bien qu'il puisse s'agir d'une tactique occasionnellement pertinente, si les joueurs en abusent, le MJ pourra équilibrer les choses en conservant à son tour quelques points pour son propre usage.

Dans l'idéal, les points de Destin devraient circuler et changer de mains tout au long de la partie. Tous les jets de dés ne méritent évidemment pas d'être influencés, mais le MJ doit régulièrement utiliser le Destin quand des PNJ majeurs sont concernés ou que l'histoire atteint un moment-clé. Une utilisation excessive du Destin dans des situations mineures risque d'ennuyer ou de démoraliser les joueurs, surtout si les choses ne tournent pas à leur avantage.

De façon plus subtile, une utilisation inattendue et massive des points de Destin contre des tests consécutifs permet de montrer aux joueurs qu'ils n'ont peut-être pas choisi l'approche la plus aisée dans une situation. Peut-être le côté obscur est-il particulièrement puissant en ce lieu. Peut-être les personnages joueurs ont-ils pris le mauvais chemin, et c'est le moyen qu'a trouvé la Force pour leur dire qu'il existe probablement une meilleure façon de procéder. En utilisant des points de Destin au lieu de ■, le MJ suggère l'influence de la Force dans la situation donnée, au lieu d'obstacles liés aux circonstances concrètes, ou à la situation politique.

UN INSTRUMENT NARRATIF

Les points de Destin représentent les liens qui relient un personnage à l'univers entier et à tout ce qu'il contient. Quand un personnage utilise un point de Destin, il agit sur ces liens pour modifier son sort et, par extension, les événements qui l'entourent. Les joueurs peuvent dépenser leurs points de Destin pour améliorer la situation de leur personnage.

LE COUP DE CHANCE

Parfois, il arrive simplement qu'un personnage soit chanceux. Durant une embuscade, un tir perdu touche le système de commande d'une porte verrouillée et provoque son ouverture, permettant aux PJ de prendre la fuite. Le pont étroit s'effondre juste après le passage du dernier PJ, emportant ses poursuivants dans une chute mortelle. Un grand coup rageur d'hydrocompresseur sur l'hyperdrive défectueux parvient miraculeusement à le remettre en marche. Un coup de chance peut répondre à bien des situations, mais il faut prendre garde à ne pas en abuser, au risque de perdre en réalisme.

BON SENS

La solution la plus simple est souvent la meilleure. En utilisant un point de Destin de cette manière, le personnage trouve une raison logique justifiant une modification de sa situation. Un personnage se retrouvant en danger de mort à cause d'une brèche dans la coque du vaisseau pourra ainsi utiliser un point de Destin pour expliquer que son personnage avait revêtu sa combinaison spatiale avant le début de la bataille, même s'il ne l'avait pas précisé à ce moment-là du jeu. Un droïde astromech pourra avoir rangé un kit de réparation dans son compartiment de stockage, pour le cas où il en aurait besoin. Quand un joueur utilise un point de Destin de cette manière, il doit fournir une explication réaliste pour le changement qu'il souhaite apporter à sa situation ; si sa proposition est trop absurde, le MJ devra exiger qu'il fournisse une explication plus crédible.

HEUREUX HASARD

Les personnages ayant un penchant mystique ou philosophique peuvent penser que l'univers a tendance à se façonner de lui-même, afin de présenter au moment opportun les plus étranges des coïncidences. À première vue, un heureux hasard ne semble pas différent d'un coup de chance, mais le destin sait provoquer des coïncidences trop signifiantes pour être accidentelles. Il revient au MJ et aux joueurs de décrypter le sens de ces coïncidences. Par exemple, un PJ peut tomber par hasard sur un garde inconscient : s'il s'agit justement de celui à qui il avait parlé quelques heures auparavant, et qui possède le datapad renfermant le mot de passe du rayon tracteur qui retient le vaisseau du groupe, il pourra penser que la Force est à l'œuvre, façonnant les événements de l'univers à son avantage.

LA COMPATIBILITÉ AVEC AUX CONFINS DE L'EMPIRE

La galaxie de *Star Wars* est vaste et agitée d'événements divers ; elle ne se résume pas au conflit qui oppose l'Alliance Rebelle et l'Empire galactique. Des contrebandiers, des chasseurs de primes et des marginaux de tous horizons luttent pour survivre dans les recoins les plus sombres de la galaxie, tandis que le pouvoir mystérieux de la Force perdure, inexploité, depuis la disparition des chevaliers Jedi.

Ces autres facettes de l'univers *Star Wars* sont abordées dans deux autres jeux publiés par Edge Entertainment : **Aux Confins de l'Empire** et **Force et Destinée**. Ces derniers se basent sur le même système de règles que **L'Ère de la Rébellion,** et ces trois livres de base peuvent s'utiliser conjointement pour offrir encore plus de profondeur à vos parties de *Star Wars*.

Cette partie du chapitre propose des éclaircissements et des conseils pour jouer à **L'Ère de la Rébellion** en intégrant **Aux Confins de l'Empire**. L'utilisation conjointe de **L'Ère de la Rébellion** et de **Force et Destinée** sera quant à elle abordée dans le chapitre Le Maître du Jeu de **Force et Destinée**.

OBLIGATION ET DEVOIR

La différence principale entre les personnages de **L'Ère de la Rébellion** et ceux d'**Aux Confins de l'Empire** tient à l'Obligation et au Devoir. Ces deux aspects d'un personnage, tous deux choisis durant l'étape 2 de la création, expriment les liens de celui-ci avec les thèmes abordés dans le jeu. Lorsque vous faites jouer un groupe incluant des PJ issus des deux jeux, ces deux mécanismes peuvent être utilisés de plusieurs manières selon le type de partie que le MJ (ou le groupe) souhaite favoriser.

OBLIGATIONS UNIQUEMENT

Dans ce type de parties, les personnages joueurs n'ont que des Obligations, pas de Devoirs. Les joueurs souhaitant incarner un personnage issu de **L'Ère de la Rébellion** utilisent l'étape 2 de la création de personnage d'**Aux Confins de l'Empire** au lieu de celle de **L'Ère de la Rébellion**.

Cette façon de jouer est parfaite pour une campagne se déroulant dans les milieux clandestins en marge de la galaxie, ou pour jouer des aventures publiées pour **Aux Confins de l'Empire**. Dans ce type de parties, les personnages issus de **L'Ère de la Rébellion** peuvent être incarnés de différentes façons. Il peut s'agir d'anciens Rebelles qui ont quitté l'Alliance pour faire fortune, de mercenaires disposant d'un entraînement militaire, ou

GARNITURE AU CHOIX

La plupart des éléments d'**Aux Confins de l'Empire**, de **L'Ère de la Rébellion** et de **Force et Destinée** peuvent se mêler les uns avec les autres, avec la permission du MJ et un petit peu de travail. Les espèces, les équipements, les adversaires, les pouvoirs de la Force, etc., utilisent les mêmes règles, quel que soit le livre dont ils sont issus. Mélanger ces éléments est non seulement permis, mais fortement conseillé (tant que cela reste approprié à la campagne prévue par le MJ, bien évidemment).

encore de membres actifs de la Rébellion désireux de régler leurs dernières dettes avant de se consacrer entièrement à la lutte contre l'Empire.

DEVOIRS UNIQUEMENT

Dans ce type de parties, les personnages joueurs n'ont que des Devoirs, pas d'Obligations. Les joueurs souhaitant incarner un personnage issu d'**Aux Confins de l'Empire** utilisent l'étape 2 de la création de personnage de **L'Ère de la Rébellion** au lieu de celle d'**Aux Confins de l'Empire**. Cette façon de jouer s'intéresse d'abord et avant tout aux liens des personnages avec la Rébellion et à la lutte contre l'Empire ; elle est parfaite pour jouer des aventures publiées pour **L'Ère de la Rébellion**. Dans ce type de parties, les personnages issus d'**Aux Confins de l'Empire** peuvent être des contractuels engagés par la Rébellion pour apporter leur aide contre rémunération, de jeunes marginaux rêvant de s'illustrer sur les champs de bataille, ou de vieux vétérans aspirant à se venger de l'Empire.

OBLIGATIONS ET DEVOIRS MÊLÉS

Dans ce type de parties, tous les personnages joueurs possèdent à la fois Obligations et Devoirs. Lors de la création des personnages, les joueurs utilisent l'étape 2 de la création de personnage de **L'Ère de la Rébellion** ainsi que celle d'**Aux Confins de l'Empire**. Toutefois, quand le joueur doit choisir s'il veut prendre une Obligation supplémentaire ou réduire sa valeur de départ de Devoir afin de recevoir des avantages à la création de son personnage, **il ne peut choisir qu'une seule de ces deux options.** Cela donnera un groupe de PJs où chacun d'eux possède à la fois une Obligation et un Devoir, ayant chacun sa propre valeur.

Ce type de partie met en scène des personnages ayant des liens à la fois avec la cause rebelle et avec leur ancienne vie, quelle qu'elle puisse être. De la même manière que Han Solo a une dette envers Jabba le Hutt, mais se sent également tenu par un devoir envers l'Alliance Rebelle. Le MJ doit créer deux tables distinctes, l'une pour les Obligations et l'autre pour les Devoirs, et effectuer un test pour chacun d'eux au début de chaque session. Cette manière de mêler les deux mécanismes de jeu impose au MJ, comme aux joueurs, de gérer de nombreuses informations, mais offre des aventures d'une grande richesse en matière d'intrigue et d'histoire.

OBLIGATION OU DEVOIR

Dans ce type de parties, chaque joueur dispose du choix d'utiliser les Obligations ou le Devoir à la création de son personnage. Le joueur choisit de suivre l'étape 2 de la création de personnage d'**Aux Confins de l'Empire** ou celle de **L'Ère de la Rébellion**, peu importe le livre qu'il utilise pour faire son personnage. Cela donne un groupe varié et réaliste, où chaque personnage est influencé par le mécanisme narratif le plus approprié à son profil.

Durant le jeu, Le Maître du Jeu doit créer deux tables distinctes, l'une pour les Obligations et l'autre pour les Devoirs, et effectuer un test pour chacun d'eux au début de chaque session. Comme le groupe utilise deux mécanismes différents, chaque table doit représenter grosso modo la moitié des PJ. Pour cette raison, le MJ appliquera les Obligations et récompensera les Devoirs en se basant sur la taille du sous-groupe concerné par ce mécanisme, et non sur celle du groupe tout entier. Cela garantit que l'emploi du mécanisme de jeu reste adapté au nombre de personnages concernés, et demeure cohérent et intéressant pour les joueurs.

Similaire au type de parties utilisant à la fois les Obligations et les Devoirs, cette manière de jouer s'intéresse simultanément aux franges de la société galactique et au chaos de la Guerre Civile Galactique. Le groupe représentera un mélange de personnages œuvrant pour l'Alliance Rebelle et de personnages uniquement motivés par leurs intérêts propres.

SPÉCIALITÉS REDONDANTES

Plusieurs spécialités présentées dans ce livre sont identiques à celles de différentes carrières d'**Aux Confins de l'Empire**. Les spécialités portant le même nom sont identiques, mais proposées dans des carrières différentes. Un personnage ne peut pas choisir deux fois la même spécialité, même s'il s'agit de deux « versions » différentes, car accessibles par deux carrières distinctes. Par exemple, si un personnage possède déjà la spécialité Slicer de la carrière de Technicien d'**Aux Confins de l'Empire**, il ne pourra pas prendre la spécialité Slicer proposée dans la carrière d'Espion de **L'Ère de la Rébellion**.

NOUVELLES COMPÉTENCES

Toutes les compétences de **L'Ère de la Rébellion** fonctionnent de la même manière que leurs jumelles dans les autres jeux de la gamme. Toutefois, **L'Ère de la Rébellion** propose une compétence qui n'apparaît pas dans les autres jeux : Connaissance (Stratégie). Le fait que cette compétence ne soit pas présente dans les autres livres de base ne signifie pas que les personnages n'ont pas le droit de l'acquérir comme compétence hors carrière. Si des personnages créés dans le cadre des autres livres de base souhaitent posséder la compétence Connaissance (Stratégie), il leur suffit de l'inscrire sur leur feuille de personnage et de l'utiliser telle qu'elle est présentée ici.





X

LA GALAXIE

« Vous préférez un autre objectif ? Un objectif militaire ? Alors dites où est la base ! »

– Grand Moff Tarkin

Avec ses myriades d'espèces, ses mondes extraordinaires, ses périls interstellaires et autres prodiges, la galaxie de *Star Wars* est aussi vaste que merveilleuse. Le citoyen galactique lambda ne s'éloignera certes jamais de son monde natal, mais l'aventurier intrépide, ou l'individu poussé par le désespoir, y découvrira une source inépuisable de perspectives. La perception que l'on a de la galaxie est une question de point de vue. Pour un impérial, il faut la contrôler, la dominer et l'exploiter. Pour un rebelle, il convient de la libérer, de la sauver au nom du bien commun. Et pour tous ceux qui vivent en marge, il s'agit simplement d'y survivre, voire, avec un peu de chance, de profiter des occasions qui se présentent.

Rares sont les voyageurs qui prennent le temps d'intégrer l'étendue formidable de la galaxie. On estime le nombre d'étoiles à quatre-cents milliards. La plupart des systèmes sont inhabitables, et nombre d'entre eux comptent plus d'un astre. Les recherches intensives menées par les cartographes galactiques et les astronomes évaluent à 3,2 milliards le nombre de systèmes habitables. Parmi eux, seulement 69 millions ont une population suffisante pour prétendre à la citoyenneté impériale, et quelque 1,75 million sont pleinement représentés et intégrés au sein de l'Empire galactique.

Une nouvelle surprise attend le voyageur : seul un quart de la galaxie a fait l'objet d'un recensement officiel. S'il y a effectivement des immensités inexplorées, comme les Régions Inconnues ou l'Espace Sauvage en perpétuel changement, l'Espace Connu recèle lui aussi de nombreuses zones qui n'ont plus vu passer une sonde droïde depuis des siècles. Ces astres, lorsqu'ils n'ont pas été correctement explorés, ont bien entendu été cartographiés à distance. Cela étant, il reste des poches vierges dans toute la galaxie, notamment autour des systèmes réputés inhabitables ou des sites isolés par leurs particularités interstellaires.

Ces millions de planètes habitables abritent un nombre ahurissant d'espèces. Les bases de données impériales répertorient plus de cinq millions d'espèces *intelligentes*. La plupart n'ont jamais voyagé entre les systèmes ni colonisé à une échelle significative. Malgré tout, les périples interstellaires étant monnaie courante et accessibles à une grande diversité d'êtres, on fait régulièrement la rencontre d'espèces jamais croisées jusque-là.

LES GRANDS COULOIRS HYPERSPATIAUX

Le voyage en hyperespace a rendu possible une civilisation à l'échelle galactique. Sans lui, les déplacements interstellaires prendraient bien trop de temps pour autoriser une gouvernance ou des échanges commerciaux à cette échelle. Si l'origine de ce mode de déplacement s'est perdue au fil du temps, on sait que l'hyperdrive est la clé de voûte technologique ayant permis l'exploration, le transport et la guerre.

L'hyperespace, à proprement parler, est une dimension parallèle permettant aux vaisseaux stellaires d'atteindre des vitesses supérieures à celle de la lumière. Cependant, de tels voyages sont par nature risqués, et l'on ne peut se contenter pour s'y déplacer d'effectuer des sauts en ligne droite entre deux destinations lointaines. Les objets de masse importante, comme les planètes et les astres, projettent des ombres de taille correspondante qui perturbent la navigation et rendent celle-ci périlleuse. Des remous et autres bizarreries gravifiques peuvent également se présenter, notamment dans les zones d'activité gravitationnelle intense comme le noyau de la galaxie. Les navires qui s'approchent d'une ombre de masse peuvent ainsi être endommagés, détruits ou violemment expulsés de l'hyperespace. Enfin, toute planète, toute étoile et tout objet de la galaxie étant en mouvement perpétuel, la trajectoire des vaisseaux doit chaque fois être corrigée, même sur un grand axe bien balisé.

Les couloirs hyperspatiaux permanents, ou hypervoies, minimisent les risques. Ces itinéraires éprouvés forment l'ossature du transport galactique. Ils sont sans cesse surveillés et recalculés par des représentants du gouvernement galactique (à présent rattachés au ministère de l'Espace impérial), et les cartes stellaires à jour sont disponibles dans tous les astroports ou presque. Il existe également des voies moins connues, secrètes, illégales, réservées à la contrebande. On peut les connaître à condition d'avoir accès à des sources douteuses, ou du moins confidentielles. Il est donc possible de voyager dans l'hyperespace sans recourir à un itinéraire établi, mais cela rend le périple plus long et très hasardeux.

Les itinéraires sûrs n'étant jamais identiques d'un voyage à l'autre, la durée des trajets varie. Elle est affectée par la vitesse de l'hyperdrive du vaisseau (on parle aussi de multiplicateur), la faculté de l'astrogateur à programmer un itinéraire efficace, la précision de la carte stellaire disponible et les courants naturels de l'hyperespace dans les passages concernés. Des vaisseaux qui effectuent ensemble des sauts parallèles dans l'hyperespace sont généralement, mais pas toujours, soumis aux mêmes conditions gravifiques, si bien que leurs horaires d'arrivée et leurs positions respectives sont normalement proches.



LE POINT DE VUE DE LA RÉBELLION

Alors comme ça, vous voulez en savoir plus sur la galaxie ? Quelle vérité cherchez-vous ? La mouture officielle impériale, ou la propagande rebelle ? Avec cette Guerre Civile Galactique, chacun a sa version des événements, y compris en ce qui concerne la vie quotidienne sous le règne de la loi impériale. Jetez donc un œil à ce datapad. Et non, pas la peine de demander d'où il sort. Il contient quelques… discussions rebelles qui pourraient vous intéresser. Hélas, vous ne pouvez pas le garder. Si vous aimez ce qu'il renferme, disons simplement que je connais quelques personnes susceptibles de vous intéresser. Sinon, ma foi, oubliez ce que je viens de dire, ça vaut mieux pour vous.

PRINCIPAUX COULOIRS HYPERSPATIAUX GALACTIQUES

Les principaux couloirs hyperspatiaux sont parcourus depuis des siècles. Bien répertoriés, ils relient les secteurs et systèmes les plus importants de la galaxie. Ce sont également les mieux surveillés, ce qui ne facilite pas la tâche des criminels, Rebelles et autres individus désireux de se soustraire à la vigilance des autorités. Les meilleures voies sont décrites ci-après, avec une liste des sites notables associés. Elles sont globalement présentées du Noyau vers les Bordures (à l'exception de la Voie Hydienne qui commence au point le plus septentrional par rapport au Nord galactique).

ROUTE COMMERCIALE PERLEMIENNE

Vieille d'environ 25 000 ans, cette voie est l'un des couloirs hyperspatiaux les plus anciens et les plus parcourus de la galaxie. Elle permit à la République naissante d'atteindre les confins du quadrant nord-est de la galaxie, de Coruscant à Ossus et à l'Amas de Tion. Elle est entrecoupée de vieilles connexions vers l'Espace Hutt. Elle part de Coruscant (actuellement connu sous le nom de Centre Impérial) et traverse l'Hégémonie de Tion dans la Bordure Extérieure pour plonger ensuite dans l'Espace Sauvage. Cette voie constitue l'une des frontières de la

Tranchée (cf. page 373). Son existence et les pressions politiques régionales ont entraîné la colonisation rapide de l'est de la galaxie. Elle traverse la Voie Hydienne au niveau de Brentaal et la Passe Corellienne à hauteur du Centre Impérial (Coruscant).

Sites notables : Centre Impérial (Coruscant), Brentaal, Taanab, Roche, la Roue, Ossus, Rhen var, Felucia, Raxus et l'Amas de Tion.

PASSE CORELLIENNE

La Passe Corellienne fut fondée à la même époque que la Route commerciale Perlemienne et forme la frontière opposée de la Tranchée. Elle permit d'asseoir l'influence corellienne sur la galaxie au fil des millénaires. C'est toujours l'une de ses principales voies militaires et commerciales. La Passe Corellienne débute à Centre Impérial (Coruscant), et contourne le Noyau Profond en traversant l'essentiel des territoires du Noyau avant de s'étendre pratiquement en ligne droite jusqu'à la Bordure Extérieure et au-delà.

Sites notables : Centre Impérial (Coruscant), Corellia, Duro, Gamorr, Bacrana, New Cov, Christophsis, Rodia, Tatooine, Géonosis et Ryloth.

VOIE MARCHANDE CORELLIENNE

Reliant à ses débuts Corellia à Duro, la Voie Marchande Corellienne s'étend désormais jusqu'à l'extrémité méridionale de la galaxie. Comme elle débouche sur des régions moins développées et moins peuplées, elle n'est pas aussi prospère que d'autres voies. Elle coupe la Route commerciale de Rimma au niveau de Yag'Dhul, et la Voie Hydienne à Terminus.

Sites notables : Corellia, Duro, Bestine, Yag'Dhul, Bespin, Hoth et Terminus.

ROUTE COMMERCIALE DE RIMMA

La Route commerciale de Rimma dessert un certain nombre de systèmes et secteurs importants du sud de la galaxie. Elle fut conçue à l'origine par les marchands du Secteur Tapani qui, surgissant des Colonies, se rendirent à Abregado-rae puis jusqu'au lointain Secteur Kathol, aux confins de la galaxie. Le royaume marchand des Herglics et les Tapani alimentèrent l'expansion dans les régions méridionales. La Route commerciale de Rimma coupe la Voie Marchande Corellienne au niveau de Yag'Dhul et la Voie Hydienne à hauteur d'Eriadu, monde à la position stratégique.

Sites notables : Abregado-rae, Thyferra, Yag'Dhul, Sullust, Eriadu, Sluis Van, Dagobah et Kal'Shebbol (capitale du Secteur Kathol).

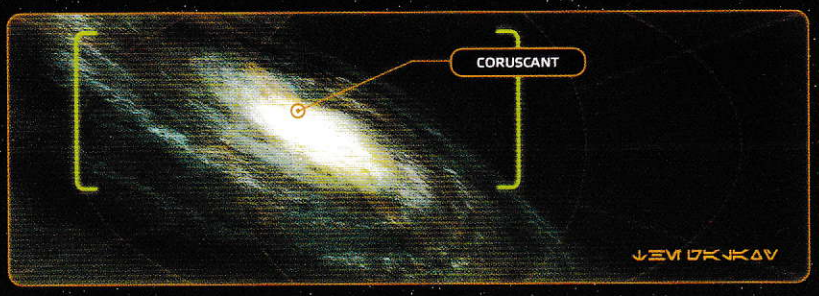
PLANÈTES, SYSTÈMES STELLAIRES, SECTEURS ET RÉGIONS

Les planètes constituent la plus petite unité culturelle et politique reconnue par le gouvernement galactique. Seules les plus anciennes et puissantes ont leur propre Sénateur impérial. La plupart disposent d'un gouverneur planétaire qui supervise tout le système stellaire, sauf pour les systèmes composés de plusieurs planètes dont la population ou l'influence sont significatives.

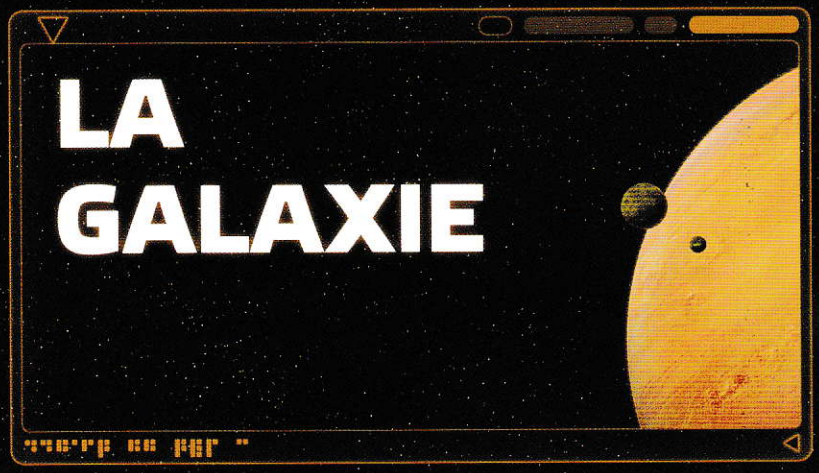
Au début de la République, les systèmes stellaires étaient répartis en secteurs comptant cinquante mondes suffisamment peuplés, quelle que fût leur taille. L'exploration et la colonisation ininterrompues ont engendré des aménagements nécessaires à ce système, pour éviter de submerger la gestion galactique. Sous l'Empire galactique, les secteurs sont devenus plus importants en tant qu'unités politiques et qu'éléments militaires. On a rassemblé des groupes de secteurs en sursecteurs, pour permettre à l'Armée impériale de mener des opérations d'un secteur à l'autre sans craindre d'interférences politiques. Les zones de campagnes militaires actives sont ainsi devenues les secteurs prioritaires.

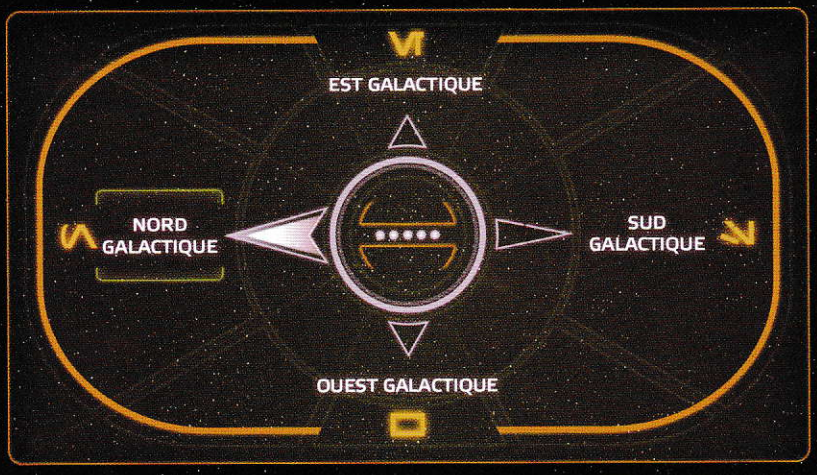
Les régions correspondent aux divisions les plus étendues de l'administration galactique. Le terme a varié au fil des âges, désignant parfois des régions qui ont depuis été divisées en secteurs. Pour l'Empire, une région fait normalement référence à une zone extrêmement vaste, à la mesure de l'expansion galactique, comme les Colonies ou l'Expansion.





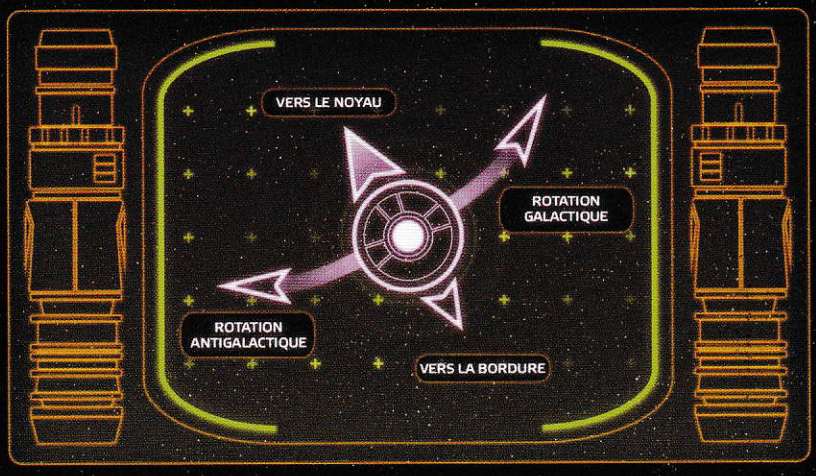
LA GALAXIE

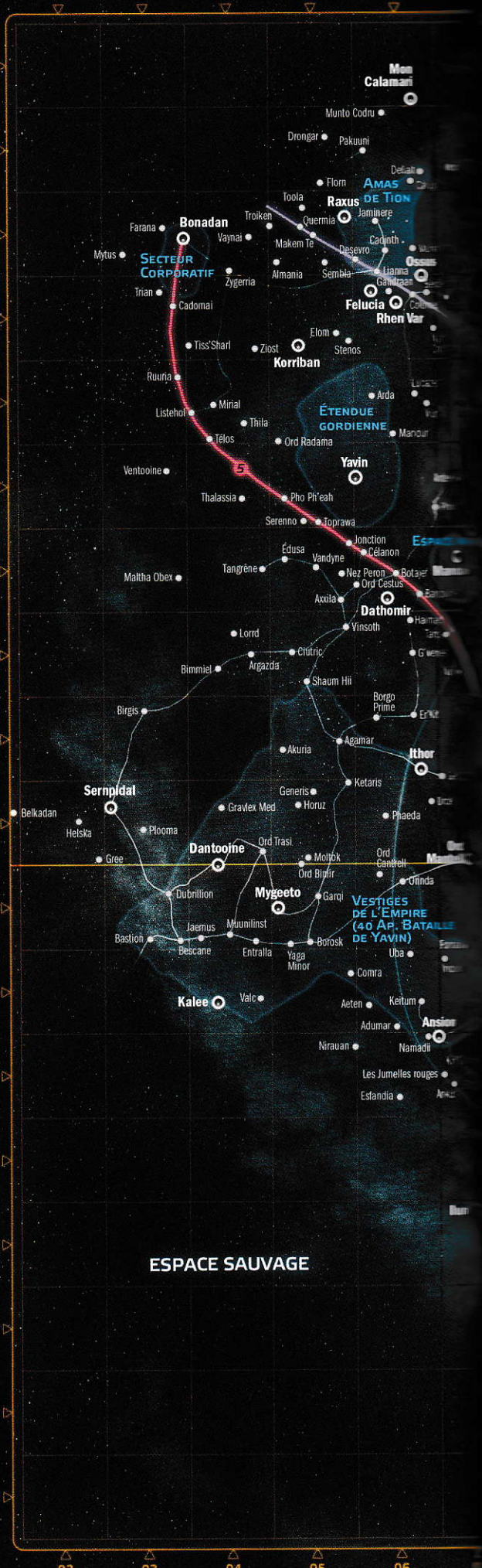


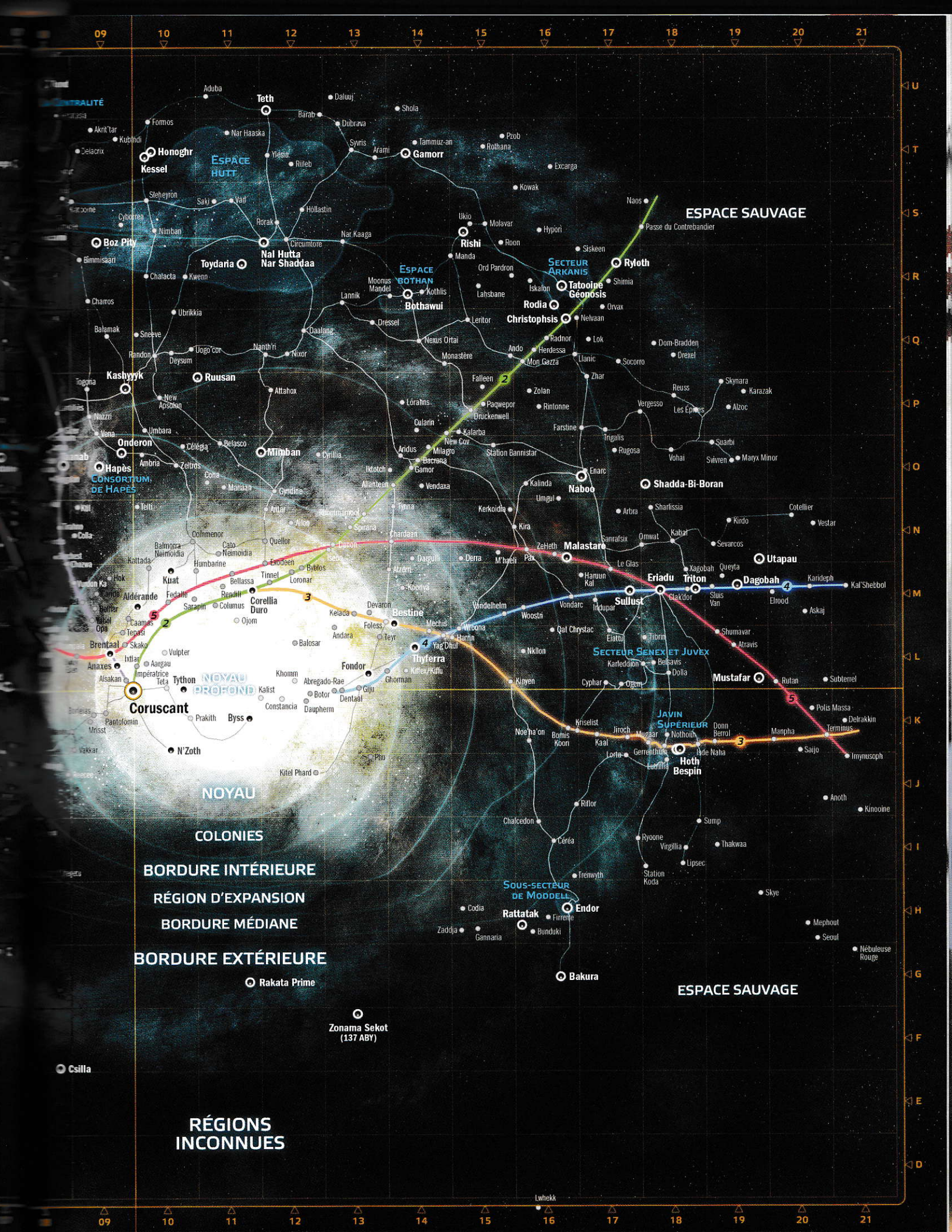


PRINCIPALES VOIES COMMERCIALES DE LA GALAXIE :

1. Route commerciale Perlemienne
2. Passe Corellienne
3. Voie marchande Corellienne
4. Route commerciale de Rimma
5. Voie Hydienne







ESPACE SAUVAGE
ESPACE HUTT
ESPACE BOTHAN
SECTEUR ARKANIS
CONSORTIUM DE HAPÈS
SECTEUR SENEX ET JUVEX
JAVIN SUPÉRIEUR
SOUS-SECTEUR DE MODDELL
NOYAU PROFOND
NOYAU
COLONIES
BORDURE INTÉRIEURE
RÉGION D'EXPANSION
BORDURE MÉDIANE
BORDURE EXTÉRIEURE
RÉGIONS INCONNUES
ESPACE SAUVAGE
Teth
Honoghr
Kessel
Gamorr
Boz Pity
Nal Hutta
Nar Shaddaa
Toydaria
Rishi
Bothawui
Ryloth
Tatooine
Géonosis
Rodia
Christophsis
Kashyyyk
Ruusan
Onderon
Mimban
Hapès
Naboo
Shadda-Bi-Boran
Malastare
Utapau
Eriadu
Triton
Dagobah
Sullust
Corellia
Duro
Bestine
Thyferra
Fondor
Mustafar
Coruscant
Tython
Byss
N'Zoth
Hoth
Bespin
Endor
Rattatak
Bakura
Rakata Prime
Zonama Sekot
(137 ABY)
Csilla
Lwhekk

VOIE HYDIENNE

La Voie Hydienne est le seul couloir hyperspatial important à traverser le disque galactique d'un bout à l'autre. Constituée de nombreuses routes plus petites, elle part des zones méridionales, traverse les Mondes du Noyau et oblique vers les confins nord-orientaux avant d'aboutir dans le Secteur Corporatif. Si la Voie Hydienne passe par peu de systèmes influents, elle est connectée à beaucoup d'axes plus ou moins importants de la galaxie. Elle croise ainsi la Route commerciale Permelienne au niveau de Brentaal, la Passe Corellienne à Denon, la Route commerciale de Rimma à hauteur d'Eriadu et la Voie Marchande Corellienne à Terminus.

Sites notables : Bonadan (capitale du Secteur Corporatif), Tělos, Espace Mandalorien, Taris, Brentaal, Denon, Malastare, Eriadu, Mustafar et Terminus.

LE NOYAU PROFOND

Le Noyau Profond est une région surchargée d'étoiles, véritable chaos astronomique en orbite autour de l'énorme trou noir situé au centre de la galaxie. La très haute densité des systèmes stellaires et les fluctuations extrêmes du champ gravitationnel rendent le voyage en hyperespace dans le Noyau Profond incroyablement ardu, sinon impossible, et toujours périlleux. Les voies de navigation y sont très peu nombreuses, la plupart étant des secrets impériaux jalousement gardés.

AU CŒUR DU NOYAU

Pénétrer dans le Cœur du Noyau est si difficile que l'expansion galactique s'est naturellement opérée vers l'extérieur, au gré des voies plus accueillantes menant vers la Bordure et au-delà. S'il existe quelques systèmes habités dans le Noyau Profond, la plupart ne le sont pas ou restent d'un accès trop délicat pour être sondés.

Malgré cette position a priori désavantageuse, quelques mondes du Noyau Profond ont su marquer l'histoire galactique. On estime ainsi que les Jedi et la Force trouvent leurs origines dans l'un des mondes isolés de cette région. L'un des systèmes les plus influents de la galaxie fut jadis celui de l'Impératrice Teta, grand pourvoyeur de carbonite et pionnier de l'expansion humaine à travers la galaxie.

Pour autant, le Noyau Profond est resté largement ignoré du reste de la galaxie durant l'essentiel de son histoire. Le chancelier Palpatine n'a cependant pas manqué de saisir l'occasion offerte par la Guerre des Clones pour ratisser secrètement la région dans sa quête de nouvelles voies hyperspatiales et de mondes exploitables. Son alter ego secret transmit une partie de ces données aux forces séparatistes afin de lancer une attaque-surprise sur Coruscant. Il garda le reste des informations pour lui. On raconte en effet qu'il réduisit au silence tous ceux qui l'avaient assisté dans ces missions de reconnaissance.

Les voies permettant d'accéder au Noyau Profond comptent parmi les secrets les mieux gardés de l'Empire. L'Empereur a instauré la zone de sécurité du Noyau Profond, rendant illégal tout voyage sans autorisation délivrée par le Bureau de la Sécurité Impériale et le Bureau Officiel des Services Stellaires (BOSS). Les déplacements dans le Noyau Profond sont hautement régulés, et sa surveillance fait l'objet de mesures de sécurité drastiques. Seule une poignée de systèmes sont toujours ouverts à la circulation hyperspatiale, limitée à deux ou trois vaisseaux à la fois. Tout sauf accueillantes, les planètes connues ont peu de chances d'attirer marchands et autres touristes. Il s'agit pour l'essentiel de planètes carcérales, de mondes industriels et de colonies minières où triment les esclaves.

Par décret impérial, l'Empereur fit réquisitionner certains systèmes qui devinrent autant de « mondes forteresses » lourdement protégés. Venant encore renforcer la sécurité du Noyau Profond, ces mondes veillent aussi sur la voie menant à la retraite personnelle de l'Empereur, sur la planète Byss, sans oublier Prakith, domaine des très redoutés Grands Inquisiteurs de l'Empereur, capables de manipuler la Force.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants du Noyau Profond, avant ou après l'avènement de l'Empire.

Byss : la retraite ultrasecrète de l'Empereur, monde forteresse le plus avancé, est située au terme de la périlleuse Passe de Byss. L'accès est bien entendu très restreint et le simple fait de connaître l'existence de ce monde peut condamner un individu à mort. Pour beaucoup, il ne s'agit que d'un mythe ou de propagande éhontée. Voir page 375 pour plus d'informations.

Passe de Byss : cette voie hyperspatiale extrêmement instable et dangereuse relie Impératrice Teta à Byss, en passant par Prakith. L'Empire entretient des repères de navigation pour que cette voie secrète reste viable. Elle fut empruntée en grande partie par le général Grievous pour attaquer Coruscant, par le biais d'un passage précaire trouvant son origine à Abregado-rae, dans les Mondes du Noyau.

Système de l'Impératrice Teta (Koros Major) : Impératrice Teta, après des milliers d'années d'exploitation minière, est toujours un système producteur de carbonite. Les explorations du Noyau Profond opérées par l'Empereur ont commencé ici. C'est probablement le système le plus accessible et fréquemment visité de toute cette région.

Grande Ligne de Koros : la voie hyperspatiale principale pour la majorité des voyageurs qui se rendent dans le Noyau Profond est la très ancienne « Grande Ligne » de Koros. Elle sert depuis bien longtemps au transport de carbonite entre Impératrice Teta et Coruscant, et au-delà.

EXTRAIT DE COMPTE-RENDU : LIEUTENANT MERWON CORR, TRANSFUGE IMPÉRIAL

Note de l'analyste : *les déclarations ci-après sont extraites du compte-rendu post-défection du lieutenant Merwon Corr compilé par les Services Secrets de l'Alliance. En tant qu'ancien agent du BSI, le lieutenant Corr jouit d'une crédibilité discutable. Tout personnel désireux d'utiliser ces données doit prendre conscience du lot d'inexactitudes, voire de chausse-trapes savamment distillées, qu'elles contiennent. Le lieutenant Corr prétend avec un peu trop d'insistance que Byss, la mystérieuse retraite de l'Empereur selon la rumeur, dissimulerait d'autres secrets : il s'agit certainement d'une ruse impériale.*

Vous devez comprendre à quel point le Noyau Profond est dangereux, même pour les vaisseaux impériaux. La difficulté est double. En premier lieu, les conditions naturelles de la région rendent la navigation périlleuse. Ce serait schématiser que d'affirmer que plus on s'enfonce dans le Noyau Profond, plus le danger s'accroît : certains secteurs sont en effet plus aisément praticables que d'autres. Accéder à un système bien connu via une route ancienne et bien balisée, comme Impératrice Teta via la Grande Ligne de Koros, est physiquement possible, mais reste plus délicat qu'un saut hyperspatial lambda. Quant à atteindre un monde sans hypervoie, ce n'est pas prendre un risque calculé, c'est courir au suicide ! Nous perdons, ou plutôt ils perdent régulièrement éclaireurs et vaisseaux de ligne dans le Noyau Profond.

Une fois dépassées les limitations physiques, il reste l'écueil des patrouilles impériales et de sa bureaucratie. Car il n'y a pas que les barrières naturelles qui tiennent les gens à distance : l'Empire a créé la Zone de Sécurité du Noyau Profond dans l'unique but d'empêcher quiconque d'y fourrer son nez. Bien sûr, vous pouvez y accéder à condition d'obtenir les autorisations requises. Et mieux vaut les avoir ! Toute personne découverte sans permis dans la Zone est immédiatement arrêtée. Circulez dans le mauvais système sans code d'accès approprié, et vous risquez fort d'être abattu avant d'avoir eu le temps de discuter. Qui plus est, la plupart des candidats à l'entrée, qu'ils soient ou non en règle, sont refoulés aux contrôles de routine.

Toujours disposé à risquer le coup ? Tout saut effectué hors des routes autorisées risque fort de se terminer sur une mine sophistiquée ou l'un des divers dangers disséminés le long des hypervoies, sans compter les dispositifs prévus pour désintégrer les vaisseaux inopportuns aux points d'arrivée. Patrouilles, vaisseaux éclaireurs et nuées de droïdes sondes surveillent sans relâche les voies les plus sûres. Tous ces appareils en profitent pour tenir à jour les cartes d'astrogation impériale, ce qui n'est pas une mince affaire.

Pourquoi toute cette sécurité ? Vous connaissez les histoires qui circulent à ce propos. L'Empire accapare toutes les ressources disponibles pour son propre usage. Les pires prisons impériales de la galaxie sont situées dans le Noyau Profond. La retraite secrète de l'Empereur recèle d'innombrables secrets. Peut-être ne tient-il pas à ce que l'on s'approche du monde natal supposé des Jedi. À moins qu'il protège l'univers des méfaits du côté obscur de la Force. Ou qu'il y forme ceux qui manient cette dernière… Après tout, vous n'êtes pas sans savoir que la Citadelle Inquisitorius, foyer de tout ce mal et des abominations du côté obscur, se trouve au cœur même du Noyau Profond. Sans être des Jedi, ces terreurs-là maîtrisent certains de leurs trucs, c'est certain.

À mon sens, toutes ces histoires recèlent une part de vérité. J'ai vu plus d'un noble trop ambitieux ou trop crédule entreprendre un genre de pèlerinage pour Byss… et ne jamais revenir. Car Byss existe vraiment. C'est selon moi le terrain de jeu privé de l'Empereur. Non, je n'ai aucune preuve à avancer. Il n'y en a aucune. Je serai certainement exécuté pour avoir osé mentionner son existence. Et si la moitié de ce que j'ai pu entendre est vraie, ma foi, plutôt combattre aux côtés des Rebelles que devenir un pion décérébré sur l'échiquier personnel de l'Empereur. Voire moins qu'un pion.

Voici des preuves tangibles. Cette puce détaille une demi-douzaine de mondes-prisons impériaux au sein du Noyau Profond et à sa périphérie. Mieux encore, ce datapad contient toutes les autorisations pour affréter un cargo en bonne et due forme. Elles ne dureront pas longtemps : les codes changent sans arrêt. Mais en faisant vite, vous pourriez avoir le laps de temps nécessaire pour secourir vos amis. Quels amis ? Ceux de ce listing : agents rebelles, sympathisants. Jetez donc un œil. Je parie que vous trouverez des noms d'individus qui, à votre connaissance, ne sont même pas encore portés disparus… ou qui sont censés être morts depuis longtemps.

Prakith : c'est le monde forteresse des Grands Inquisiteurs, site de leur quartier général, la Citadelle Inquisitorius. Prakith est particulièrement bien défendu, aussi bien dans l'espace qu'en surface. Les Grands Inquisiteurs se forment sur ce monde, qui sert également de prison de très haute sécurité, au maniement du côté obscur.

Tython : Tython est la planète pratiquement inaccessible où l'on pense que la Force fut découverte dans un lointain passé. Les premiers fidèles du côté lumineux ont quitté ce monde pour ensuite devenir les Chevaliers Jedi.

LES MONDES DU NOYAU

La région des Mondes du Noyau est le centre culturel et gouvernemental de la galaxie. Jadis au cœur de la République, ces mondes forment désormais l'ossature politique et commerciale, apparemment sans faille, de l'Empire galactique. La région est constituée d'un demi-cercle de systèmes stellaires cernant le Noyau Profond du nord au sud en passant par l'est. Tout couloir hyperspatial important débute des Mondes du Noyau ou les traverse.

PRÉDOMINANCE DES MONDES DU NOYAU

Les Mondes du Noyau figurent parmi les civilisations les plus anciennes de la République. De ces planètes centrales est partie l'exploration extérieure vers la bordure de la galaxie. Elle s'accompagna d'une expansion gouvernementale, sociétale et économique qui achemina d'énormes quantités de richesses vers les Mondes du Noyau. Ces systèmes très peuplés figurent parmi les plus puissants de la galaxie.

La Guerre des Clones ébranla un credo installé de longue date, qui confortait les habitants des Mondes du Noyau dans l'idée qu'ils se trouvaient à l'abri des conflits majeurs et autres éruptions de violence, contrairement aux « régions moins civilisées ». Le chancelier Palpatine profita de la terreur inspirée par la guerre pour obtenir du soutien en faveur de sa vision de la paix, une paix imposée par la puissance militaire et un gouvernement centralisé souverain. Les Mondes du Noyau lui fournirent les plus chauds partisans de ce nouvel Empire, gage à leurs yeux de stabilité et de sécurité. Pour le reste de la galaxie, les citoyens de ces mondes sont hautains, snobs et élitistes ; joug impérial et favoritisme excessif n'ont fait que renforcer cette image qui colle bien souvent à la réalité. Au sein d'un Empire qui place les intérêts humains au cœur du système, l'arrogance est un trait de caractère particulièrement répandu sur les planètes sous domination humaine. Les populations des Mondes du Noyau soutiennent activement la gouvernance impériale et ses « idéaux ».

Les Mondes du Noyau, et le Centre Impérial (Coruscant) en particulier, sont les principaux acteurs de la bureaucratie impériale et de la machine de guerre. Soutiens indéfectibles de l'Empire, les populations de ces planètes restent aveugles à son côté obscur. Elles n'ont d'ailleurs pas connaissance des pires atrocités, soigneusement camouflées par l'Empereur, ses sbires et la machine bureaucratique impériale. Tout événement déplaisant ou moralement condamnable porté à la connaissance du public est aussitôt dépeint comme un odieux mensonge



au service de la propagande rebelle. Une ligne officielle défendue par des organisations comme la COMPORN (Commission pour la Préservation de l'Ordre Nouveau). Cette commission étouffe dans l'œuf tout sentiment anti-impérial, et appuie dans le même temps les objectifs et positions sociales et gouvernementales de l'Empereur.

Dans ces conditions, rien d'étonnant à ce que l'Alliance rebelle peine à trouver du soutien auprès des populations des Mondes du Noyau : les autochtones livrent volontiers tout sympathisant rebelle aux autorités impériales. Les activités anti-impériales sont systématiquement réprimées par l'armée et les forces de sécurité, ce qui condamne les Rebelles à la clandestinité. Agents du BSI et policiers traquent sans relâche le plus petit signe d'activisme. Les habitants des Mondes du Noyau sont terrifiés à l'idée d'être taxés de sympathie pour la cause rebelle, parfaitement conscients des répercussions sociales et autres sanctions impériales que cela engendre.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants des Mondes du Noyau, avant ou après l'avènement de l'Empire.

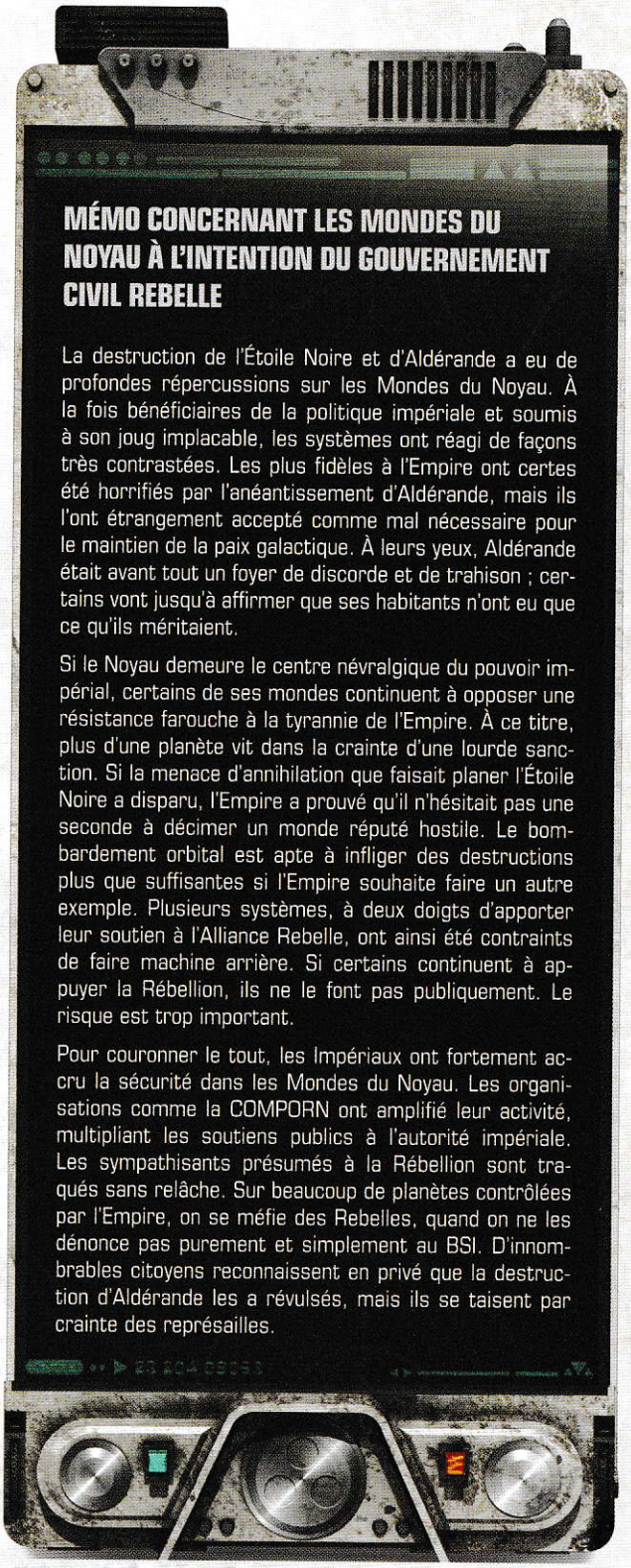
Abregado-rae : situé à la frontière des Mondes du Noyau, Abregado-rae est un pôle commercial et manufacturier. Le système marque le départ de la Route commerciale de Rimma, mais n'exerce pas une grande influence sur les affaires galactiques. On peut attribuer cet état de fait à une culture plus proche de celle d'un monde de la Bordure extérieure, et notamment à une longue tradition de contrebande intensive.

Aldérande : Aldérande était l'un des mondes d'origine de la République, demeure des premiers colons humains. La planète fut détruite par l'Étoile Noire pour intimider les citoyens galactiques et les soumettre à l'autorité de l'Empire, mais aussi pour forcer la princesse Leia Organa à révéler la position d'une base rebelle. Les vestiges rocheux d'Aldérande portent le nom de Cimetière. Voir page 374 pour plus d'informations.

Caamas : terre natale des Caamasi pacifistes et érudits, totalement dévastée par un bombardement orbital d'origine non identifiée voici plusieurs années. Adhérant encore aux idéaux de l'Ancienne République, les Caamasi se retrouvèrent dans le collimateur de l'Empire. Les survivants se réfugièrent sur d'autres mondes, dont la funeste Aldérande.

Centre Impérial (Coruscant) : capitale traditionnelle de l'Ancienne République, Coruscant fut récemment rebaptisée Centre Impérial et demeure au cœur de la culture et de l'influence galactique, ainsi que le point d'origine des cartes de navigation de la République comme de l'Empire. La planète entière est recouverte d'un immense et très dense paysage urbain, les nantis occupant les tours et les niveaux supérieurs, tandis que la lie de la société est reléguée aux bas-fonds. Voir page 379 pour plus d'informations.

Chandrila : planète agréable, réputée pour une grande aptitude au commerce et une candeur politique tout aussi certaine. Peuplée de penseurs, elle s'est tenue à l'écart des conflits majeurs pendant des millénaires.



MÉMO CONCERNANT LES MONDES DU NOYAU À L'INTENTION DU GOUVERNEMENT CIVIL REBELLE

La destruction de l'Étoile Noire et d'Aldérande a eu de profondes répercussions sur les Mondes du Noyau. À la fois bénéficiaires de la politique impériale et soumis à son joug implacable, les systèmes ont réagi de façons très contrastées. Les plus fidèles à l'Empire ont certes été horrifiés par l'anéantissement d'Aldérande, mais ils l'ont étrangement accepté comme mal nécessaire pour le maintien de la paix galactique. À leurs yeux, Aldérande était avant tout un foyer de discorde et de trahison ; certains vont jusqu'à affirmer que ses habitants n'ont eu que ce qu'ils méritaient.

Si le Noyau demeure le centre névralgique du pouvoir impérial, certains de ses mondes continuent à opposer une résistance farouche à la tyrannie de l'Empire. À ce titre, plus d'une planète vit dans la crainte d'une lourde sanction. Si la menace d'annihilation que faisait planer l'Étoile Noire a disparu, l'Empire a prouvé qu'il n'hésitait pas une seconde à décimer un monde réputé hostile. Le bombardement orbital est apte à infliger des destructions plus que suffisantes si l'Empire souhaite faire un autre exemple. Plusieurs systèmes, à deux doigts d'apporter leur soutien à l'Alliance Rebelle, ont ainsi été contraints de faire machine arrière. Si certains continuent à appuyer la Rébellion, ils ne le font pas publiquement. Le risque est trop important.

Pour couronner le tout, les Impériaux ont fortement accru la sécurité dans les Mondes du Noyau. Les organisations comme la COMPORN ont amplifié leur activité, multipliant les soutiens publics à l'autorité impériale. Les sympathisants présumés à la Rébellion sont traqués sans relâche. Sur beaucoup de planètes contrôlées par l'Empire, on se méfie des Rebelles, quand on ne les dénonce pas purement et simplement au BSI. D'innombrables citoyens reconnaissent en privé que la destruction d'Aldérande les a révulsés, mais ils se taisent par crainte des représailles.

Monde natal de la sénatrice Mon Mothma, fondatrice puis dirigeante de l'Alliance Rebelle visant à restaurer la République. Voir page 376 pour plus d'informations.

Corellia : Corellia est le système qui fonda les deux grands couloirs hyperspatiaux qui le traversent, la Passe Corellienne et la Voie Marchande Corellienne. C'est un système planétaire peu ordinaire puisqu'il est constitué de cinq mondes habités, dont deux sont en orbite autour de la très ancienne et mystérieuse station Centerpoint. Trois espèces sont ici chez elles : les humains, les Sélo-niens et les Dralls. Corellia est connue pour ses chantiers navals et la liberté d'esprit de ses citoyens humains. L'Empire exerce cependant un contrôle strict sur ce système, en raison de l'importance de la Corporation Technique Corellienne et de ses chantiers navals cruciaux.

Corulag : Corulag est un monde consacré à l'Ordre Nouveau de l'Empereur Palpatine. Il accueille la prestigieuse Académie de Corulag, école militaire de grand renom. C'est le tremplin par excellence pour les élèves officiers des Mondes du Noyau, promis à une brillante carrière, encouragés et guidés par leurs familles nobles, le soutien politique et l'appui d'une puissante corporation...

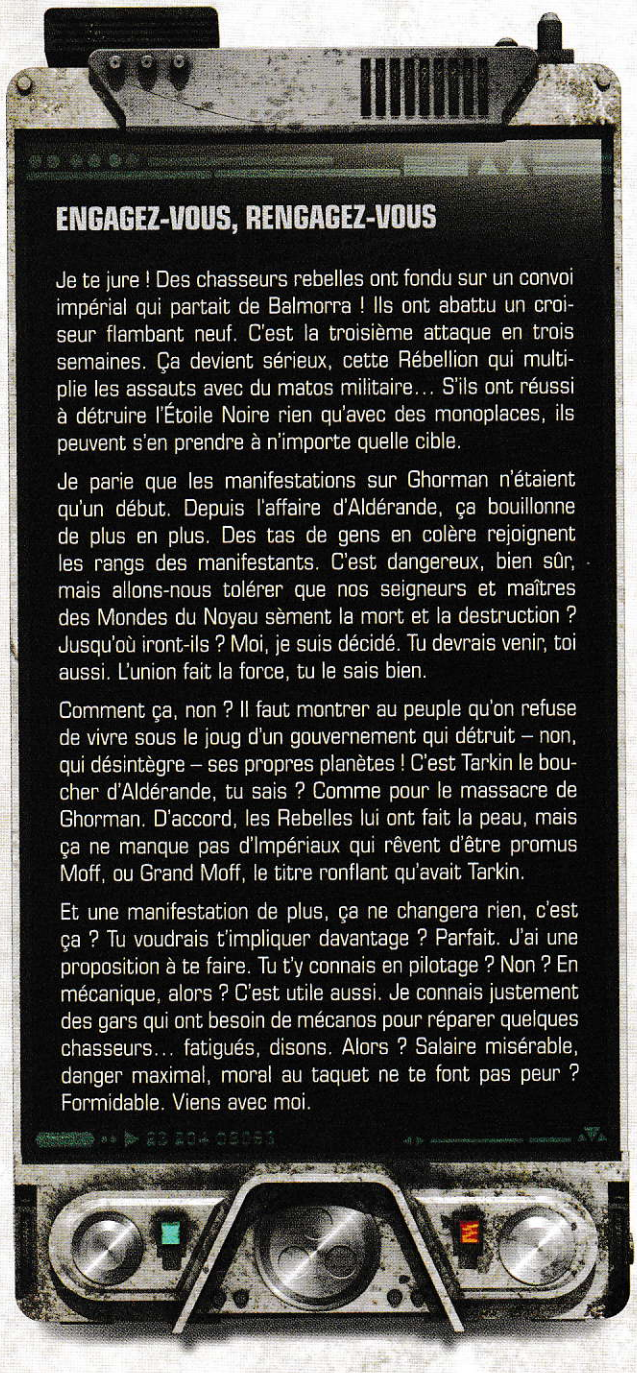
Dentaal : la population de Dentaal fut récemment décimée par la peste candorienne, une maladie incurable qui fit des milliards de victimes. L'Empire accuse la Rébellion d'avoir propagé un agent pathogène bien plus puissant qu'escompté lors d'une offensive bactériologique, tandis que les Rebelles accusent l'Empire d'avoir véhiculé cette infection pour punir une planète qui rejetait le joug impérial. Et la Rébellion le tient d'une source sûre : l'ancien officier impérial Crix Madine, passé à l'Alliance Rebelle après avoir joué un rôle direct dans cette affaire.

Duro : Duro est le monde natal de l'espèce des Duros, qui figurait parmi les premières civilisations exploratrices de l'espace, avant même l'invention de l'hyperdrive. Ils ont créé et rôdé un grand nombre de voies hyperspatiales, notamment une section primitive de la Voie Marchande Corellienne. Ils développèrent et colonisèrent les mondes qu'ils découvrirent avec un sens aigu de la rentabilité. La surface de Duro est surchargée par l'industrie et les fermes automatisées. En raison du taux de pollution élevé et des conditions très difficiles, la plupart des Duros vivent dans des cités orbitales ou sur d'autres mondes. L'Empire continue à piller ce qui reste des ressources naturelles de la planète pour alimenter les chantiers navals locaux.

Kuat : berceau des légendaires Chantiers Navals de Kuat, la planète est essentielle à la bonne marche de l'Empire pour lequel elle produit d'innombrables navires, notamment les emblématiques destroyers stellaires de classe Impérial. Kuat est cernée de chantiers spatiaux d'où sortent chaque année plusieurs milliers d'appareils. Des centaines de millions d'ouvriers habitent cet anneau orbital. L'Empire veille jalousement à la sécurité de ce système ultrasensible : chaque vaisseau entrant ou sortant est soumis à un itinéraire hyperspatial très strict, qui passe généralement par plusieurs systèmes voisins afin d'empêcher toute attaque rebelle ou autre nuisance.

Ralltiir : Ralltiir est surtout connu pour son réseau bancaire sophistiqué qui pèse sur les principaux marchés financiers de la galaxie. Divers agents et factions poussèrent ces marchés à soutenir l'Empire. Quand des sympathisants aux Rebelles voulurent s'y opposer, l'Empire envahit le système et s'en arrogea le contrôle. En réponse, les Rebelles multiplient les incursions et autres opérations clandestines.

Rendili : c'est ici que l'on trouve l'un des plus grands producteurs de vaisseaux de la galaxie : Rendili StarDrive. La planète choisit le camp des Séparatistes durant la Guerre des Clones, soutien pourtant bridé par la loyauté de sa flotte domestique envers la République. Le chancelier Palpatine profita de la crise pour asseoir le contrôle gouvernemental sur ce type d'armada. En outre, il priva Rendili StarDrive de tout contrat impérial.



ENGAGEZ-VOUS, RENGAGEZ-VOUS

Je te jure ! Des chasseurs rebelles ont fondu sur un convoi impérial qui partait de Balmorra ! Ils ont abattu un croiseur flambant neuf. C'est la troisième attaque en trois semaines. Ça devient sérieux, cette Rébellion qui multiplie les assauts avec du matos militaire... S'ils ont réussi à détruire l'Étoile Noire rien qu'avec des monoplaces, ils peuvent s'en prendre à n'importe quelle cible.

Je parie que les manifestations sur Ghorman n'étaient qu'un début. Depuis l'affaire d'Aldérande, ça bouillonne de plus en plus. Des tas de gens en colère rejoignent les rangs des manifestants. C'est dangereux, bien sûr, mais allons-nous tolérer que nos seigneurs et maîtres des Mondes du Noyau sèment la mort et la destruction ? Jusqu'où iront-ils ? Moi, je suis décidé. Tu devrais venir, toi aussi. L'union fait la force, tu le sais bien.

Comment ça, non ? Il faut montrer au peuple qu'on refuse de vivre sous le joug d'un gouvernement qui détruit – non, qui désintègre – ses propres planètes ! C'est Tarkin le boucher d'Aldérande, tu sais ? Comme pour le massacre de Ghorman. D'accord, les Rebelles lui ont fait la peau, mais ça ne manque pas d'Impériaux qui rêvent d'être promus Moff, ou Grand Moff, le titre ronflant qu'avait Tarkin.

Et une manifestation de plus, ça ne changera rien, c'est ça ? Tu voudrais t'impliquer davantage ? Parfait. J'ai une proposition à te faire. Tu t'y connais en pilotage ? Non ? En mécanique, alors ? C'est utile aussi. Je connais justement des gars qui ont besoin de mécanos pour réparer quelques chasseurs... fatigués, disons. Alors ? Salaire misérable, danger maximal, moral au taquet ne te font pas peur ? Formidable. Viens avec moi.

LES COLONIES

Les Colonies forment le premier anneau de l'exploration et de l'expansion galactique majeure. Elles se déploient en demi-cercle autour des Mondes du Noyau et constituent la deuxième région la plus peuplée après eux, avec une densité de population supérieure à ce qu'on trouve dans l'ensemble de la galaxie.

L'expansion des Colonies commença avant la fondation de la République. Explorateurs et colons voulurent pousser leurs ambitions au-delà des Mondes du Noyau dont ils étaient issus. Les navires primitifs qui existaient alors n'étaient pas capables de voyager dans l'hyperespace, ce qui rend cette prouesse encore plus remarquable. Les déplacements et les communications étant alors limités, de nombreux mondes se sont soustraits aux dirigeants d'origine en quelques générations. Les conflits qui s'ensuivirent entre Colonies et mondes d'origine comptèrent parmi les principaux motifs de l'instauration d'un gouvernement galactique.

L'AUTORITÉ COLONIALE

Les Colonies courent toujours après le prestige qu'elles estiment mériter, alors qu'elles comptent certains mondes parmi les plus riches de la galaxie. Si on les compare aux territoires plus excentrés, elles jouissent d'une culture avancée et d'une grande puissance économique, même si le Noyau rechigne à le reconnaître. Du temps de la République, la région a longtemps été à l'origine de tensions et de bouleversements politiques. Les Colonies se considèrent à la pointe du domaine économique, associant puissance, richesse et matières premières prisées dans toute la galaxie.

Le développement des Colonies a entraîné pour la galaxie des progrès en matière de lutte contre les abus de pouvoir gouvernemental et corporatiste. En effet, la plupart des difficultés galactiques étaient dues à des conflits émanant des Colonies ou les faisant intervenir. Cette réputation a poussé l'Empire galactique à surveiller la région de près, et à se montrer intransigeant avec les zones à problèmes afin d'éviter que des sentiments anti-gouvernementaux se développent et menacent sérieusement l'autorité impériale.

Malgré l'afflux de contrats qui visent à contenter les Colonies et à les maintenir sous contrôle impérial, le mécontentement continue à prendre de l'ampleur. Les atrocités de l'Empire, tel le massacre de Ghorman, alimentent bien entendu ce ressentiment. La Rébellion exploite activement la situation en déployant agents et ressources militaires dans la région. Un effort de guerre amplifié chaque jour par le ralliement de citoyens hostiles à l'Empire, qui viennent grossir les rangs des recrues rebelles dans les bases d'entraînement secrètes.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants des Colonies, avant ou après l'avènement de l'Empire.

Arkania : ce monde froid, recouvert de toundra, situé entre la Route commerciale Perlemienne et la Voie Hydienne est la patrie des Arkaniens et de leurs rejetons modifiés génétiquement, considérés comme des êtres inférieurs. Les Arkaniens ont l'esprit très scientifique et peu de scrupules dans leurs expériences et opérations.



Balmorra : Balmorra est une planète cruciale pour l'armée impériale. Ce monde très industrialisé est connu pour sa production d'armes et de véhicules. C'est l'un des centres de fabrication principaux de TR-TT.

Byblos : autre grand producteur de matériel militaire, Byblos est un monde très peuplé traversé par la Passe Corellienne, connu pour son architecture unique avec ses tours de 5000 étages, toutes consacrées à des fonctions spécifiques. Les Chantiers de Byblos font également sa réputation, fournissant des airspeeders et autres véhicules volants.

Cato Neimoidia : plus connue sous le nom de « monde porte-monnaie » neimoidien, la colonie indépendante Cato Neimoidia était autrefois l'une des planètes les plus riches de la galaxie. Forteresse séparatiste majeure pendant la Guerre des Clones, elle fut reprise par les troupes de la République. Ce monde est célèbre pour ses cités hamacs, suspendues à d'énormes arches de roche naturelles. Fait inhabituel, Empire comme Rébellion y mènent de temps à autre opérations et contre-attaques secrètes impliquant des figures de la pègre locale.

Commenor : Commenor est un monde bien connu pour son indépendance d'esprit. L'Alliance Rebelle en a profité pour établir un centre de pilotage de chasseurs stellaires sur Folor, sa plus grande lune. C'est à Commenor que Tycho Celchu, futur pilote de l'Escadron Rogue, quitta les rangs de l'Empire pour passer à la Rébellion.

Devaron : Devaron est le monde d'origine des Devaroniens. Il se situe près de la Voie Marchande Corellienne. C'est une planète montagneuse, couverte de vallées profondes, de lacs et de grands cours d'eau. Les Devaroniennes restent généralement au foyer, tandis que leurs hommes sillonnent la planète ou la galaxie.

Fondor : connu pour ses chantiers navals orbitaux, ce monde est l'un des complexes militaro-industriels majeurs de l'Empire. On lui doit notamment la construction du nouveau vaisseau amiral de Dark Vador, le monstrueux destroyer stellaire *Executor*. Un chantier qui suscita luttes intestines et intrigues chez les amiraux impériaux et autres rivaux du seigneur Vador.

Ghorman : situé sur la Route commerciale de Rimma, Ghorman est surtout connu pour avoir été le théâtre d'une atrocité impériale. En réponse à une manifestation de contribuables, le Commandant impérial Wilhuff Tarkin fit atterrir le vaisseau venu collecter les impôts directement sur les manifestants. Cette décision valut à Tarkin d'être élevé à la dignité de Moff. L'événement sonne encore dans les esprits comme un cri de ralliement contre l'Empire, relayé par les agents rebelles dans les Colonies et jusqu'aux confins de la galaxie.

Giju : Giju est le monde d'origine des Herglics, centre de leur empire avant la République. Ils colonisèrent autrefois des systèmes sur plusieurs années-lumière, jusque dans la Bordure Intérieure, et ils les contrôlent toujours. Leur influence s'étendait le long de la Route commerciale de Rimma. Les Herglics furent parmi les premiers à rejoindre la République, et tentèrent de résister au joug du nouvel Empire. Des velléités réduites à néant par une intervention musclée de l'armée impériale. Depuis lors, les Herglics connaissent une condition de quasi-esclaves de l'Empire.

Mrlsst : Mrlsst est une planète marécageuse connue pour ses universités prestigieuses, ses érudits et ses scientifiques. Leurs recherches sur les technologies d'invisibilité lui ont valu des subventions impériales, sans avoir à ce jour permis le développement d'applications concrètes.

Couloir de Namadii : le couloir de Namadii est une voie hyperspatiale importante entre Centre Impérial (Coruscant) et Bilbringi dans la Bordure intérieure, qui s'étend jusqu'à Namadii en Bordure médiane.

Neimoidia : monde d'origine des Neimoidiens, colonisé autrefois par les Duros. Ce système est régulièrement éclipsé par les proches Mondes du Noyau, ce qui irrite les Neimoidiens depuis des siècles. Ayant soutenu les Séparatistes et la Fédération du Commerce pendant la Guerre des Clones, Neimoidia a vu son statut galactique péricliter suite à leur défaite et à l'avènement de l'Empire.

Procopia : située en limite méridionale des Colonies, Procopia est la planète capitale et le cœur de l'ancien empire Tapani. Elle joue désormais le même rôle pour le Secteur Tapani. Ses habitants, les Tapani, exercent toujours une certaine influence politique et économique sur la région.

LA BORDURE INTÉRIEURE

Cette région s'appelait simplement la Bordure lorsqu'il y a bien longtemps la République entama sa phase d'exploration et de colonisation. Elle est devenue la Bordure Intérieure quand les éclaireurs se sont enfoncés dans la Bordure Étendue, désormais appelée Région d'Expansion. La partie peuplée forme approximativement un demi-cercle, avec une protubérance au nord-est et une partie plus effilée à l'est, dans la Tranchée, entre la Passe Corellienne et la Route commerciale de Trellen.

La Bordure Intérieure marque l'ancienne limite de l'espace exploré et civilisé. Au départ, c'était une frontière brute et sauvage. La colonisation et l'exploitation ne tardèrent pas à repousser cette démarcation, ce qui déforma la région. Ceux qui voulaient se soustraire à l'activité débordante de la Bordure Étendue évitaient forcément l'est de la région pour se reporter vers le nord-est, ce qui créa ce renflement. La Bordure Intérieure fut rapidement intégrée aux intérêts commerciaux et politiques de la République.

TROUBLES INTÉRIEURS

La Bordure Intérieure comprend une grande variété de mondes assumant des rôles agricoles et industriels de premier plan. Au sein de la Tranchée, la densité de population se rapproche de celle des Colonies, mais reste bien inférieure ailleurs. D'un point de vue culturel, la Bordure Intérieure constitue la séparation entre le cœur de la ga-

laxie et les secteurs plus reculés. Ses occupants ont donc une position particulière, puisqu'ils vouent une certaine admiration aux gens des régions du Noyau et méprisent leurs voisins plus extérieurs. Comme ceux des Colonies, les citoyens de cette région nourrissent une jalousie latente envers ceux qui vivent proches du Noyau.

Malgré la distance qui la sépare du Noyau, la Bordure Intérieure fournit quelques-uns des produits les plus recherchés de la galaxie. Elle possède deux des sources de substances curatives les plus importantes. Manaan fournit le kolto (d'autant plus vrai sous l'Ancienne République) et Thyferra le bacta. L'intensification de la Guerre Civile Galactique a conduit les Rebelles à s'intéresser de près à Thyferra, l'approvisionnement en bacta étant vital dans le cadre d'un conflit à grande échelle.

La Guerre Civile Galactique n'est autre que le dernier conflit en date dans l'histoire de la Bordure Intérieure. Certains des premiers combats de la Guerre des Clones ont eu lieu sur Antar, le système d'origine des Gotals. La plus proche frontière entre espace séparatiste et Mondes du Noyau se trouvait dans la partie méridionale de la Bordure Intérieure. Centrée autour de l'intersection entre la Route commerciale de Rimma et la Voie Marchande Corellienne, la région s'étirait jusqu'en Bordure Extérieure.

Les Impériaux ont la mémoire longue ; ils continuent à se méfier des systèmes au passé séparatiste. Les mondes de la Bordure Intérieure sont souvent soumis à la loi martiale, qui fait peser sur eux une menace constante. Une oppression toujours plus rude qui constitue un terreau fertile pour les recruteurs rebelles en quête de sympathisants. Sous pression, les populations locales émigrent massivement vers la région de l'Expansion, moins tyrannisée. Parmi ceux qui restent, certains tentent de contrecarrer l'Empire en prenant part, à divers degrés, aux actions de dissidence ou de résistance.

SITES NOTABLES

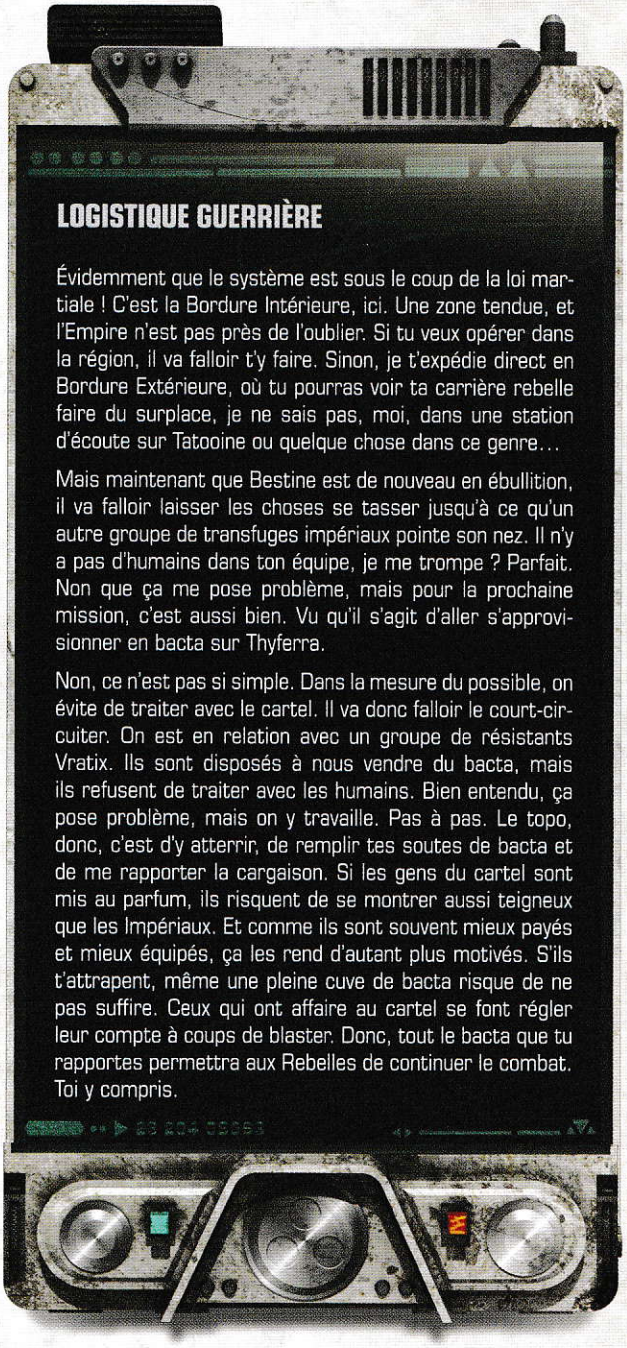
Voici quelques sites intéressants de la Bordure Intérieure, avant ou après l'avènement de l'Empire.

Antar : le monde d'origine des Gotals, Antar IV, présente une orbite très inhabituelle autour d'une géante gazeuse. En conséquence, la réception lumineuse varie énormément d'un jour à l'autre. Les Gotals sont adaptés à ces conditions uniques. Ce système ne dispose pas de gouvernement structuré. Les Impériaux, qui n'ont pas oublié le passé séparatiste de la planète, restent à l'affut du moindre signe d'activisme ou de sympathie pour la cause rebelle ; une tâche rendue plus difficile par la nature décentralisée de la civilisation des Gotals.

Bestine : autrefois perçu comme un monde colonial quelconque, Bestine sert désormais de foyer d'activité rebelle, mais démontre également la puissance impériale de l'Empire au reste de la galaxie. Il y a quelques années, l'Empire déracina la colonie en place pour convertir le système en chantier naval... sans tenir les promesses faites aux colons transférés. La planète se mua alors en foyer d'activité rebelle avant même la Bataille de Yavin. Le système fut le théâtre de combats sporadiques entre vaisseaux rebelles et destroyers impériaux. Plus que sur toute autre planète, nombre d'Impériaux basculèrent dans le camp de la Rébellion, lui faisant gagner des ressources majeures comme le cargo *Écliptique de Rand* et le pilote Biggs Darklighter.

Bilbringi : dénué de vie, mais riche en matières premières indispensables à la construction navale, Bilbringi possède un chantier orbital impérial très bien défendu, et constitue l'ultime étape du Couloir de Namadii au sein de la Bordure Intérieure.

Denon : situé sur la Passe Corellienne, le monde de Denon est complètement urbanisé. Il rappelle Centre Impérial (Coruscant), avec un prestige et un pouvoir toutefois bien moindres. Toujours plus loyale envers l'Empire, la planète cherche à accroître son statut officiel. Des efforts remarqués, d'autant plus qu'ils dénotent au sein d'une



LOGISTIQUE GUERRIÈRE

Évidemment que le système est sous le coup de la loi martiale ! C'est la Bordure Intérieure, ici. Une zone tendue, et l'Empire n'est pas près de l'oublier. Si tu veux opérer dans la région, il va falloir t'y faire. Sinon, je t'expédie direct en Bordure Extérieure, où tu pourras voir ta carrière rebelle faire du surplace, je ne sais pas, moi, dans une station d'écoute sur Tatooine ou quelque chose dans ce genre...

Mais maintenant que Bestine est de nouveau en ébullition, il va falloir laisser les choses se tasser jusqu'à ce qu'un autre groupe de transfuges impériaux pointe son nez. Il n'y a pas d'humains dans ton équipe, je me trompe ? Parfait. Non que ça me pose problème, mais pour la prochaine mission, c'est aussi bien. Vu qu'il s'agit d'aller s'approvisionner en bacta sur Thyferra.

Non, ce n'est pas si simple. Dans la mesure du possible, on évite de traiter avec le cartel. Il va donc falloir le court-circuiter. On est en relation avec un groupe de résistants Vratix. Ils sont disposés à nous vendre du bacta, mais ils refusent de traiter avec les humains. Bien entendu, ça pose problème, mais on y travaille. Pas à pas. Le topo, donc, c'est d'y atterrir, de remplir tes soutes de bacta et de me rapporter la cargaison. Si les gens du cartel sont mis au parfum, ils risquent de se montrer aussi teigneux que les Impériaux. Et comme ils sont souvent mieux payés et mieux équipés, ça les rend d'autant plus motivés. S'ils t'attrapent, même une pleine cuve de bacta risque de ne pas suffire. Ceux qui ont affaire au cartel se font régler leur compte à coups de blaster. Donc, tout le bacta que tu rapportes permettra aux Rebelles de continuer le combat. Toi y compris.

Bordure Intérieure instable. Le système a connu dernièrement une augmentation lente, mais significative, des mouvements de troupes impériales. Les agents rebelles, quant à eux, ont l'impression d'opérer sur un monde du Noyau lorsqu'ils tentent de recruter ou de s'implanter.

Hapès : Hapès donne son nom à un amas stellaire et un monde ancien proches de la Route commerciale Perlemienne. Isolé de l'espace environnant par des masses de gaz chargées de particules ionisées, c'est un système pratiquement autonome, affranchi de l'Empire comme il l'était de la République. Essentiellement tourné vers les problèmes de politique locale, il suscite peu d'intérêt chez les Rebelles comme chez les Impériaux.

Manaan : Manaan est le monde d'origine de l'espèce aquatique des Selkath. Depuis l'Ancienne République, cette planète submergée est la seule source connue de kolto, substance curative très puissante. À l'époque moderne, Manaan est essentiellement perçu comme une destination touristique peu prisée. Sous contrôle impérial depuis quelques années, elle serait d'après les rumeurs une couverture pour certaines opérations secrètes.

Myrkr : Myrkr est un monde très mystérieux. Pour les mieux informés, il s'agit d'une escale pour contrebandiers ou simplement d'un monde où l'on s'arrête pour semer un poursuivant. Les arbres contiennent un élément métallique qui perturbe les détecteurs. Mais le grand secret de Myrkr, c'est qu'il s'agit de l'habitat naturel des ysalamiri, une espèce capable de refouler la Force. Les personnes sensibles à la Force voient ainsi leurs aptitudes neutralisées en présence de ces créatures.

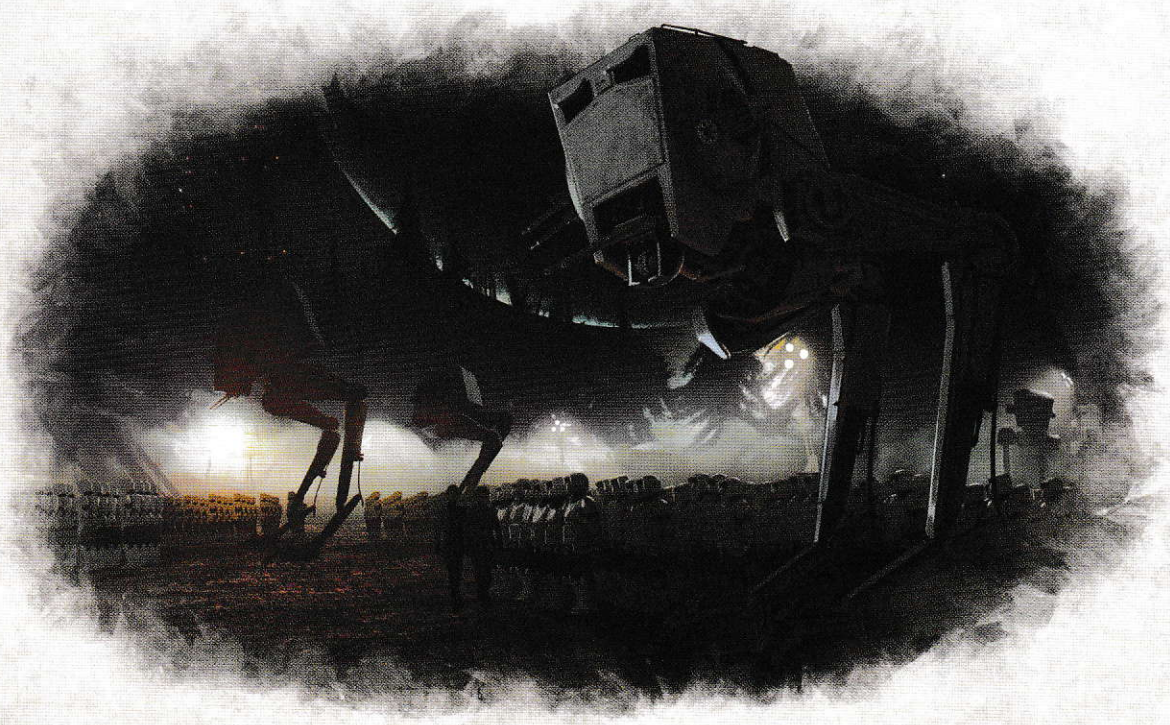
Onderon : Onderon est une planète de jungles sauvages et meurtrières. Elle abrite une unique mégalopole, Iziz, fortifiée afin de repousser la faune monstrueuse. Elle a par ailleurs une vieille réputation de lieu de barbarie et de malfaisance. Dxun, l'une des lunes d'Onderon, abrite la tombe de l'ancien seigneur Sith Freedon Nadd. Dxun se rapproche parfois tant d'Onderon qu'une passerelle atmosphérique se forme entre les deux mondes. L'armée impériale y possède un important dépôt d'armement, et naturellement, la Rébellion a réussi à implanter un foyer de résistance à Iziz. Les confrontations entre les deux camps sont de plus en plus fréquentes et violentes.

Taanab : monde agricole et exportateur de denrées alimentaires, la planète est surtout connue pour la récente « Bataille de Taanab » lors de laquelle Lando Calrissian a astucieusement vaincu des pirates qui pillaient le monde année après année.

Thyferra : monde d'origine de l'espèce des Vratix, inventeurs du bacta. Depuis l'avènement de l'Empire, deux compagnies, Xucphra et Zaltin, ont négocié un accord avec le gouvernement impérial afin d'avoir la mainmise sur tout le bacta de la galaxie ou presque. Ces entreprises dirigées par des humains contrôlent le gouvernement du monde et sont connues sous le terme collectif de cartel du bacta. L'Alliance Rebelle s'accroche régulièrement avec le cartel, que ce soit sur la planète ou autour. Des conflits allant de la simple escarmouche à la guerre ouverte, sous forme de raids de chasseurs lorsque les Rebelles cherchent à sécuriser leur approvisionnement en bacta sur Thyferra ou au-delà. En outre, les Vratix sont considérés comme des esclaves par les cartels. Certains sont entrés en résistance, et maints dissidents voient dans l'espèce humaine la source de tous les maux.

Yag'Dhul : Yag'Dhul est l'étrange monde d'origine de la non moins curieuse espèce des Givins. Ses trois lunes aux trajectoires orbitales très complexes entraînent des marées extrêmes qui exposent certaines portions du monde au vide astral. Les Givins, capables de résister à ces phénomènes, sont des mathématiciens et architectes navals hors pair.

Zeltros : monde d'origine des Zeltrons, espèce libérée, attirante et festive en quête incessante de plaisirs et de loisirs en tout genre. Toute invasion est vouée à l'échec : bien vite, l'occupant est submergé par la puissance des phéromones libérées par les autochtones. Dans de telles conditions, les officiers impériaux ont toutes les peines du monde à faire régner la discipline requise, mais comme les Zeltrons sont pacifiques, ils ne présentent aucun caractère de menace et ne sont pas davantage tentés de rallier la Rébellion.



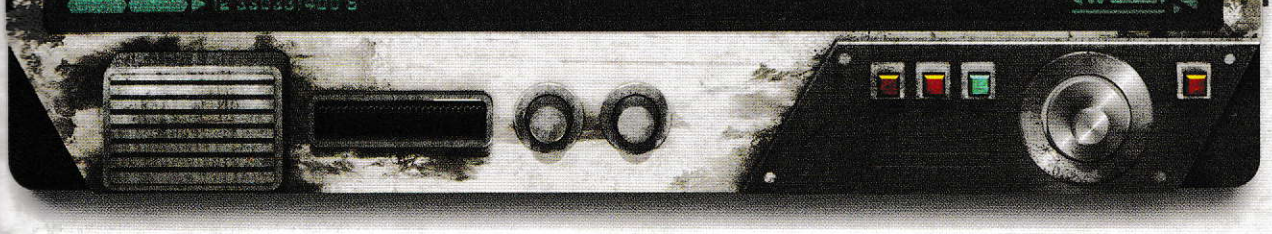
DE LA DIFFICULTÉ D'ÉTENDRE L'ALLIANCE

À l'échelle de la galaxie, pour tout te dire, les Rebelles ne sont rien de plus qu'un désagrément. D'accord, ils ont détruit l'Étoile Noire, tout le monde la sait, mais où en est le soutien du public ? Où sont les planètes qui se rallient massivement à leur cause ? En toute franchise, pendant la Guerre des Clones, les séparatistes pesaient autrement plus lourd politiquement ! Sûr, ils avaient les grosses sociétés dans leur camp, plus des sénateurs, et les moyens de s'acheter des armées entières de droïdes de combat… mais surtout, ils avaient réussi à rallier des secteurs entiers et des systèmes solaires de premier plan. De là à s'imaginer que parmi ces systèmes, certains sont prêts à tout pour échapper aux griffes de l'Empire, il n'y a pas loin.

Alors c'est vrai, certains secteurs ou systèmes posent problème. Prends notre bonne vieille Région d'Expansion, par exemple. Les Rebelles dézinguent de temps à autre un croiseur impérial, ou perturbent les communications à l'échelle de tout un secteur pendant quelques heures. Et ça change quoi ? Des vaisseaux comme ça, l'Empire en a des milliers. Même qu'il les fait fabriquer sur place. La perte d'un navire, d'un escadron ou d'une flotte entière ne diminue en rien sa puissance galactique. Et au risque de me répéter, aucune trace de flottes rebelles massives ou d'armées d'invasion ou que ce soit. Je n'aime pas plus l'Empire que toi, mais s'y opposer, c'est… du suicide pur et simple.

Réexamine la Région d'Expansion. Les séparatistes y étaient forts. L'économie y est à genoux. Les raisons de détester l'Empire y foisonnent. On peut y planquer toutes les installations qu'on veut : la première planète minière à l'abandon fera une base secrète clés en main. Fournis un travail payé aux gens, et je te flanque mon billet qu'ils suivront n'importe qui.

Oui, je sais. Moi aussi, j'ai entendu les rumeurs et vu les infos. C'est peut-être ce que font effectivement les Rebelles. La vraie question, la voilà : est-ce suffisant pour apporter un réel changement, ou tout juste bon à nous pourrir la vie à tous ? Difficile à dire. On jurerait que tout ça profite uniquement aux Impériaux, en leur fournissant le prétexte rêvé pour nous écraser. Je ne suis pas très chaud pour les méthodes de l'Empire, mais la Rébellion va devoir soulever l'enthousiasme des foules avant que je me décide à m'y enrôler.



LA RÉGION D'EXPANSION

La Région d'Expansion est l'une des principales zones de manufacture et d'industrie lourde de la galaxie. Elle a connu un développement extrême et une vaste exploitation minière au cours des siècles. Une proportion non négligeable des mines ayant été épuisée, la Région d'Expansion a souffert économiquement ces derniers siècles. Elle présente une forme irrégulière, avec une bande très fine au nord et un renflement prononcé à l'est et au sud-est. La densité de population est bien moindre que dans les Mondes du Noyau ou la Bordure Intérieure.

Alors que la Bordure Intérieure était encore en plein développement, explorateurs et entrepreneurs opportunistes se lancèrent en direction de ce que l'on appelait alors Bordure Étendue. La ruée avait déjà bien commencé lorsque la région fut officiellement ouverte à la colonisation. Sur les mondes dont elles s'emparèrent, les sociétés firent pousser des colonies minières colossales et des complexes industriels du jour au lendemain. La démesure de ces entreprises eut des répercussions sur la physionomie de la Bordure Intérieure, à l'origine de la protubérance au nord-est de cette dernière.

FLUX ÉCONOMIQUE

Cette Bordure Étendue finit par être renommée Région d'Expansion. Les explorations et exploitations se muèrent en expériences de gestion corporative. Les grosses compagnies et guildes assirent leur contrôle de systèmes et amas stellaires, et les dépouillèrent de tout ce qui pouvait être livré directement vers les régions plus intérieures ou transformé sur place dans les diverses usines.

Les premières années furent également perturbées par les guerres, qui poussèrent les opérations d'exploration et de colonisation vers l'ouest de la région. Ces mondes plus prospères et variés voulurent se démarquer culturellement, la zone portant désormais le nom de Secteurs Grimpants.

Les secteurs du nord restaient à la traîne. Pour y remédier, la République confia leur développement et leur gestion à l'Oligarchie Expansionniste. Les conglomérats qui composaient celle-ci abusèrent franchement de leur pouvoir, réduisant la population à la misère. Quand le scandale éclata, le Sénat retira ces droits à l'Oligarchie. D'autres situations similaires se sont répétées au fil des siècles dans la région. Le contrôle corporatif laissa la place à une représentation affirmée de la République

dans la plupart des systèmes, même si les compagnies ont conservé une influence certaine. Cette expérience se traduisit par le développement du Secteur Corporatif, aux confins de la Bordure Extérieure.

Les mines des premières colonies de la Tranchée se sont taries durant les siècles derniers, plongeant la zone dans un inéluctable déclin économique. Les systèmes et les compagnies tentent de s'en sortir avec ce qui leur reste, mais ont peu de chances de retrouver la puissance industrielle d'antan. Ce marasme économique, combiné à la traditionnelle puissance des sociétés d'exploitation, poussa de vastes zones de la région à rallier le camp séparatiste lors de la Guerre des Clones.

Après la guerre, l'Empire entreprit de stabiliser la région en établissant des bases importantes pour le transport et les flottes militaires. Il mit également en place des mesures visant à réimplanter des populations, mais aussi à tirer parti des réfugiés ayant fui la Bordure Intérieure pour gagner la Région d'Expansion dans l'espoir d'une vie meilleure et de conditions moins répressives. Ces mesures ne firent qu'aggraver les problèmes économiques, notamment en matière d'emploi.

Le regain économique artificiel suscita toutefois un certain soutien en faveur de l'Empire ; parallèlement, l'Alliance Rebelle a trouvé des partisans dans les populations désenchantées, résolues à se débarrasser de l'Empire une bonne fois pour toutes. Les rebelles aménagent en outre anciennes mines et mondes désertés en bases et camps d'entraînement. Ils ciblent également les sociétés à la botte de l'Empire, en restant conscients qu'il leur faut éviter tout contrecoup économique qui ternirait leur image auprès du public.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants de la Région d'Expansion, avant ou après l'avènement de l'Empire.

Bacrana : Bacrana abrite l'une des bases régionales les plus importantes de la Marine impériale, ainsi que le quartier général de l'une des compagnies contrôlant la plupart des systèmes locaux. Les Rebelles sont très actifs dans le secteur : ils y ont une base militaire secrète, des sites d'entraînement et de nombreux points de chute. Système et secteur sont au cœur de l'activité rebelle dans la Région d'Expansion.

Cathar : Cathar est le monde d'origine de l'espèce homonyme. Les Cathars, créatures félines, habitent de grandes cités arboricoles. La planète est surtout connue pour l'assaut dévastateur qu'elle subit durant les Guerres Mandaloriennes, avant son ralliement à la République.

Dorin : Dorin est la planète d'origine de l'espèce des Kel Dor. Des trous noirs limitent grandement les déplacements hyperspatiaux dans la zone. L'atmosphère du monde est toxique pour la plupart des espèces. Les Kel Dor portent eux-mêmes des masques respiratoires et des lunettes protectrices quand ils évoluent ailleurs.

Iktotchon : monde d'origine des Iktotchis, connus pour leurs facultés prémonitoires (ils avaient prédit les conditions qu'imposerait le nouvel Empire). Beaucoup sont retournés à Iktotchon pour éviter les heures sombres, et de nouvelles colonies orbitales ont été construites pour les accueillir. L'Empire a instauré un blocus du système, les deux camps semblant préférer éviter toute confrontation. Toutefois, un nombre grandissant d'Iktotchis en exil rejoint les rangs de l'Alliance Rebelle.

Kinyen : monde d'origine des Gran, siège d'une civilisation pacifique et méticuleusement équilibrée depuis des millénaires, mais interdite aux non Gran. Ayant opposé un refus aux demandes impériales d'ouvrir les portes de leur monde, les Gran subirent un bombardement orbital dévastateur. L'incident a poussé de nombreux Gran dans les bras de l'Alliance Rebelle.

Tierfon : Tierfon accueille un avant-poste souterrain secret qui abrite un petit nombre de chasseurs X-Wing rebelles. L'escadron local des As jaunes y opérait avant la Bataille de Yavin, et plusieurs de ses pilotes prirent part à ce glorieux épisode.

LA BORDURE MÉDIANE

La Bordure Médiane s'est ouverte à la colonisation une fois que l'exploitation fulgurante de la Région d'Expansion a commencé à se calmer. C'est une région perçue comme relativement paisible et peu intéressante. Les portions orientales (dans la Tranchée) se sont développées les premières, tandis que les zones septentrionales et méridionales n'ont vraiment existé que bien après l'ouverture de la Voie Hydienne. La section orientale est sensiblement plus large que celles du sud et du nord, cette dernière étant tout juste reliée au reste de la région. La lisière orientale borde l'Espace Hutt, dont les habitants ne manquent pas de faire des intrusions régulières dans la Bordure Médiane. La densité de population est bien inférieure à celle des régions intérieures.

Contrairement à sa voisine plus proche du centre, la Bordure Médiane a bénéficié d'une période de colonisation relativement longue et organisée. Pendant que les conglomérats pillaient la Région d'Expansion, un autre type de colons se présenta ici. Dans certains cas, il s'agissait d'organisations engagées, telles que des groupes religieux ou politiques ambitieux, voire radicaux. La Bordure Médiane jouit ainsi d'une gestion efficace et d'une relative sécurité, notamment grâce à l'ouverture simultanée de la Bordure Extérieure à la colonisation. Ceux qui préféraient éviter la République ou la fuyaient filèrent vers la lointaine Bordure Extérieure, passant totalement outre la Bordure Médiane.

LE MILIEU DU PELOTON

La Bordure Médiane reste pour l'essentiel inexplorée ou à peine sondée. La plupart des systèmes habités sont regroupés autour des grands couloirs hyperspatiaux. La région est censée être plutôt paisible, mais son immensité facilite les opérations des pirates, plus à leur aise que dans les régions centrales. Ils sont la plaie récurrente de la Bordure Médiane depuis des siècles.

Durant la Guerre des Clones, maints territoires orientaux de la Tranchée étaient sous domination séparatiste. Le conflit permit brièvement à l'influence Hutt de s'y exercer. Certaines zones restèrent disputées par les deux factions jusqu'à la fin de la guerre. Le voyage hyperspatial était perturbé par la mainmise séparatiste sur plusieurs segments de la Route commerciale Perlemienne, de la Passe Corellienne et de la Route commerciale de Rimma.

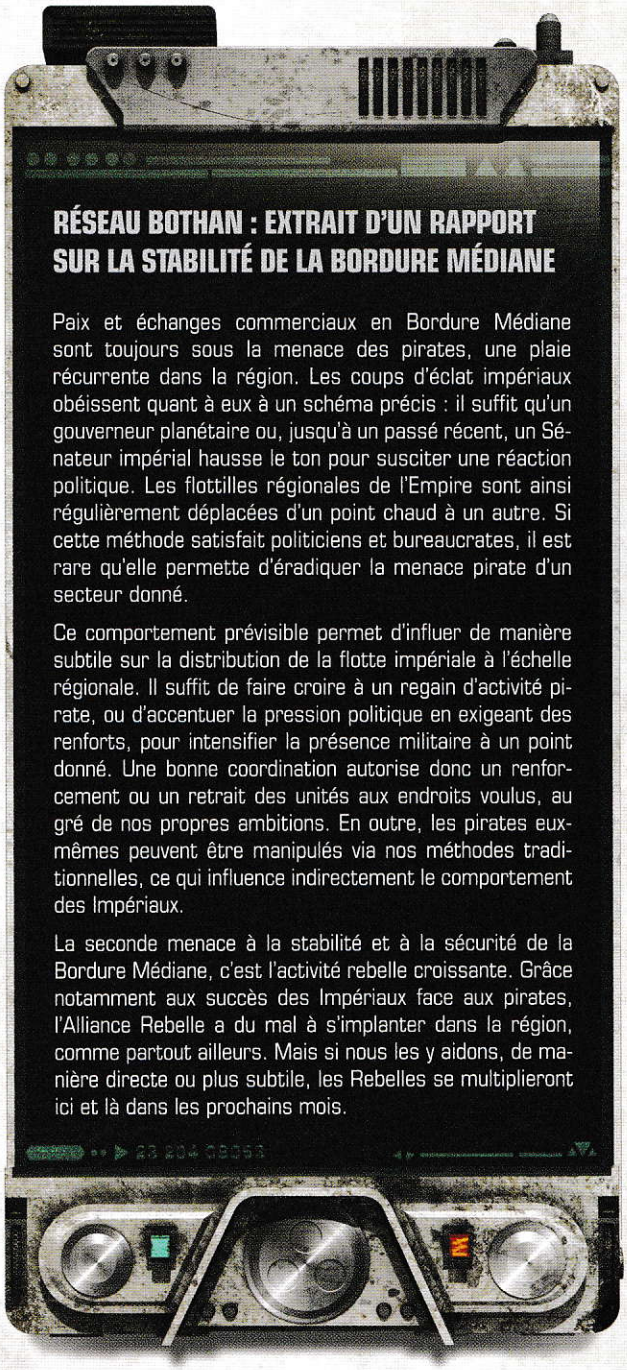
Malgré l'influence des séparatistes sur la région, qui soutint leur cause durant la guerre, elle s'est depuis montrée très loyale envers l'Empire. Les confins septentrionaux et méridionaux étaient majoritairement restés fidèles à la République ; les efforts militaires déployés par l'Empire pour lutter contre la piraterie ont su faire pencher le cœur de la population en sa faveur. Après toutes ces années de combat, la Bordure Médiane profite du retour au calme offert par le contrôle impérial.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants de la Bordure Médiane, avant ou après l'avènement de l'Empire.

Ando : monde submergé de l'espèce aquale, dont les membres vivent sur de petites îles et des cités flottantes. Autrefois séparatistes, les Aquales renâclent aujourd'hui sous la tutelle policière impériale. Les soulèvements sporadiques sont aussitôt réprimés par les potentats impériaux.

Bimmisaari : monde d'origine des Bimms, dont la population compte deux espèces distinctes, mais pacifiques et coopératives, qui partagent le même nom. L'une est indigène, tandis que l'autre est une race humanoïde. Jusqu'ici, l'isolement tant philosophique que physique de la planète l'a tenue à distance de la Guerre Civile Galactique.



RÉSEAU BOTHAN : EXTRAIT D'UN RAPPORT SUR LA STABILITÉ DE LA BORDURE MÉDIANE

Paix et échanges commerciaux en Bordure Médiane sont toujours sous la menace des pirates, une plaie récurrente dans la région. Les coups d'éclat impériaux obéissent quant à eux à un schéma précis : il suffit qu'un gouverneur planétaire ou, jusqu'à un passé récent, un Sénateur impérial hausse le ton pour susciter une réaction politique. Les flottilles régionales de l'Empire sont ainsi régulièrement déplacées d'un point chaud à un autre. Si cette méthode satisfait politiciens et bureaucrates, il est rare qu'elle permette d'éradiquer la menace pirate d'un secteur donné.

Ce comportement prévisible permet d'influer de manière subtile sur la distribution de la flotte impériale à l'échelle régionale. Il suffit de faire croire à un regain d'activité pirate, ou d'accentuer la pression politique en exigeant des renforts, pour intensifier la présence militaire à un point donné. Une bonne coordination autorise donc un renforcement ou un retrait des unités aux endroits voulus, au gré de nos propres ambitions. En outre, les pirates eux-mêmes peuvent être manipulés via nos méthodes traditionnelles, ce qui influence indirectement le comportement des Impériaux.

La seconde menace à la stabilité et à la sécurité de la Bordure Médiane, c'est l'activité rebelle croissante. Grâce notamment aux succès des Impériaux face aux pirates, l'Alliance Rebelle a du mal à s'implanter dans la région, comme partout ailleurs. Mais si nous les y aidons, de manière directe ou plus subtile, les Rebelles se multiplieront ici et là dans les prochains mois.



Bothawui : monde d'origine des Bothans et centre de l'Espace Bothan. On raconte que l'influence du réseau d'espions bothan est pour beaucoup dans la paix et la stabilité dont jouit la Bordure Médiane. Officiellement, Bothawui est neutre vis-à-vis de la Guerre Civile Galactique, une position rendue possible par l'étonnante retenue des Impériaux à l'égard des Bothans. En vérité, ces derniers ont une passion pour l'intrigue ; leur réseau d'espionnage sert secrètement les Rebelles, auxquels il fournit tous les renseignements possibles et imaginables, du plus anodin au top secret, comme des rapports sur les nouveaux vaisseaux, l'activité impériale ou le haut commandement de l'Empire.

Boz Pity : Boz Pity a longtemps servi de monde cimetière aux systèmes de la région, mais s'est ensuite fait un nom en raison des Sièges de la Bordure Extérieure, durant la Guerre des Clones. Dénué de population autochtone, Boz Pity retient parfois l'attention des pirates et Rebelles désireux de s'y établir. L'Empire garde donc un œil sur la planète, pour vérifier qu'elle sert uniquement de dernière demeure aux défunts des mondes environnants.

Centares : monde commercial et industriel en lisière de la Bordure Intérieure, à la fois point de départ pour ceux qui se lancent vers les zones plus sauvages de la Bordure Extérieure et retour bienvenu à la civilisation pour ceux qui en reviennent.

Céréa : monde presque paradisiaque, paisible et isolé. Les Céréens vivent en harmonie avec la nature, tandis que les visiteurs séjournent dans des complexes hyper sophistiqués. Happés un temps par la Guerre des Clones, les Céréens sont retournés à leur isolement volontaire et échappent au joug impérial.

Falleen : monde d'origine de l'espèce homonyme très recluse. Alors qu'elle était planète impériale, Falleen se vit bombardée par l'Empire pour détruire une bactérie meurtrière échappée d'un laboratoire impérial. Les Falleens ne l'ont jamais pardonné à l'Empire. Le prince Xizor, à la tête du puissant syndicat du crime Soleil Noir, tient Dark Vador pour personnellement responsable du bombardement de Falleen.

Iridonia : monde d'origine des Zabraks. En raison de l'environnement très rude de ce monde soumis à des tempêtes surpuissantes et à des mers démontées, de nombreux Zabraks sont partis habiter ailleurs.

Ithor : Ithor pratique le commerce botanique et biologique, facilité par l'usage des vaisseaux transhumants des Ithoriens. Ces derniers, qui considèrent leur planète comme sacrée, vivent dans des villes-troupeaux flottant au-dessus de sa surface pour la préserver au maximum. L'Empire a contraint les paisibles Ithoriens à lui transmettre les résultats d'études scientifiques et botaniques de plusieurs générations.

Kashyyyk : monde d'origine des Wookies, aux forêts extrêmement denses dans lesquelles la taille des arbres se mesure en milliers de mètres. Les Wookies vivent essentiellement dans les cimes, l'écologie de la planète se montrant plus meurtrière à mesure que l'on s'approche du sol. À l'issue de la Guerre des Clones, l'Empire occupa officiellement la planète, réduisant les Wookies en esclavage. Au cours des décennies suivantes, les Wookies ont trimé sur d'innombrables chantiers impériaux ou privés, notamment lors de la construction de l'Étoile Noire. Kashyyyk est une planète étroitement surveillée et exploitée.

Malastare : monde très actif situé sur la Voie Hydienne, partagé par plusieurs espèces intelligentes, notamment les Gran et les Dugs. Les Gran occupent les zones urbaines, tandis que les Dugs vivent dans les arbres et les étendues sauvages. Les Gran voient les Dugs comme de la simple main-d'œuvre et les exploitent. L'Empire a nommé un gouverneur humain à la tête de la planète, au grand dam des autochtones.

Naboo : monde d'origine des Gungans, la planète est toutefois largement dominée et gérée par les humains, et ce, depuis bien avant la création de l'Empire. L'Empereur Palpatine, autrefois sénateur de la République, la reine Amidala et d'autres acteurs de premier plan de la Guerre des Clones et de l'avènement de l'Empire sont issus de Naboo. Le monde est soumis au régime et abrite l'une des retraites privées de Palpatine. Cela n'empêche pas les ennemis de l'Empire d'y mener une résistance active.

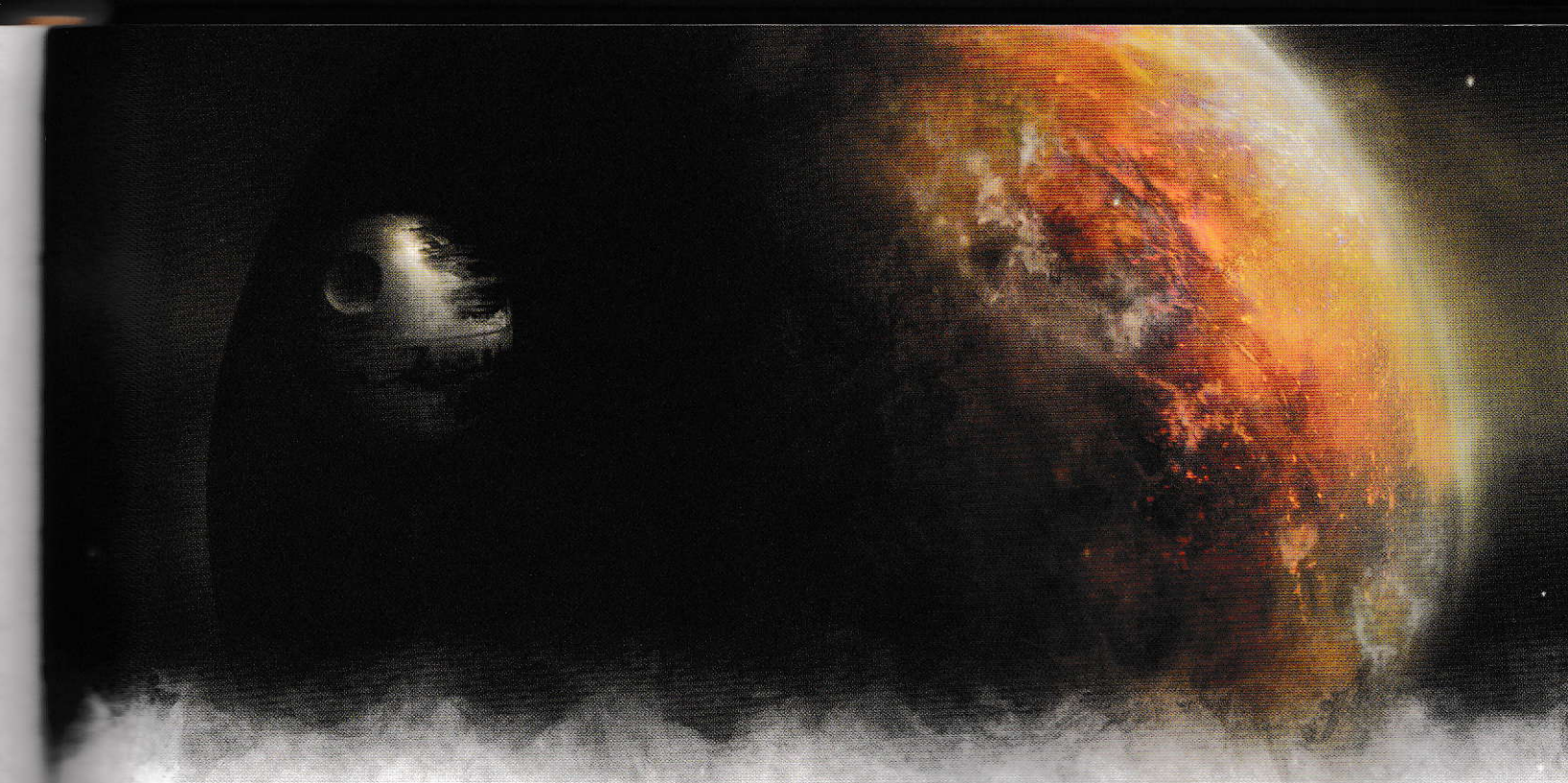
Ord Mantell : paradis des hors-la-loi, contrebandiers et flambeurs, Ord Mantell demeure la zone de non-droit qu'elle a presque toujours été. Néanmoins, la présence impériale croissante mène la chasse aux manœuvres de la Rébellion et autres entreprises criminelles. Les difficultés d'astrogation font de ce monde une halte quasi obligée pour tous les voyageurs hyperspatiaux qui souhaitent passer de la Route d'Entralla à l'Éperon Célanon.

Roche : monde d'origine des Verpines, des créatures aux allures d'insecte qui vivent dans un énorme champ d'astéroïdes. L'Empire a pratiquement réduit les Verpines en esclavage pour mettre leurs compétences en ingénierie au service de l'appareil militaro-industriel impérial. Malgré les Impériaux en poste dans le champ d'astéroïdes de Roche pour s'assurer que les Verpines restent dans le rang, certains sont entrés au service de la Rébellion et ont contribué à mettre au point le chasseur B-wing.

Ruusan : monde ordinaire de la Guilde des Mines ayant joué un rôle majeur dans l'histoire des Jedi. Il y a mille ans, au terme de la Guerre de la Lumière et des Ténèbres, les Sith, en tant que force galactique majeure, furent éradiqués lorsqu'une bombe psychique consuma la Confrérie des Ténèbres durant la dernière bataille de Ruusan. Le site est désormais connu sous le nom de Vallée des Jedi.

Ubrikkia : Ubrikkia est l'un des foyers des industries ubrikkiennes et de leurs filiales. Véhicules à répulsion, engins militaires, droïdes et autres machines sortent de leurs nombreuses usines.

La Roue : la Roue porte bien son nom. Cette énorme station spatiale en forme de roue située sur la Route commerciale Perlemienne est connue pour ses casinos et ses arènes de gladiateurs. Les navires de toutes tailles peuvent s'y amarrer. La Roue jouit actuellement d'une sorte d'immunité, les vaisseaux impériaux n'y ayant pas accès. La station acquitte des taxes à l'Empire pour bénéficier de ce statut privilégié.



TERRITOIRES DE LA BORDURE EXTÉRIEURE

Les Territoires de la Bordure Extérieure sont les régions officielles les plus externes de l'Espace Connu. Ils constituent de loin les étendues les plus vastes et les moins explorées, cernant la galaxie sur les trois quarts de sa circonférence. La grande distance qui sépare cette zone du Centre Impérial (Coruscant) et des Mondes du Noyau a toujours été à la fois un grand atout et un inconvénient majeur pour sa prospérité. Comme ce fut le cas avec la République, le contrôle et l'influence de l'Empire varient énormément d'un système ou d'un secteur à l'autre. La réputation de danger et d'anarchie de la région est méritée, même si elle ne s'applique pas aux systèmes et secteurs les mieux développés.

Malgré son éloignement, la Bordure Extérieure a su jouer un rôle important dans la politique, l'économie et les conflits de la galaxie depuis une époque bien antérieure à la création de la République. Les Hutts en pleine expansion se heurtèrent à l'Hégémonie de Tion et Xim le Despote avant même que la Route commerciale Perlemienne relie Coruscant à la région. Depuis cette époque, l'exploration et la colonisation des territoires ont été pour le moins aléatoires.

La découverte de la Bordure Extérieure a suivi le rythme de l'extension des couloirs hyperspatiaux dans les confins de la galaxie. Les premières expansions émanèrent de la Route commerciale Perlemienne dans le quadrant nord-est, autour du monde Jedi d'Ossus et de l'Hégémonie de Tion. La présence de l'Espace Hutt ralentit et contraria le peuplement de la Tranchée, obligeant les colons à chercher des mondes exempts de l'influence et des activités des Hutts. De même, les Sith et les invasions mandaloriennes perturbèrent le développement de la portion septentrionale. L'exploration trouva sa vitesse de croisière dans les contrées méridionales avec l'extension de la Route commerciale de Rimma, de la Voie Marchande Corellienne et de la Voie Hydienne.

Le contrôle exercé par la République sur la Bordure Extérieure a beaucoup fluctué au fil des âges, chaque système se retrouvant souvent livré à lui-même. Le maintien de l'ordre dans cette région n'a jamais été simple, entre les luttes de pouvoir régionales, les systèmes isolationnistes et les espèces belliqueuses. Sans compter que plusieurs organisations criminelles importantes ont trouvé un véritable refuge dans la Bordure Extérieure, parfois avec l'aval officiel de gouvernements corrompus et d'entreprises peu scrupuleuses.

CONTRÉES EXTÉRIEURES

Ce fut en manipulant le vaste échiquier que représentait pour lui la Bordure Extérieure que le chancelier Palpatine prit le contrôle de la République. Profitant des conflits commerciaux de la Bordure Extérieure pour se faire nommer chancelier, Palpatine orchestra ensuite la Guerre des Clones en créant le mouvement séparatiste. Il put ainsi superviser l'émergence d'un gouvernement central et d'une armée, tous deux très puissants, dans le but de contrer la menace grandissante des Séparatistes en Bordure Extérieure dont il était en fait l'instigateur.

La Guerre des Clones a énormément perturbé le contrôle politique de la Bordure Extérieure. Les Hutts en ont profité pour étendre leur Espace jusqu'à couvrir plus

des trois quarts de l'intersection entre Bordure Extérieure et Tranchée. Les Séparatistes dominaient presque tout le reste, plus environ la moitié des confins du nord. Ils contrôlaient également une vaste zone continue longeant la Voie Hydienne et la Route commerciale de Rimma.

Au terme de la guerre, l'Empire profita de son armée toujours plus puissante pour reprendre le contrôle de zones importantes de la Bordure Extérieure. Les Hutts furent ainsi plus ou moins repoussés vers leurs domaines ancestraux. Pour l'essentiel, les citoyens de la région étaient ravis du retour du commerce et du transport civilisés. Mais certains systèmes et secteurs en ont profité plus que d'autres. Pour quelques-uns, les actes répressifs s'avérèrent un peu trop courants au sein de l'Empire. Au fil du temps, la réalité politique, l'ingérence et les interventions militaires impériales ont fini par agacer les résidents les moins serviles de la Bordure Extérieure.

Les sympathisants des Rebelles sont plus nombreux qu'ailleurs dans cette région. Toutefois, la grande diversité de civilisations, d'espèces et de géographie ne permet pas de tendre vers un consensus sur la guerre. Les mondes qui se portent particulièrement bien sous l'Empire soutiennent le régime avec enthousiasme. Pour la plupart des mondes reculés en marge de la galaxie, peu de choses ont changé avec l'avènement de l'Empire, et ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes pour garantir leur sécurité et espérer des jours meilleurs.

Pour la Rébellion, recrutement, entraînement et missions en Bordure Extérieure sont généralement placés sous le double signe d'une grande liberté et d'une grande efficacité. L'atmosphère anti-impériale et « sans foi ni loi » facilite l'obtention des ressources vitales que sont armement et matériel, même si la hiérarchie rebelle s'efforce de ne pas traiter avec n'importe qui. Bien entendu, gérer une rébellion active passe nécessairement par une certaine promiscuité avec la faune vivant en marge ; cela étant, agents et recruteurs évitent au maximum les pires individus et autres barons du crime.

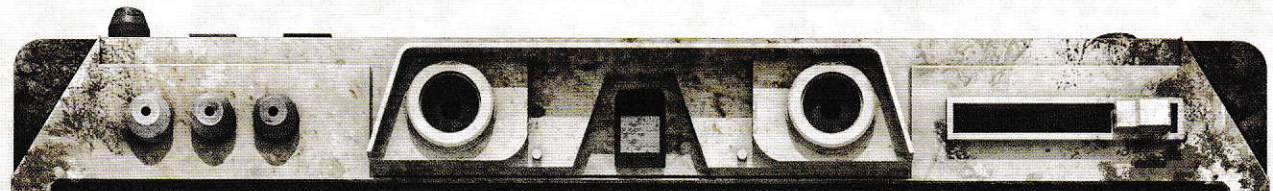
SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants de la Bordure Extérieure, avant ou après l'avènement de l'Empire.

Bespin : géante gazeuse accueillant la Cité des Nuages, colonie d'extraction de gaz Tibanna. La cité tombée sous l'emprise séparatiste durant la Guerre des Clones opère désormais de manière indépendante. Elle est en outre connue pour ses lieux de villégiature et ses casinos qui organisent des tournois majeurs, ce qui en fait une destination touristique en plus de ses activités minières.

Christophsis : planète cristalline qui panse encore ses blessures après avoir été un grand champ de bataille durant la Guerre des Clones. Autrefois loyale à la République, elle l'est aujourd'hui tout autant à l'Empire.

Colu (Clak'dor VII) : Clak'dor VII est le monde d'origine des Bith. L'écologie de la planète fut anéantie par la guerre civile, obligeant les Bith à vivre au sein de cités sous dômes hermétiques. Monde séparatiste pendant la Guerre des Clones, Clak'dor VII ploie depuis lors sous un joug impérial toujours plus pesant.



RECRUTEMENT REBELLE EN BORDURE EXTÉRIEURE

On aurait tort de croire que l'influence moindre de l'Empire en Bordure Extérieure pousse les gens à rallier la Rébellion sans arrière-pensée. Pareillement, les victoires éclatantes et autres alliés indéfectibles de l'Alliance Rebelle en Bordure Extérieure ne signifient pas pour autant que les autres systèmes vont tomber comme autant de fruits mûrs. La Rébellion opère en Bordure Extérieure pour les mêmes raisons que tout le monde : l'éloignement des forteresses impériales, le grand nombre de planètes où se cacher et la pléthore d'individus qui cherchent à éviter l'Empire ou à s'y opposer de manière frontale. Si le recrutement y est plus aisé que dans d'autres régions de la galaxie, la sympathie pour la Rébellion n'y est pas pour autant systématique.

Bien entendu, les Impériaux en ont pleinement conscience. Ils savent que la Rébellion s'y terre, que nous recrutons, et ils font tout ce qu'ils peuvent pour à la fois nous en empêcher et nous éliminer. La prudence est de mise comme elle le serait sur les Mondes du Noyau. Peut-être même davantage, si l'on ne veut pas attirer l'attention des chasseurs de primes. Pour ceux-là, Rebelles et sympathisants représentent un joli paquet de crédits, surtout quand on est un Rebelle de premier plan. En toute honnêteté, s'il convient de se méfier des mouchards dans toute la galaxie, c'est encore plus vrai par ici. Beaucoup de résidents de la Bordure Extérieure ont une morale élastique ; pour eux, l'occasion de se faire quelques crédits en trahissant une poignée d'étrangers ne se refuse pas. Certains sont des criminels de métier, d'autres de simples raclures égoïstes.

Mais si le danger n'en valait pas la peine, on ne t'y enverrait pas. La clé du problème, c'est qu'il nous faut plus de gens de notre côté. Pour renverser l'Empereur, idéalistes, trahis et dégoûtés ne suffiront pas. On va avoir besoin du soutien de systèmes et de secteurs entiers, et pour ça, il faut aller convaincre les gens un par un. Surtout quand aucun événement majeur ne vient influencer l'opinion publique de façon spectaculaire.

La destruction de l'Étoile Noire a été un sacré coup de pouce. En réalité, son existence seule nous aidait. Mais le sort d'Aldérande aussi, hélas. Chaque atrocité des Impériaux doit permettre de grossir nos rangs. Il s'agit d'être sur place au moment opportun, pour convaincre les gens que la victoire finale est à portée de blaster.



Dantooine : monde actif sous l'ancienne République, abrite les ruines d'une académie et d'un centre de formation Jedi. La planète a plus récemment accueilli un QG secret de l'Alliance Rebelle, évacué et repositionné sur Yavin 4 après la découverte d'un dispositif de repérage impérial. Les Impériaux sont eux aussi actifs sur Dantooine, essentiellement dans le domaine de la recherche, même s'ils restent à l'affut de tout retour des Rebelles dans leur ancienne base.

Elrood : important centre industriel et commercial de la Bordure Extérieure, Elrood soutient officiellement l'Empire malgré le désir d'indépendance d'une bonne partie de ses citoyens, et jouit d'une réputation bien méritée de maintien de l'ordre aux méthodes implacables.

Eriadu : planète capitale du Secteur Seswenna. Il s'agit du monde natal du Grand Moff Tarkin et du siège traditionnel de son influente famille. Eriadu est restée loyale envers la République durant la Guerre des Clones et constitue désormais un important foyer impérial dans la Bordure Extérieure. Plus similaire à un Monde du Noyau que n'importe quelle autre planète de la région.

Endor : Endor est un système reculé, pratiquement inconnu. La lune forestière de cette géante gazeuse a été complètement isolée par l'Empire, sans que personne ou presque y prête attention dans la galaxie.

Felucia : monde sauvage et indompté regorgeant de bêtes redoutables et de plantes fongiques et exotiques. Felucia fut un champ de bataille majeur de la Guerre des Clones. L'Empire y maintient de modestes avant-postes de recherche.

Gamorr : monde d'origine des Gamorréens. La planète est souvent en guerre, en raison des querelles permanentes animant les clans de l'espèce. Autrefois, c'était également le site d'une annexe de formation Sith. Les tentatives de contrôle impérial ont largement échoué, et l'Empire y limite sa présence à quelques villes choisies et autres zones d'exclusion fortifiées.

Gand : monde d'origine de l'espèce homonyme, sous la coupe d'une monarchie totalitaire. Les communautés gands sont de petites colonies séparées par des mers de brume. Cet environnement a entraîné la création des Trouveurs gands qui traquent les fugitifs dans le brouillard. Certains individus ont rejoint les rangs de l'Alliance Rebelle.

Géonosis : monde natal de l'espèce insectoïde des Géonosiens, cette planète entourée d'un anneau est très proche du système de Tatooine. Elle fut l'une des premières bases séparatistes et le théâtre de la première grande bataille de la Guerre des Clones. L'Empire a pris le contrôle de ses innombrables usines.

Hoth : désert gelé inhospitalier, la planète Hoth demeure largement ignorée par la galaxie, servant tout au plus de base temporaire à quelque organisation pirate ou criminelle. Plus d'informations sur Hoth page 378.

Kessel : site légendaire de la Passe de Kessel, voie hyperspatiale très dangereuse, bordée d'un amas de trous noirs et utilisée par les contrebandiers pour éviter les patrouilles impériales autour de la planète. Cette planète-prison contrôlée par l'Empire est aussi le lieu de collecte du glitterstim, une épice psychotrope. Le trafic illicite de glitterstim y est encore bien vivace, sous le nez des Impériaux.

STAR WARS, L'UNIVERS ÉTENDU

Le présent chapitre couvre l'ensemble de la galaxie à l'époque de l'Empire. En recourant tour à tour au point de vue des Rebelles et à celui des Impériaux, il est destiné à montrer l'état d'avancement de la Guerre Civile Galactique, mais aussi à présenter aux nouveaux joueurs l'univers gigantesque des films et des innombrables histoires qui les étoffent. Le chapitre est également là pour rappeler aux fans de longue date où se trouvent les mondes et régions emblématiques.

L'univers de *Star Wars* a maintenant plus de trente ans d'existence et ses déclinaisons, quelle que soit leur époque, continuent de faire fureur. Chaque année voit son lot de nouveaux romans, bandes dessinées, ouvrages de référence, séries télé et jeux déferler dans les boutiques, si bien qu'il est impossible pour un seul livre de suivre le rythme. Les suppléments de jeu de rôle *Star Wars* à venir continueront bien entendu à fournir des détails sur de nombreuses contrées. Nous espérons que ce chapitre incitera MJ et joueurs à s'informer davantage sur les sites qui éveillent leur intérêt. L'univers n'en manque certainement pas.

Mon Calamari (Mon Cala, Dac) : monde d'origine des Mon Calamari, qui vivent en surface, mais aussi des Quarrens, une civilisation subaquatique. Cette planète couverte par les eaux s'est récemment libérée du joug impérial. C'est l'un des rares systèmes ouvertement rebelles. Pour plus d'informations sur Mon Calamari (Dac), cf. page 377.

Mandalore : monde d'origine des Mandaloriens, culture guerrière ancestrale. Après avoir souffert de luttes intestines lors de la Guerre des Clones, les Mandaloriens, qui régnaient autrefois sur de vastes étendues de la galaxie, luttent pour la survie de leur culture et n'ont plus guère d'influence en dehors de leur propre système et secteur.

Mustafar : monde volcanique méconnu, longtemps exploité par les mines du Techno-syndicat. Dark Vador y élimina les derniers membres du Conseil Séparatiste avant d'être battu par Obi-Wan Kenobi au terme d'un duel épique au sabre laser. La planète est actuellement sous contrôle impérial.

Polis Massa : ce système comprend le champ d'astéroïdes d'origine des Polis Massans. Les astéroïdes furent exploités via des stations connectées. C'est ici que naquirent dans le plus grand secret Luke Skywalker et Leia Organa.

Rodia : Rodia est le monde d'origine des Rodiens, dans le système Tyrius. C'est une planète recouverte de jungle, dont les cités sont protégées de leur environnement par de gigantesques boucliers translucides. La loi clanique gouverne les Rodiens, violents par nature, et trop accaparés par leurs querelles internes pour prêter un réel intérêt à la domination impériale.

Ryloth : monde d'origine des Twi'leks. La planète est soumise à des rotations et à un climat très particuliers qui sont à l'origine de vagues de chaleur insoutenables. La plupart des Twi'leks vivent sous terre. L'Empire contrôle Ryloth.

Socorro : ce monde désertique abrite un port fantôme très populaire, des millions d'habitants... et aucun gouvernement digne de ce nom.

Sluis Van : monde d'origine des Sluissi, espèce réputée pour ses compétences techniques en matière de vaisseaux stellaires. Sluis Van est un important chantier naval impérial, lourdement défendu par une succession de batteries de combat.

Sullust : monde natal des Sullustéens et contrôlé par la compagnie SoroSuub, inféodée à l'Empire. Pour plus d'informations sur Sullust, cf. page 380.

Taris : Taris est une cité-planète qui joua un rôle important lors des guerres Jedi, Sith et mandaloriennes. L'influence et le statut du monde n'ont pas résisté au poids des siècles. Il est désormais sous contrôle impérial.

Tatooine : monde d'origine des Jawas et des Hommes des sables (Pillards Tusken). Tatooine est une planète désertique ayant engendré de nombreuses personnalités influentes de la galaxie. Elle est restée sous contrôle impérial après avoir été arrachée aux Hutts à l'issue de la Guerre des Clones. Malgré cela, Jabba le Hutt et son organisation criminelle demeurent des acteurs majeurs des affaires planétaires.

Teth : planète annexée par l'Empire et nommée capitale du Secteur de Baxel ainsi que de l'Espace Hutt (officiellement du moins). Les Hutts y retrouvèrent une certaine influence par leurs habituels moyens détournés, et le Moff impérial est d'ailleurs soupçonné d'être corrompu.

Telos : détruite il y a des millénaires par une flotte Sith puis reconstruite par la République, la planète Telos a vu sa population civile subir des atrocités sous le joug impérial.

Utapau : monde natal de deux espèces intelligentes, les Pau'ans et les Utai. Autrefois base secrète du Conseil Séparatiste pendant la Guerre des Clones, la planète est désormais sous contrôle impérial.

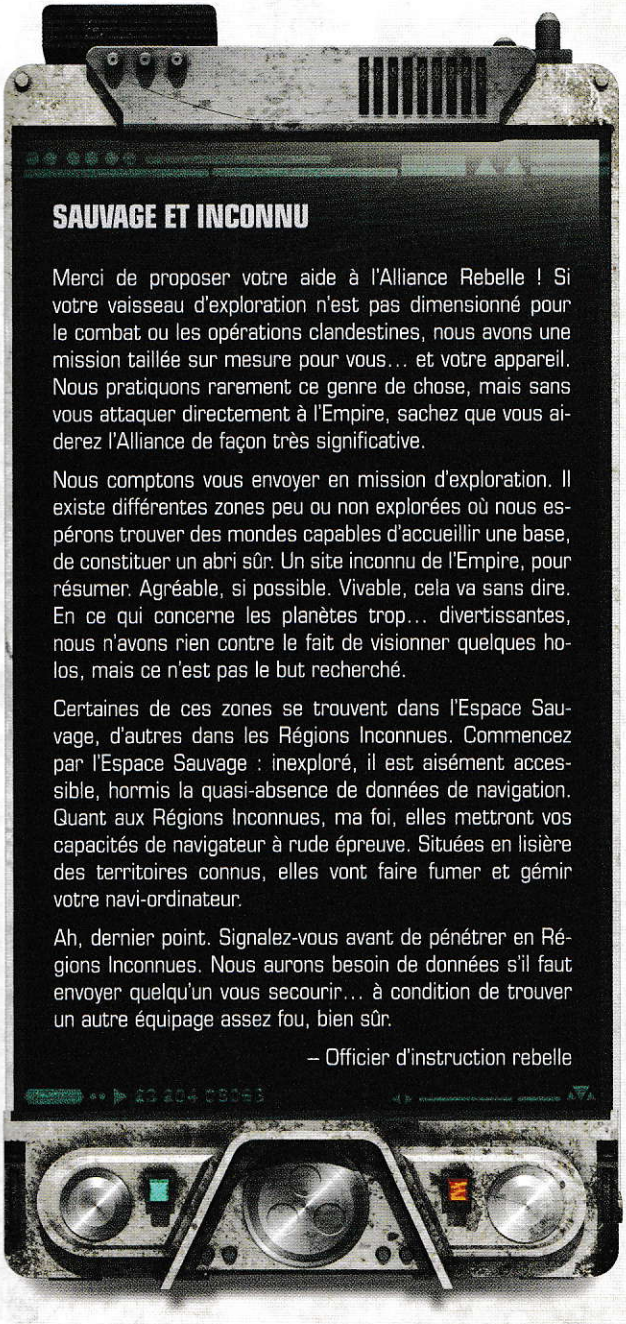
Yavin : planète géante gazeuse qui a donné son nom à sa lune Yavin 4, laquelle accueillit la principale base secrète des Rebelles. Pour plus d'informations sur Yavin, voir page 381.

Ziost : monde central pour les anciens Sith, Ziost fut le théâtre de nombreuses batailles et luttes de pouvoir. À l'issue de la Guerre des Clones, toute référence au système fut bannie des cartes de navigation et bases de données impériales.

L'ESPACE SAUVAGE

L'Espace Sauvage a longtemps désigné les zones à peine explorées en lisière de l'Espace Connu. Ces régions sont généralement dispersées de part et d'autre de la Bordure Extérieure, mais on en trouve également des enclaves au sein de l'Espace Connu.

En raison de l'exploration et de la colonisation débridées qui s'y poursuivent, l'Espace Sauvage correspond tout simplement à la limite en perpétuelle évolution de la carte. C'est un horizon de perspectives pour les éclaireurs gouvernementaux, indépendants ou d'entreprises. Celui qui découvre une nouvelle civilisation avec laquelle commercer, ou un nouveau monde regorgeant de métaux et minerais précieux, va pouvoir se faire une réputation. Certes, les éclaireurs peuvent espérer une belle prime, mais la plus grosse part des crédits reviendra aux négociants et entrepreneurs qui suivront.



SAUVAGE ET INCONNU

Merci de proposer votre aide à l'Alliance Rebelle ! Si votre vaisseau d'exploration n'est pas dimensionné pour le combat ou les opérations clandestines, nous avons une mission taillée sur mesure pour vous… et votre appareil. Nous pratiquons rarement ce genre de chose, mais sans vous attaquer directement à l'Empire, sachez que vous aiderez l'Alliance de façon très significative.

Nous comptons vous envoyer en mission d'exploration. Il existe différentes zones peu ou non explorées où nous espérons trouver des mondes capables d'accueillir une base, de constituer un abri sûr. Un site inconnu de l'Empire, pour résumer. Agréable, si possible. Vivable, cela va sans dire. En ce qui concerne les planètes trop… divertissantes, nous n'avons rien contre le fait de visionner quelques holos, mais ce n'est pas le but recherché.

Certaines de ces zones se trouvent dans l'Espace Sauvage, d'autres dans les Régions Inconnues. Commencez par l'Espace Sauvage : inexploré, il est aisément accessible, hormis la quasi-absence de données de navigation. Quant aux Régions Inconnues, ma foi, elles mettront vos capacités de navigateur à rude épreuve. Situées en lisière des territoires connus, elles vont faire fumer et gémir votre navi-ordinateur.

Ah, dernier point. Signalez-vous avant de pénétrer en Régions Inconnues. Nous aurons besoin de données s'il faut envoyer quelqu'un vous secourir… à condition de trouver un autre équipage assez fou, bien sûr.

– Officier d'instruction rebelle

L'Espace Sauvage est dangereux. Le simple fait de l'atteindre est déjà délicat, car les données d'astrogation manquent ou sont obsolètes. Les premiers contacts avec les nouvelles espèces se passent rarement sans accroc, la plupart des éclaireurs n'ayant pas les moyens diplomatiques pour gérer la situation. Beaucoup de ces mondes sont catalogués comme inhabités ou inconnus, mais les éclaireurs doivent s'attendre à y découvrir une colonie oubliée, un repaire de trafiquants ou une base criminelle. En général, ces communautés ne sont pas enchantées qu'on les débusque.

Durant la Guerre des Clones, l'Espace Sauvage abritait nombre de cachettes et de bases séparatistes. Leurs liens avec de grosses compagnies et diverses guildes industrielles ou minières leur donnaient accès à des données de repérage dont la République était privée. Durant la guerre et les heures sombres qui suivirent, beaucoup de réfugiés se précipitèrent vers l'Espace Sauvage. À présent, les éclaireurs impériaux sont à la fois en quête de nouveaux territoires et de signes d'activité rebelle. Des Rebelles qui, eux aussi, sillonnent l'Espace Sauvage à la recherche de planètes sûres et/ou aptes à héberger leurs installations.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants de l'Espace Sauvage, avant ou après l'avènement de l'Empire.

Bakura : colonisé depuis un siècle et demi, Bakura demeure très isolé du reste de la galaxie. Les premiers colons étaient des disciples de l'Équilibre cosmique, une croyance toujours vivace à l'époque actuelle. Peu après la Bataille de Yavin, une flotte impériale contraignit Bakura à rallier l'Empire. La planète produit des bobines à répulsion, une ressource qui intéresse les Impériaux.

Indoumodo : planète luxuriante située près du terme de la Passe Corellienne, elle est connue pour être le foyer des kouhun, des créatures venimeuses. Assassins et autres empoisonneurs se rendent sur place pour capturer ces créatures dont ils font des machines à tuer impossibles à repérer.

Kamino : monde d'origine des Kaminoans et fournisseur des armées de clones de la République durant la Guerre des Clones. Cette planète submergée est toujours sous strict contrôle impérial. Kamino est un système hors-galactique, situé dans l'Espace Sauvage au-delà de la Bordure Extérieure, dans une galaxie satellite naine proche du Dédale de Rishi.

Kesh : monde abritant une ancienne colonie Sith tombée dans l'oubli. Après s'être écrasés sur cette planète du temps de l'Ancienne République, les survivants ont établi leur propre civilisation qui a prospéré au fil des siècles. Système non répertorié par quelque gouvernement, conglomérat ou entité officielle que ce soit.

Mytus : Mytus se trouve dans une section de l'Espace Sauvage située par-delà le Secteur Corporatif et l'Espace Trianii, sur un couloir hyperspatial secret relié à Farana. Le système abrite la Dernière Étoile, centre pénitentiaire pour prisonniers en stase. La prison fut gravement endommagée lors d'une « visite » effectuée par Han Solo et Chewbacca voici quelques années.

LES RÉGIONS INCONNUES

Le terme de Régions Inconnues a toujours désigné l'espace inexploré par-delà les mondes connus. En conséquence, la taille de cette zone a forcément diminué à mesure que la civilisation, d'abord celle de la République et désormais celle de l'Empire, prenait de l'ampleur. À l'époque actuelle, « Régions Inconnues » désigne le plus souvent le pan inexploré de l'ouest de la galaxie, naturellement inaccessible au voyage hyperspatial. Un pan tellement immense qu'il pourrait fort bien cacher de gigantesques civilisations interstellaires sans aucun contact les unes avec les autres, et donc totalement coupées du reste de la galaxie.

Les Régions Inconnues sont à l'origine de récits fantaisistes et de menaces effroyables. Pour la civilisation galactique, cette contrée est un mélange de romantisme exotique et d'horreur insoupçonnée. C'est un lieu d'où sont issus de nouveaux périls, une région qui alimente l'adversité depuis des millénaires. Avant l'avènement de la République, à l'aube de Coruscant, l'Empire Infini Rakata gouvernait plusieurs mondes importants de la galaxie depuis son système natal, dans les profondeurs des actuelles Régions Inconnues. À l'époque de l'Ancienne République, des ennemis Sith et mandaloriens que l'on croyait depuis longtemps disparus ressurgissaient épisodiquement pour semer le chaos et la destruction.

Les limites modernes des Régions Inconnues furent définies à la découverte d'un grand enchevêtrement d'anomalies hyperspatiales formant une barrière virtuelle, qui scinde la galaxie en deux. Ce barrage rend le voyage hyperspatial extrêmement difficile, voire impossible. Ses origines demeurent un sujet de débat, mais il constitue un obstacle à l'exploration et au développement de la galaxie depuis des millénaires. Les missions de sondage et autres opérations visant à trouver des voies fiables sont affreusement lentes et périlleuses.

L'accès n'est toutefois pas totalement fermé. La République lança une expédition au long cours, le projet Partance. Comme beaucoup d'entreprises de ce type, elle se solda par un échec. Des voyageurs issus de l'autre côté se présentent de temps à autre, mais ils sont le plus souvent violents et agressifs.

Durant la Guerre des Clones, les opérations d'exploration officielles ont subi un important coup de frein, les éclaireurs de la République étant mobilisés par la guerre. Ces missions agréées reprirent avec l'Empire dans le but d'agrandir l'espace impérial, d'exploiter de nouvelles ressources et d'autres mondes, et de traquer toute activité rebelle.

SITES NOTABLES

Voici quelques sites intéressants des Régions Inconnues, avant ou après l'avènement de l'Empire.

Csilla : monde d'origine des Chiss et capitale de l'Ascendance Chiss, gigantesque empire caché au sein des Régions Inconnues. Le grand Amiral Thrawn, ancien membre de l'Ascendance Chiss et désormais au service de l'Empire galactique, dirige actuellement une mission secrète visant à cartographier les Régions Inconnues et protéger l'Empire de toute menace inattendue.

Ilum : situé dans le quadrant nord-ouest de la galaxie, ce monde des Régions Inconnues était jadis tenu secret par les Jedi. Sous les montagnes de ce monde de glace se cachent des grottes renfermant des cristaux d'Ilum. Les Jedi s'en servaient pour leurs sabres lasers, ce qui leur donnait généralement une teinte bleue ou verte. Ce monde est désormais surveillé par des droïdes impériaux, à l'affut de tout Jedi encore vivant ou autre utilisateur de la Force qui viendrait chercher ces cristaux.

Colonies Killiks : originaires de l'Aldérande préhistorique, les Killiks insectoïdes sont dotés d'une intelligence collective et comptent parmi les espèces les plus anciennes de la galaxie. Après s'être réfugiés dans les Régions Inconnues voici plusieurs dizaines de milliers d'années, ils résident sur plusieurs mondes-colonies en bordure de l'Espace Chiss, même si l'on peut encore contempler leurs anciens nids en divers points de la galaxie, comme sur Lothal ou Tuapau.

L'amas de la Redoute : depuis plusieurs siècles, les Chiss étudient et fortifient l'amas stellaire qu'ils ont baptisé la Redoute, un dernier bastion défensif dans l'éventualité d'une évacuation de leurs mondes. C'est également là que l'Envol vers l'Infini a terminé sa course, après avoir disparu lors de la Guerre des Clones à l'occasion d'une mission d'étude visant à expérimenter le voyage extragalactique.

Monde Inconnu (Rakata Prime, Lehon) : monde d'origine des Rakata autrefois centre de l'antique Empire Infini qui s'étendait d'un bout à l'autre de la galaxie. Cette planète a été abandonnée depuis bien longtemps et il ne reste plus que des reliques et des ruines disséminées sur les plages et océans de sa surface.



LES TERRITOIRES REBELLES

La Rébellion contrôle fort peu de territoires dans toute la galaxie. On compte bien quelques systèmes, à l'image de Mon Calamari, qui soutiennent ouvertement l'Alliance, mais ils ne sont qu'une poignée, et éloignés les uns des autres. Pour être en mesure de soutenir la Rébellion sans que l'Empire se donne la peine de réagir, il faut qu'une planète soit loin de tout, bien défendue et d'importance négligeable. Tout système rebelle passant du statut de simple nuisance à celui de menace politique ou militaire découvrira bien vite qu'il s'est arrogé le « droit » d'être écrasé sans merci. Une leçon durement apprise par les premiers mondes sécessionnistes (voir **Histoire de la Rébellion**, page 384). Pour éviter tout problème, les systèmes sympathisants préfèrent soutenir la cause de façon discrète. Ils fournissent main-d'œuvre, vaisseaux, matériaux, équipement et tout ce qui peut s'avérer utile.

La conquête territoriale n'entre pas dans la stratégie de la Rébellion, tout simplement parce que l'Alliance n'en a pas les moyens. Son armée se résume à une fraction de l'effectif nécessaire à un assaut frontal. Aussi les Rebelles choisissent-ils de convaincre les systèmes dissidents de les aider d'une autre manière.

Malgré tout, la Rébellion contrôle bel et bien de modestes territoires : bases secrètes, zones protégées, planètes sympathisantes, stations spatiales ou encore mondes « perdus » loin des regards scrutateurs de l'Empire. Autant de sanctuaires permettant aux Rebelles de se reposer, de s'organiser et de s'entraîner à l'abri des Impériaux. Certains, lourdement armés, sont aptes à se défendre en cas d'attaque impériale.

POINTS CHAUDS

À mesure que la Rébellion gagne de nouveaux territoires et systèmes, certains mondes retiennent davantage son attention. Les zones de forte activité sont souvent synonymes de population ouverte à la cause rebelle et d'importantes installations impériales qui constituent autant de cibles de choix. Une zone où se multiplient les attaques et actions rebelles devient rapidement un « point chaud » : la première ligne des affrontements entre Rebelles et Impériaux. Le blocus consécutif à la bataille de Yavin fit de la zone un point chaud. Les abords immédiats de Bestine et Mon Calamari sont des points chauds. Des frappes répétées de chasseurs stellaires suffisent à créer un point chaud.

MONDES SÛRS

Existence et position des planètes sûres pour les Rebelles figurent parmi les secrets les mieux gardés de l'Alliance. Un monde sûr offre un sanctuaire à tous ceux qui doivent s'extraire de l'espace impérial ou de tout lieu où ils risquent de se faire repérer par les agents de l'Empire. Les parents et amis d'activistes de l'Alliance qui résident sur des mondes sûrs encourent l'arrestation, la prison ou pire pour association avec les Rebelles concernés. Ces planètes refuges permettent aux membres de l'Alliance de travailler sans craindre que ceux qui leur sont chers ne subissent de représailles.

Le secret est vital pour que les mondes sûrs le restent. Leur position est confidentielle et ne figure pas dans les données d'astrogation standard de l'Alliance. Seuls les pilotes tenus de rallier un monde sûr se voient confier une puce ou un droïde astromech contenant les coordonnées. Ces planètes refuges sont souvent désignées sous un nom de code pour garantir leur anonymat.

Espions et éclaireurs rebelles demeurent à l'affut de mondes candidats inconnus de l'Empire. Si certains mondes sûrs sont situés dans quelques systèmes négligés de l'Espace Connu, ils sont plus nombreux dans l'Espace Sauvage ; enfin, quelques-uns se trouvent en lisière des Régions Inconnues. Pour être qualifiée de sûre, une planète doit être très isolée et/ou difficile d'accès afin de limiter les risques de découverte accidentelle.

En règle générale, les conditions de vie sur un monde sûr sont dures et primitives. Nécessairement coupées du reste de la galaxie, ces planètes ont au mieux un accès limité aux vaisseaux stellaires. Les voyages y sont réduits au strict minimum afin d'éviter les mouchards impériaux. C'est le Soutien de l'Alliance Rebelle (voir page 394) qui est chargé de l'entretien et de l'approvisionnement des mondes sûrs. La pénurie de transports étant fréquente, l'acheminement de matériel et de candidats à l'exil volontaire est souvent compliqué.

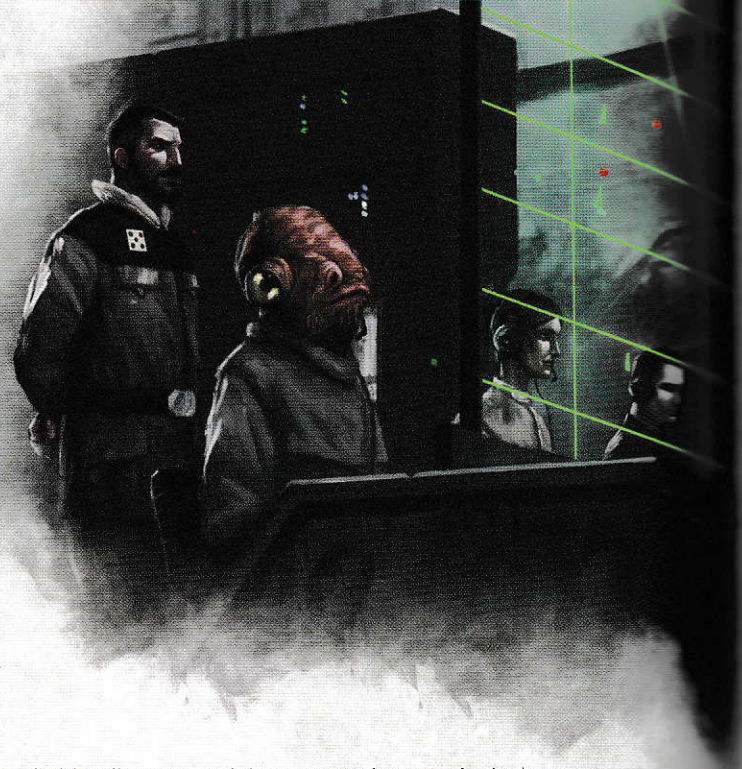
Certains mondes sûrs disposent d'une population et d'une technologie suffisantes pour approvisionner l'Alliance en vivres et en biens manufacturés. Ils peuvent ainsi participer à l'effort de guerre malgré l'éloignement, et permettent à la Rébellion de diminuer d'autant les contacts avec les marchés – légaux ou non.

PRISONNIERS DE GUERRE

Certains mondes sûrs accueillent en outre des prisonniers impériaux. L'Alliance n'ayant ni le personnel ni les moyens financiers nécessaires pour surveiller, héberger et nourrir les soldats et agents de l'Empire, ces derniers sont lâchés sur une île déserte ou un continent à l'écart de toute installation rebelle. Il leur appartient alors d'y trouver leur pitance. Le « captif » démarre en général avec un viatique suffisant pour vivre en autarcie. Un vaisseau passe à l'occasion refaire le plein de médicaments et autres marchandises. Il se pose rarement, préférant larguer sa cargaison depuis les airs.

LA NOUVELLE ALDÉRANDE

Après la destruction d'Aldérande, l'Alliance Rebelle s'installa dans les plus brefs délais sur une nouvelle planète sûre pour les survivants du monde disparu. Avec une population actuelle avoisinant les 13000 personnes, la Nouvelle Aldérande est rapidement devenue un havre bienvenu pour tous ceux qui, désespérés par l'Empire, refusent de vivre sous sa coupe. Contraints au plus grand secret en ce qui concerne leur nouveau refuge,



les Rebelles, par le biais du Soutien, contactent peu à peu tous les membres de l'Alliance ayant un lien quelconque avec Aldérande pour savoir s'ils comptent emménager sur la nouvelle planète ou y envoyer amis et parents. Bien entendu, la position exacte de la Nouvelle Aldérande est tenue secrète ; elle se situe quelque part entre Mon Calamari et le Noyau, en Bordure Extérieure.

Bien qu'aucune planète ne puisse remplacer Aldérande, les paysages de sa petite sœur ne sont pas sans rappeler ceux du monde défunt : vertes prairies, forêts profondes et hauts sommets. Le climat très actif réserve son lot de difficultés. Les conditions de vie y sont très primitives, le niveau technologique étant fort peu élevé. Les importations sont encore indispensables, même si la colonie est autosuffisante en matière d'alimentation.

T-STAR 2

T-Star 2 est le nom de code d'un nouveau Monde Sûr de l'Alliance situé dans une petite section de l'Espace Sauvage, en queue de Passe Corellienne, au-delà de la Passe des Contrebandiers. Cette planète de type terrestre voit l'immense calotte glaciaire qui recouvre ses continents polaires reculer sous l'effet d'une fin de période glaciaire. La zone équatoriale, tempérée, consiste en un vaste océan libre de glace, parsemé d'archipels et de deux continents. Climat tempéré et orbite favorable créent les conditions idéales d'un couvert forestier dense, distinct des jungles intertropicales que l'on trouve sur de nombreux mondes. Les tempêtes déferlent depuis les glaciers polaires, apportant gel, neige et autres conditions hivernales, même au cœur des « étés » les plus chauds.

La colonie rebelle est située sur la côte du plus grand continent, dans l'immense delta que forme le fleuve puissant qui coule depuis le centre des terres. Le bourg abrite quelque 5000 habitants, majoritairement humains, avec quelques Wookies et autres espèces habituellement réduites en esclavage. Agriculture et pêche leur permettent de subvenir à leurs besoins, et même d'exporter des vivres pour l'Alliance.

Aux antipodes, les Rebelles ont installé une colonie pénitentiaire pour Impériaux sur un archipel reculé. La plus grande île d'une surface d'environ 50 kilomètres carrés est entourée d'une demi-douzaine d'îles plus petites qui s'étagent sur un axe sud-est/nord-ouest. Si la grande île se prête mieux à l'agriculture et à la chasse, des prédateurs féroces ont poussé la plupart des captifs à trouver refuge sur les atolls voisins. Il s'agit pour l'essentiel de personnel et d'officiers de la Marine impériale, avec quelques soldats d'élite et même un ou deux agents du BSI. L'effectif total représente environ 400 Impériaux, essentiellement des humains. Tous cherchent à prendre la fuite.

VIE ET DANGERS DANS L'ESPACE IMPÉRIAL

L'existence des sujets de l'Empereur dépend principalement de l'endroit où ils vivent et de l'espèce à laquelle ils appartiennent. Les humains sont les moins à plaindre au sein d'un Empire voué à la suprématie de l'espèce humaine. Les « aliens », eux, surtout lorsqu'il s'agit d'espèces apparentées au mouvement séparatiste, ont été progressivement écartés des responsabilités gouvernementales. La supervision des planètes et colonies non humaines échoit souvent à un gouverneur impérial humain ; les entreprises dont les actionnaires sont humains bénéficient d'un régime de faveur par rapport aux autres. Appuyée par ses alliés politiques impériaux, la Commission pour la Préservation de l'Ordre Nouveau – ou COMPORN – assure la promotion active du concept de suprématie culturelle d'une espèce humaine « supérieure ». Une doctrine qui prévaut dans les Mondes du Noyau et dans les forteresses impériales disséminées dans la galaxie, mais dont l'influence diminue rapidement dans les autres régions comme dans les Mondes du Noyau non humains.

Cette attitude atteint des sommets d'ignominie avec l'esclavage institutionnalisé d'espèces entières. Les Wookies viennent à l'esprit, mais il existe bien d'autres créatures réduites en quasi-servitude, comme celles des Verpines insectoïdes. Les membres des espèces ainsi mises au ban n'ont pas le droit d'entreprendre un voyage ; pris sur le fait, ils encourent la prison. En théorie, voyager seul risque donc d'éveiller la suspicion des Impériaux, mais dans les

faits, les sujets de l'Empire n'en ont cure : difficile, en effet, de déterminer si un « alien » voyage de son propre chef ou sur ordre des autorités impériales.

En revanche, toutes les espèces et sociétés non humaines ne sont pas logées à la même enseigne. Certaines ont conclu des accords pour jouir d'une certaine liberté au sein du carcan impérial : quand l'Empire en profite, par le biais d'un impôt ou de quelque autre avantage, il accorde souvent une autonomie certaine. Le manufacturier sullustéen SoroSuub en est un parfait exemple.

LA LOI ET L'ORDRE SOUS L'EMPIRE

D'une manière générale, les sujets de l'Empire mènent une existence assez paisible sur la plupart des systèmes impériaux. L'activité criminelle y est souvent réduite, au moins en apparence : alors qu'ils agissaient en pleine lumière sous la République, les fonctionnaires corrompus œuvrent désormais en coulisse. Dans les régions reculées, la chasse aux pirates est bien accueillie. Là, comme sur la plupart des Mondes du Noyau, les Rebelles sont souvent perçus comme une menace pour la paix sociale.

Avec la destruction de l'Étoile Noire, la Rébellion s'est hissée au rang d'ennemi public numéro un. Le BSI et d'autres institutions impériales traquent sans relâche tous les sympathisants rebelles. Le moindre soupçon de collusion avec la Rébellion suffit à détruire une réputation et à déclencher une enquête, voire une arrestation. La propagande impériale présente systématiquement la Rébellion sous le jour le plus défavorable possible, ce qui complique d'autant la diffusion de la vérité par l'Alliance.

Si la sécurité est toujours très stricte sous l'Empire, elle s'est encore renforcée depuis que les Impériaux mènent une traque implacable aux agents et sympathisants de la Rébellion. Déplacements et commerce pâtissent de ces mesures accrues : l'authenticité des permis, documents d'identité et autres patentes est souvent mise à l'épreuve. Plus on approche des Mondes du Noyau et plus les contrôles impériaux s'intensifient.

Les personnes interpellées pour raisons d'activisme potentiel en faveur de la Rébellion sont transférées au site de détention le plus proche. L'interrogatoire par les forces de l'ordre locales est souvent le prélude à l'arrivée de personnel du BSI ou de l'armée impériale, dépêchés pour enquêter ou pour prendre en charge le prisonnier. L'éventuel procès diligenté par les administrateurs (avec ou sans motif valable) peut, selon la nature des faits reprochés, donner lieu à une audience publique avec battage médiatique ou à un traitement à huis clos. Les peines prononcées sont diverses : long emprisonnement, mesures d'isolement, voire internement dans un camp de travail ou dans les mines d'épices sur Kessel.

ZONES DE SÉCURITÉ IMPÉRIALES

À travers l'Empire, les planètes, systèmes, régions et secteurs sont soumis à différents niveaux de sécurité. La zone la plus vaste, mais aussi la plus draconienne, est la Zone de Sécurité du Noyau Profond (voir page 350). D'autres, nettement plus réduites, se limitent parfois à un système stellaire, une planète, voire beaucoup moins. Très souvent, ces périmètres concernent un espace ou un objet qui revêt une importance stratégique ou militaire. Des zones réduites qui sont autant de cibles idéales pour les raids ou assauts de la Rébellion.

La cible la plus courante : les chantiers navals impériaux. Les vaisseaux de guerre impériaux y sont particulièrement vulnérables, la position desdits chantiers étant connue et les vaisseaux y restant longtemps stationnés lorsqu'ils nécessitent des réparations. Les raids rebelles ciblent généralement un vaisseau à quai ou les infrastructures elles-mêmes, ce qui nuit à l'activité des Impériaux dans le secteur ou système concerné. Un tel chantier peut se réduire au strict nécessaire, comprendre tout un complexe orbital de docks stellaires ou même s'étendre sur un système entier, comme c'est le cas pour Kuat.

D'autres zones de sécurité sont établies autour de planètes spécifiques. Les mondes réduits en esclavage, comme Kashyyyk, sont dotés de défenses formidables et font l'objet d'une surveillance accrue, dans l'espace environnant comme au sol. Certaines planètes sont soumises à un blocus temporaire en réponse à un différend avec l'Empire, comme Yavin 4 suite à la destruction de l'Étoile Noire. D'autres sont secrètes, auquel cas le simple fait d'y voler sans permis ou transpondeur à jour peut se solder par une attaque immédiate : c'est le cas en Zone de Sécurité du Noyau Profond ou autour de projets de construction impériaux sensibles de type Étoile Noire.

SECTEURS PRIORITAIRES ET SURSECTEURS

En rupture avec les frontières traditionnelles entre secteurs, la notion de secteur prioritaire recouvre plusieurs zones ou secteurs concernés par une menace rebelle active. En règle générale, une flotte équivalant à celle de deux secteurs opère dans un tel sursecteur, sous l'autorité d'un Moff ou d'un Grand Moff. Ces forces agissent en dehors de la chaîne de commandement qui régit habituellement les secteurs, ce qui leur permet de répondre plus rapidement à une menace étendue. Le Sursecteur Extérieur, par exemple, couvre l'essentiel des territoires de la Bordure Extérieure.

AUTRES SITES NOTABLES

Toutes les zones de l'espace galactique ne sont pas classées par planètes, systèmes, secteurs ou régions. Certains intitulés correspondent au jargon des voyageurs de l'espace pour désigner une voie hyperspatiale ou une séquence d'étoiles. D'autres sont des vestiges d'empires interstellaires passés ou de traditions culturelles perdues. Au fil de son expansion, la République a trouvé des entités politiques existantes auxquelles elle a conféré le statut de région alliée. La plupart ont fini par rejoindre la République sous forme de secteurs, d'une manière ou d'une autre. Quelques régions alliées ont simplement conservé ce statut particulier, même si la plupart des voyageurs les considèrent comme républicaines ou impériales. Certaines (et d'autres entités) ont conservé un pouvoir politique certain. Très rares sont celles qui sont véritablement autonomes, y compris sous l'Empire.

ESPACE BOTHAN

L'Espace Bothan est une région alliée de la Bordure Médiane comprenant plus de cent cinquante systèmes, pour la plupart colonies bothanes. Il est sous la direction du conseil et des clans bothans. L'Espace Bothan est resté une région alliée sous l'Empire, qui le surveille de très près et le soumet à la charte impériale. Les Bothans soutiennent néanmoins la Rébellion, lui permettant même d'opérer au sein de l'Espace Bothan en jouissant d'une protection limitée. Le réseau d'espionnage bothan contribue activement à dissimuler la présence rebelle, car tout lien établi entre Bothans et Alliance Rebelle se solderait immanquablement par des représailles impériales et une menace sérieuse sur le statut de la région.

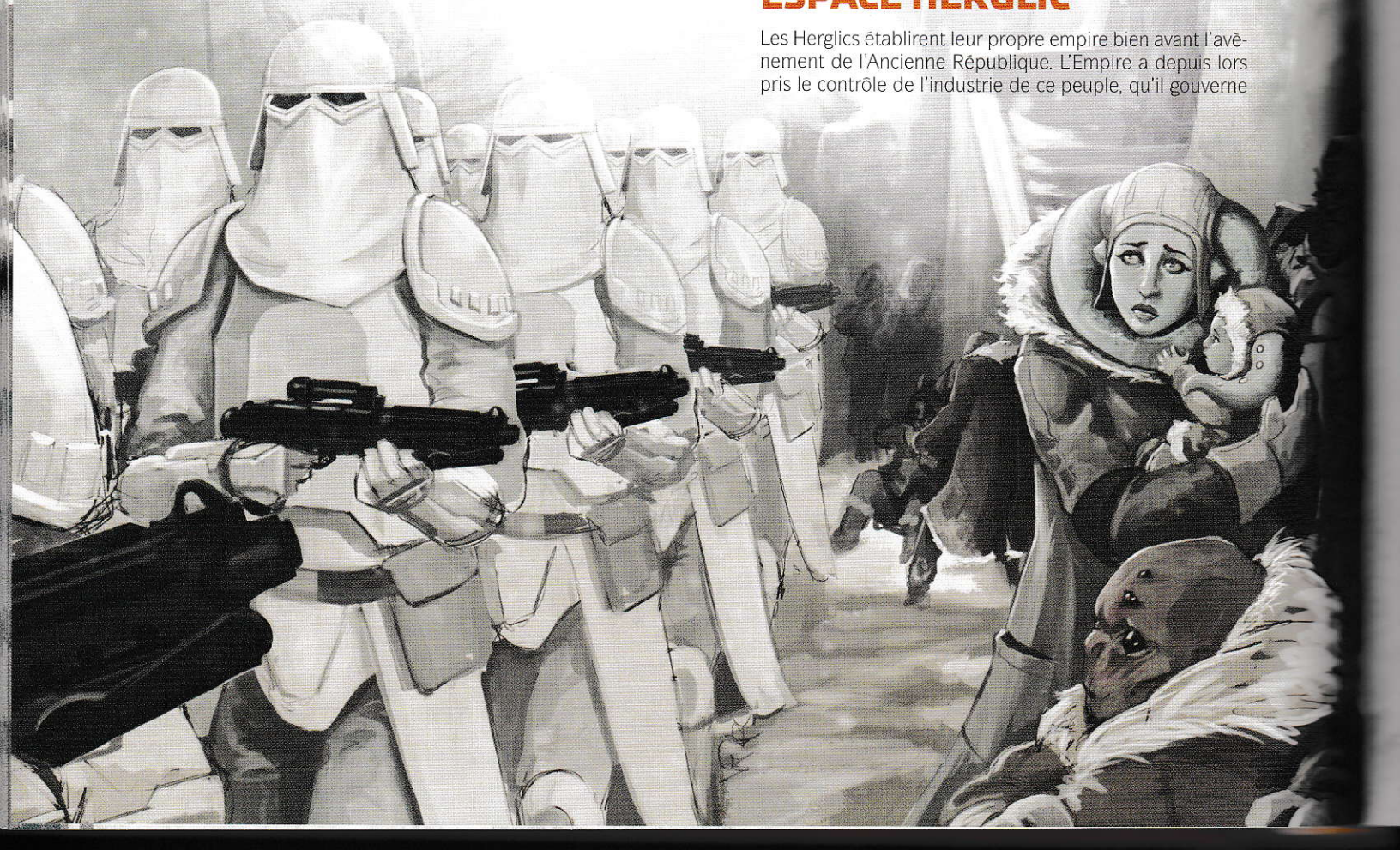
SECTEUR CORPORATIF

Le Secteur Corporatif s'étend à la lisière externe de la Bordure Extérieure, en bout de Voie Hydienne. Il définit la limite occidentale de l'Espace Sauvage. Politiquement, il résulte d'expérimentations conduites sur une vaste région. Le secteur est administré par l'Autorité du Secteur Corporatif ou ASC, extension des compagnies du conglomérat. Si la zone concernée a fluctué au cours de l'histoire, l'ASC surveille actuellement près de trente mille mondes répartis en vingt-neuf territoires. L'ASC exerce un contrôle absolu sur le secteur : elle fait office de gouvernement, assure la sécurité et est l'unique employeur. Si l'Empire y dépêche ses vaisseaux pour y faire affaire, la présence militaire impériale est quasi inexistante dans le secteur.

L'ASC consomme et exploite les ressources de dizaines de milliers de systèmes stellaires, contrôlant de ce fait des richesses colossales. Attirés par la promesse d'une embauche assurée au sein d'un secteur prospère, les travailleurs découvrent rapidement la dure réalité du joug corporatiste. L'ASC contrôle pratiquement tout : salaires, prix des biens et services, accès à tout ce dont on peut avoir besoin ou envie. Même les petites compagnies qui sont autorisées à mener des opérations sont accablées par le poids de l'ingérence de l'ASC. La soif de profit prévaut sur toute autre considération. Les abus de pouvoir sont monnaie courante. Les conditions de vie sont souvent mauvaises et précaires, réduites au strict minimum pour que les affaires tournent à moindre coût. Et la région est tellement loin de tout que l'influence de la Rébellion y est presque inexistante.

ESPACE HERGLIC

Les Herglics établirent leur propre empire bien avant l'avènement de l'Ancienne République. L'Empire a depuis lors pris le contrôle de l'industrie de ce peuple, qu'il gouverne



sans merci. L'Espace Herglic est toujours considéré comme une région alliée. Il compte une quarantaine de systèmes, la plupart bordant la Route commerciale de Rimma.

ESPACE HUTT

Les Hutts figurent parmi les civilisations les plus anciennes de la galaxie. Ils contrôlent un vaste espace qui longe les Bordures Médiane et Extérieure dans la Tranchée. Figures récurrentes en matière de politique, de criminalité et de manigances, les Hutts ont vu l'ampleur de leur domaine fluctuer au fil des siècles, au gré de leur influence. Après une expansion territoriale en direction du Noyau à l'occasion de la Guerre des Clones, leur espace a depuis lors été raboté par l'Empire.

Officiellement, les Hutts sont des sujets de l'Empereur et leur espace est administré depuis le système de Teth. Dans la pratique, les Hutts sont bien maîtres de leurs affaires et de leurs mondes, avec l'aval officieux de l'Empire tant que celui-ci perçoit un revenu confortable sous forme de taxes. Les Hutts n'apportent aucun soutien à une Alliance qui n'est pas la bienvenue dans leur espace. S'ils sont disposés à faire leur beurre sur le dos des Rebelles quand l'occasion se présente, il n'est pas question de faire acte de rébellion ou de résistance sans profit à la clé.

ESPACE MANDALORIEN

Région d'origine des féroces guerriers mandaloriens, et de leur monde natal Mandalore, cet espace a vu ses limites croître et décroître au gré de sa fortune. À l'apogée des anciennes Guerres Mandaloriennes, la région s'étendait de l'orée de la Bordure Intérieure à la lisière nord-est de la Bordure Extérieure. D'autres systèmes et zones plus proches du Noyau furent également conquises pour devenir ensuite des mondes occupés par la République.

En ces temps plus modernes, cette vaste étendue figure parmi les moins peuplées de toute la galaxie. À l'époque de la Guerre des Clones et de l'avènement de l'Empire, l'Espace Mandalorien était pratiquement devenu synonyme de Secteur Mandalorien. Bien que la zone fût officiellement loyale envers la République, certaines factions des rangs mandaloriens luttaient pour reprendre le dessus culturel et politique. Quand l'Empire se présenta, rares furent ceux qui continuèrent d'adhérer publiquement aux traditions. Boba Fett est le représentant le plus connu de cette culture guerrière ancestrale. Les Mandaloriens s'intéressent principalement à leurs propres affaires, et la plupart dédaignent la Rébellion croissante.

PORTS FANTÔMES

Les ports fantômes fonctionnent généralement sans respecter les règles de quelque gouvernement que ce soit. Beaucoup sont construits sur des sites cachés, reculés ou mobiles, d'autres achètent leur relative impunité. Certains ports sont simplement trop grands et dynamiques pour être convenablement surveillés, ce qui assure un mélange constant d'activités légales et illégales, jusque dans l'espace impérial ou dans des zones soumises à des lois strictes. On trouve des ports fantômes dans toutes les régions de la galaxie, même si beaucoup sévissent dans la Bordure Extérieure.

Les mastodontes Nar Shaddaa et Kwenn sont des destinations de prédilection de l'Espace Hutt. Tatooine, Terminus, Bespin et Socorro sont quelques-uns des ports les plus connus de la Bordure Extérieure. Les Mondes du Noyau eux-mêmes n'en sont pas exempts, le port autrefois très fiable d'Abregado-rae sombrant désormais dans les activités peu recommandables. En réalité, personne ne peut dire combien il existe de ports fantômes, car beaucoup cherchent justement à rester relativement secrets. Les plus grands de ces ports profitent au contraire de leur notoriété, mais les petites stations qui ne sont connues que de la clientèle locale, des contrebandiers et criminels des environs, sont bien plus nombreuses.

Les ports fantômes importants sont le théâtre d'une grande palette d'activités illégales, tandis que les plus modestes se spécialisent selon les attentes locales. Dans tous les cas, il s'agit de points de rencontre idéaux pour ceux qui souhaitent éviter les contraintes de la loi. La plupart facilitent la contrebande sous une forme ou une autre, soit en l'autorisant soit en étant directement clients. Certains ports fantômes proposent de réparer les vaisseaux et de les améliorer, ce qui se révèle pratique pour les restaurations et modifications clandestines. Les agents gouvernementaux n'y sont que peu présents, mais ces ports demeurent dangereux. Propriétaires et opérateurs restent constamment sur leurs gardes, à l'affut des espions et des rivaux. Certaines grandes entreprises criminelles sont à la tête de plusieurs ports fantômes et représentent autant de menaces pour ceux qui voudraient les défier. Elles n'hésitent pas à se débarrasser des importuns.

Contraints d'opérer à l'abri des lois impériales, les Rebelles font souvent appel aux contacts, biens et services que proposent les ports fantômes. Certains agents de la Rébellion ne rechignent nullement à traiter avec la pègre si cela leur permet d'atteindre leurs objectifs. Le haut commandement de la Rébellion, en revanche, limite au maximum les contacts avec les barons du crime et autres racailles de la galaxie.

LA TRANCHÉE

La Tranchée est la vaste région en forme de coin qui s'étend entre la Route commerciale Perlemienne et la Passe Corellienne. Parler de région est d'ailleurs abusif : la Tranchée est plus une désignation géographique qu'une entité politique. Personne ne la contrôle.

La Tranchée part des Mondes du Noyau pour remonter jusqu'aux confins de la galaxie. Elle fut au cœur de l'exploration et du développement galactiques pendant des millénaires. Tous les mondes exploitables ou presque ont été cartographiés et visités des Mondes du Noyau à la Région d'Expansion. Au-delà de celle-ci, la volatilité de l'Espace Hutt et l'immensité de la Bordure Extérieure impliquent forcément qu'il reste des mondes à découvrir, à développer et à exploiter. L'exploration galactique a suivi la Route commerciale Perlemienne et la Passe Corellienne, avant de virer vers les entrailles de la Tranchée. En dehors de la Bordure Extérieure et de la Région d'Expansion, un vaste réseau de voies hyperspatiales connecte la région.

ALDÉRANDE

Données d'astrogation : système d'Aldérande, Secteur d'Aldérande, région du Noyau

Mesures orbitales : 364 jours par an / 24 heures par jour

Gouvernement : démocratie

Population : 2 milliards (Humains 95 %, autres 5 %)

Langues : Basic

Terrain : forêts, plaines

Villes importantes : Aldéra (capitale), Crevasse City

Sites intéressants : Terres des Châteaux, Nids pétrifiés des Killiks

Exportations : vins, œuvres d'art, produits de luxe

Importations : produits manufacturés, électronique

Routes marchandes : Passe de Commenor

Conditions particulières : planète anéantie, les informations ci-dessus sont relatives à ce qu'elle fut avant la destruction

Contexte : La fondation d'Aldérande par des colons humains est antérieure à la République. Pour autant, cet héritage ancien n'est pas la première civilisation de la planète. L'espèce insectoïde des Killiks, originaire de ce monde, a laissé derrière elle des nids aux dimensions imposantes, devenus autant de monuments pétrifiés à la gloire de leur civilisation.

Aldérande fut une planète de premier plan, un monde cultivé souvent à la pointe des mouvances politiques. C'était aussi un monde magnifique, aux paysages en harmonie avec les aspirations artistiques et culturelles de ses habitants. Des siècles durant, la Galaxie profita des apports culturels d'une population respectueuse de son environnement, qui construisait ses centres urbains au fond de profondes gorges, sur pilotis en pleine mer et en d'autres lieux insolites.

Aldérande fonctionnait de façon démocratique tout en conservant une famille royale. Les Organa faisaient office de représentants, tant sous la République qu'auprès du Sénat Impérial. À l'image de leur peuple, ils étaient pacifistes et légalistes, soucieux d'équité et de valeurs morales qu'ils portèrent haut au sein des instances galactiques. Sous la République comme sous l'Empire, les sénateurs de la famille Organa ont souvent joué un rôle prépondérant. Suite à l'implacable Guerre des Clones, Bail Organa fit tout pour qu'Aldérande devienne une planète pacifique.

Ce même Bail, puis sa fille Leia ont tous deux su marcher sur la corde raide entre critique ouverte et trahison avérée. En coulisse, aidés par de nombreux citoyens d'Aldérande, ils organisèrent la résistance à l'Empire au lendemain de la prise de pouvoir de l'Empereur. Ils menèrent d'innombrables actions, amassant une expérience précieuse pour les actions à venir, tant directes qu'indirectes. Bail Organa fut l'un des fondateurs de l'Alliance Rebelle, et Leia participa directement à plusieurs opérations visant l'Empire.

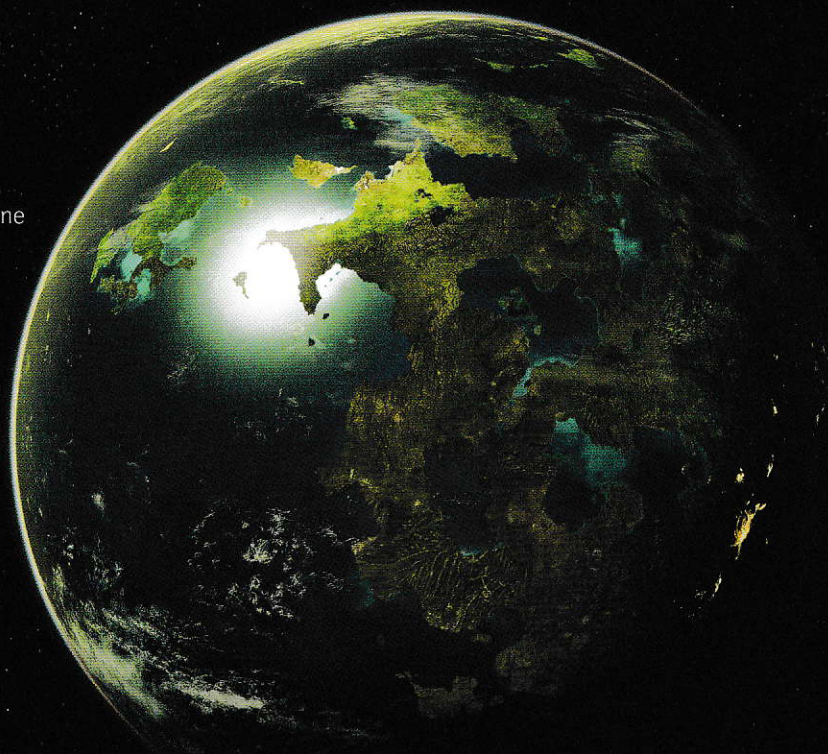
Des positions qui finirent par signer la perte d'Aldérande au moment où l'Empire décida d'étrenner son arme de terreur galactique, l'Étoile Noire. La destruction d'Aldérande servit d'exemple à ce qui attendait les mondes séditieux. Toute planète ouvertement rebelle était promise à l'annihilation. En un seul tir.

LE CIMETIÈRE D'ALDÉRANDE

Les vestiges de la planète Aldérande ont pris le nom de Cimetière : un champ d'astéroïdes imprévisibles d'une densité extrême, qui rend toute approche ou navigation hasardeuse. Les récits de vaisseaux fantômes, structures rescapées et autres trésors perdus suscitent des vocations chez les aventuriers de tous horizons, et servent aussi d'appât pour débusquer les Rebelles et leurs sympathisants.

Peu de temps après la destruction, les survivants entreprirent des voyages au Cimetière pour rendre hommage aux disparus. Une tradition qui fut rapidement baptisée Retour.

BYSS



Données d'astrogation : système de Beshqek, Zone de Sécurité du Noyau Profond, région du Noyau Profond

Mesures orbitales : 207 jours par an / 31 heures par jour

Gouvernement : théocratie du côté obscur

Population : 19,7 milliards (Humains 98 %, autres 2 %)

Langue : Basic

Terrain : lacs, plateaux

Villes importantes : inconnu

Sites intéressants : Citadelle impériale, Complexe Impérial de Fret, Pic de la Désolation

Exportations : aucune

Importations : haute technologie, denrées alimentaires, armement

Routes marchandes : Passe de Byss

Conditions particulières : aucune

Contexte : retraite personnelle, privée et secrète de l'Empereur, Byss est située à l'extrémité de la dangereuse Passe homonyme, dans le Noyau Profond. C'était autrefois un monde luxuriant, débordant de vie, aux paysages ponctués de nombreux lacs. Hélas, l'Empereur, dans sa dévotion au côté obscur de la Force, a corrompu la planète à l'image de ce qu'il a fait subir à la galaxie.

Au fil du temps, industries et ravages propres au côté obscur ont dévasté la planète. L'Empereur a recruté et fait venir sur Byss des nobles et autres sujets fidèles à la cause pour y mener à bien ses plus noirs desseins. Certains se sont vu enseigner les rudiments du côté obscur : domination des faibles, renforcement des puissants, servitude pour tous.

Quand il réside sur Byss, l'Empereur opère depuis l'inquiétante et monstrueuse Citadelle Impériale. Il y entretient des gardiens du côté obscur qui ne quittent jamais Byss et demeurent dans l'anonymat le plus total vis-à-vis du reste de la galaxie. Parmi eux, les Sentinelles Impériales, humanoïdes géants dévoués corps et âme à Palpatine et corrompus par le côté obscur.

Là ne s'arrête pas la liste des abominations, puisque Palpatine cultive sur Byss, dans le plus grand secret, des clones de lui-même dont il est seul à connaître l'usage futur. Peut-être son don de double vue lui a-t-il permis d'entrevoir un moyen de tromper la mort. Comme a son habitude, il a certainement ourdi quelque projet machiavélique.

Byss bénéficie d'un niveau de protection phénoménal. Trouver les données d'astrogation concernant Beshqek et la Passe de Byss est en soi un exploit périlleux, puisqu'il n'en est pas fait mention dans les bases de données impériales. Toute recherche afférente est certaine d'attirer l'attention du BSI ou des terrifiants Inquisiteurs. Les petits curieux risquent bien pire qu'une simple arrestation. Quant au vaisseau qui parviendrait malgré tout à rallier Beshqek, il y sera accueilli par une flotte apte à protéger un secteur entier, et dont les patrouilles quadrillent le système.

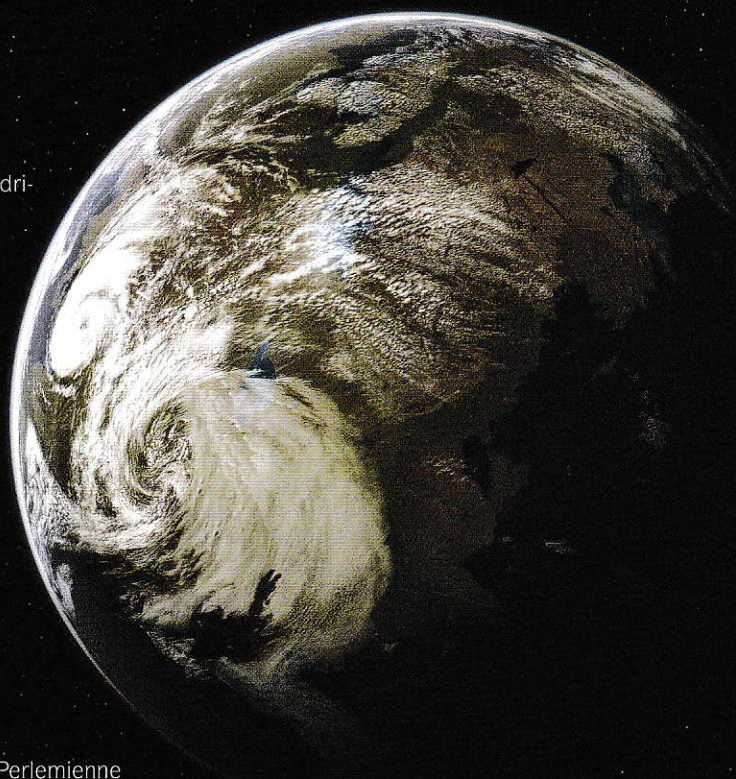
Bien entendu, des vols réguliers permettent d'approvisionner la planète, et ces vaisseaux viennent forcément de quelque part. Il s'agit essentiellement d'appareils militaires ou d'espionnage. Pour répondre aux besoins de vaisseaux plus spécifiques, il arrive que des contrebandiers soient sollicités – et grassement rétribués. Rares sont ceux qui feront mention d'une telle expérience, de peur de représailles sans appel.

LES PLUS TERRIBLES SECRETS DE L'EMPEREUR

Officiellement, Byss n'existe pas. L'Empereur ne reconnaît son existence qu'en présence de sujets dignes de découvrir le côté obscur de la Force. Il manipule alors la situation avec un art consommé : sur le ton de la confidence, il fait miroiter des promesses de pouvoir pour persuader la cible de postuler sur Byss.

Une fois sur place, le sujet découvre bien vite le caractère « illimité » de son engagement. Il est presque impossible de quitter la planète sans autorisation, et les communications avec l'extérieur sont inexistantes. Pis encore, l'énergie du côté obscur, très présent sur ce monde, maintient la plupart de ses habitants dans un état second, comme un rêve éveillé.

CHANDRILA



Données d'astrogation : système de Chandrila, Secteur de Bormea, région du Noyau

Mesures orbitales : 368 jours par an / 20 heures par jour

Gouvernement : gouvernorat impérial (démocratie limitée)

Population : 1,2 milliard (Humains 96 %, autres 4 %)

Langues : Basic

Terrain : plaines, forêts

Villes importantes : Hanna City (capitale), Emita, Nayli

Sites intéressants : réserve animalière d'Hanna, parc national Gladean, lac Sah'ot, académie militaire Brionelle Memorial, mer d'Argent

Exportations : denrées alimentaires

Importations : haute technologie

Routes marchandes : Route commerciale Perlemienne

Conditions particulières : aucune

Contexte : Chandrila est un Monde du Noyau atypique, car peu peuplé et essentiellement tourné vers l'agriculture. Cette planète magnifique comprend plaines herbeuses, épaisses forêts et zones préservées. Nettement moins industrialisée que ses homologues politiques, Chandrila n'en est pas moins influente.

Une longue tradition démocratique encourage la tenue de discussions intenses et de débats animés : un terrain propice à la formation des sénateurs de la République comme de l'Empire. Le meilleur exemple en est Mon Mothma, sénatrice sous l'un et l'autre régime, et véritable caillou dans l'auguste chaussure de l'Empereur. D'adversaire politique, Mon Mothma est passée au statut d'adversaire tout court, puisqu'elle dirige désormais officiellement l'Alliance Rebelle depuis les bases secrètes de celle-ci.

Chandrila a pâti des prises de position de son illustre sénatrice. L'Empire s'est vengé de maintes façons : arrestations de politiciens locaux, droits de douane iniques sur les denrées produites dans le Secteur de Bormea. Cependant, le Gouverneur Impérial continue à tolérer la tradition démocratique toujours vivace, même s'il conserve la haute main sur les décisions finales.

Mon Mothma a fait des émules. La planète fournit de nombreuses recrues à l'Alliance Rebelle, et ses ressortissants qui disposent d'une influence interstellaire propagent les idées anti-impériales sur d'autres mondes... ou plutôt propageaient, car la destruction d'Aldérande leur fit craindre des représailles et mit fin à cette activité. Jusqu'ici, Chandrila a échappé au pire dans le registre punitif, et fait son possible pour ne pas attirer l'attention des Impériaux.

En dépit des difficultés politiques, la vie sur Chandrila n'a guère changé depuis l'ère républicaine. Interférences, blocus et représailles non militaires affectent bien certains aspects de la vie quotidienne, mais les pires institutions de l'Empire ont du mal à s'implanter. La COMPORN manque d'assise et se lasse rapidement du flot incessant d'accusations et de controverses qui viennent si facilement aux Chandriliens. Toutefois, si les élites de la planète s'opposent à l'Empire sur de nombreux fronts, beaucoup de simples citoyens soutiennent le régime en place avec autant de vigueur que d'autres en mettraient à le démolir. Cette attitude pourrait expliquer l'absence de représailles extrêmes et ainsi éviter à Chandrila le sort réservé à Aldérande.

RECRUTEMENTS ET DÉBATS

Chandrila fournit des recrues aux deux camps de la Guerre Civile Galactique. Débattre étant un passe-temps populaire, tant chez les politiciens que les citoyens lambda, les Chandriliens qui ne font pas étalage de leur opinion font figure d'oiseaux rares.

Le recrutement ne s'effectue pas uniquement au sein de la population générale ; il a également lieu au sein de la prestigieuse académie militaire Brionelle Memorial, qui forme les officiers de la flotte de défense planétaire. Des agents des deux camps sont chargés d'épier les élèves officiers les plus prometteurs et d'évaluer leur sensibilité politique.

DAC (MON CALAMARI)



Données d'astrogation : système Calamari, Secteur Calamari, région de la Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 398 jours par an / 21 heures par jour

Gouvernement : conseil représentatif

Population : 27,5 milliards (Quarrens 60 %, Mon Calamari 39 %, autres 1 %)

Langues : Calamarien, Quarren, Basic

Terrain : océans, récifs

Villes importantes : Aquarius, Coral City, Coral Depths, Foamwander, Heurkea

Sites intéressants : réserve marine Mkbuto, banque de connaissances

Exportations : fruits de mer, haute technologie, vaisseaux stellaires, armement

Importations : denrées alimentaires, médicaments, technologie

Routes marchandes : Médiane d'Overic

Conditions particulières : aucune

Contexte : Baptisée Mon Calamari ou Mon Cala dans les archives officielles de la République et de l'Empire, cette planète couverte d'océans est appelée Dac par ses autochtones, les Mon Calamari et les Quarrens. Elle fut intégrée tardivement à la République. Sa position éloignée, en Bordure Extérieure, à l'écart des voies hyperspatiales majeures, constitua longtemps un frein pour les éclaireurs de la République.

Les premiers contacts entre vaisseaux républicains et Mon Calamari eurent lieu dans l'espace. Ces derniers voulurent en savoir plus sur leurs « voisins » jugés fascinants. Les Quarrens, pour leur part, se montrèrent plus prudents. Ils craignaient que les Mon Calamari aillent trop vite en besogne. Cette division marqua la fin d'une longue entente entre les deux espèces. Et les choses empirèrent lorsque l'Empire succéda à la République.

L'Empire prit rapidement le contrôle du système et de ses chantiers navals. Les Mon Calamari tentèrent vainement de négocier. Les Impériaux passèrent alors à l'attaque, épaulés par les Quarrens qui virent dans l'ingérence de l'Empire un moyen de contenir des Mon Calamari jugés trop encombrants.

Les Impériaux furent incapables de convertir les chantiers navals pour qu'ils produisent des vaisseaux aux normes impériales. Leurs tentatives furent repoussées par des poches de résistance Mon Calamari usant de moyens non-violents. Excédés, les Impériaux ripostèrent brutalement : des bombardements orbitaux détruisirent trois villes flottantes.

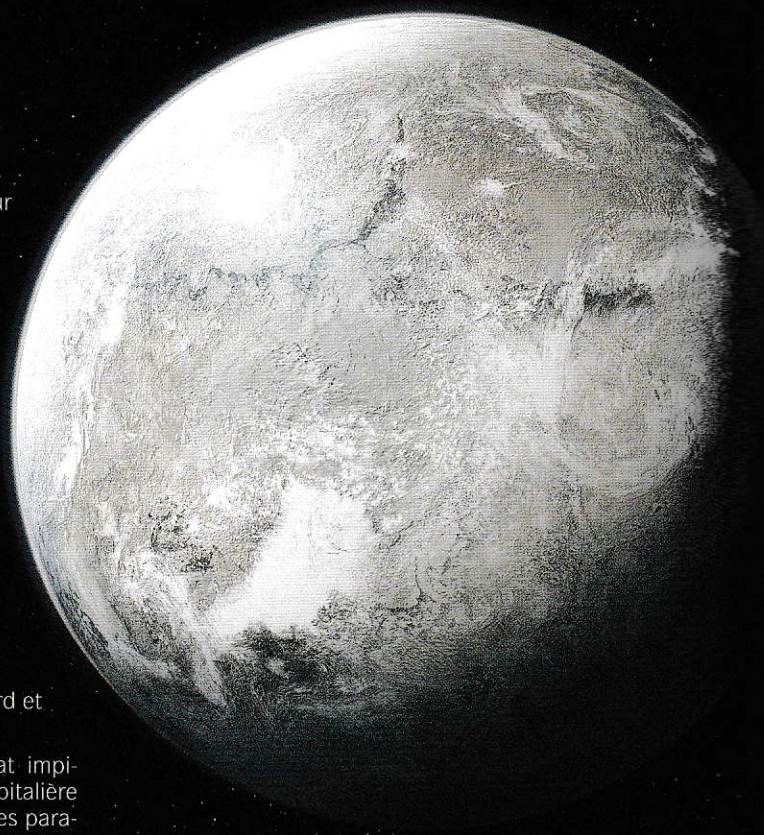
Au lieu de courber l'échine, Mon Calamari et Quarrens contre-attaquèrent sans état d'âme. Secrètement modifiés pour le combat, leurs vaisseaux soumirent la flotte impériale à une pression constante. Au bout du compte, l'Empire estima que le contrôle de cette planète éloignée ne justifiait pas les pertes occasionnées. Suite à la Bataille de Yavin, Mon Calamari rallia officiellement la Rébellion, devenant l'un des rares systèmes à le faire ouvertement. La planète est désormais protégée par des vaisseaux stellaires rebelles sortis des chantiers navals locaux.

CHANTIERS NAVALS ET ORBITAUX

Avant de se lancer dans l'exploration interstellaire, Mon calamari et Quarrens construisirent un anneau orbital comprenant laboratoires et unités de production. C'est là qu'ils mirent au point les vaisseaux et équipements nécessaires à l'exploration et à la colonisation. Depuis lors, l'anneau s'est mué en chantier naval gigantesque où travaillent des millions d'ouvriers, concepteurs et bâtisseurs.

De dimensions impressionnantes, les vaisseaux Mon Calamari sont conçus comme autant d'œuvres d'art. S'ils sont divisés en classes qui regroupent des unités possédant des spécifications similaires, chaque navire est doté de la touche personnelle de ceux qui l'ont conçu et assemblé.

HOTH



Données d'astrogation : système Hoth, Secteur Javin (Anoat), région de la Bordure Extérieure.

Mesures orbitales : 549 jours par an / 23 heures par jour

Gouvernement : aucun

Population : aucune population permanente

Langues : aucune

Terrain : plaines gelées, montagnes, neige

Villes importantes : aucune

Sites intéressants : aucun

Exportations : aucune

Importations : aucune

Routes marchandes : Couloir d'Ison

Conditions particulières : froid extrême, blizzard et tempêtes hivernales

Contexte : Hoth est un monde gelé au climat impitoyable. La planète est tellement isolée et inhospitalière qu'elle ne figure pas sur la plupart des cartes. Ces paramètres pourraient sembler alléchants pour les pirates, contrebandiers et autres individus cherchant à faire profil bas, mais les rares qui s'y essaient ne restent pas longtemps. En outre, les conditions extrêmes ne se limitent pas à la couche atmosphérique : un champ d'astéroïdes voisin arrose fréquemment la surface de projectiles qui menacent indistinctement vaisseaux en orbite et installations à ciel ouvert.

L'énorme banquise qui couvre l'essentiel de la planète Hoth cache un gigantesque océan. La pression conjuguée des marées et du tellurisme façonne d'étonnants paysages : profondes crevasses, montagnes de glace, canyons translucides blanc-bleu. Pression physique, eau et froid produisent des geysers inopinés qui, en gelant, forment d'imposantes colonnes et arches de glace.

Étonnamment, la vie existe sur cette boule de neige géante. Champignons et algues poussent sous la glace dans certaines zones, fournissant un apport nutritif limité à diverses espèces animales. Les tauntauns vivent sur les plaines enneigées, et leurs troupeaux s'associent pour trouver de la nourriture et se réchauffer. Toutes les formes de vie ne sont cependant pas d'innocents herbivores : le carnivore bipède et massif connu sous le nom de wampa se nourrit de tout ce qui lui tombe sous la griffe. Un wampa qui déniche un troupeau de tauntauns abrités dans une caverne se lance invariablement dans une frénésie meurtrière. Les quelques rumeurs qui circulent à propos de Hoth font également état de dragons cracheurs de feu, qui vivraient dans les fissures les plus profondes.

L'Alliance Rebelle s'intéresse depuis peu à la planète comme refuge possible. Si le projet se concrétise, les Rebelles devront travailler d'arrache-pied pour s'y établir et adapter leur équipement au froid extrême.

REFUGE

Pirates, contrebandiers et fugitifs se réfugient de temps à autre sur Hoth. Les conditions difficiles contraignent généralement les « visiteurs » à un séjour de courte durée. Il n'existe aucune base permanente sur la planète, et ceux qui l'ont arpentée n'ont trouvé aucun intérêt économique dans cet amas de neige et de glace. Seule la faune a un intérêt marginal. Les tauntauns, qui font de bonnes montures, sont parfois capturés et exportés, mais il est difficile d'envisager une filière rentable.

Ceux qui s'établissent temporairement sur la banquise apportent généralement leurs quartiers d'habitation : un vaisseau posé, le plus souvent, ou parfois une structure préfabriquée arrimée à la glace ou disposée dans l'abri relatif d'une caverne. Tout signe d'activité effraie les créatures les plus timides ; à l'inverse, un petit groupe ou un individu isolé ont de fortes chances d'allécher un wampa en maraude. Prédateurs redoutables, les wampas attaquent seuls ou par petits groupes.

CENTRE IMPÉRIAL (CORUSCANT)



Données d'astrogation : système Coruscant, Secteur Corusca, région du Noyau

Mesures orbitales : 368 jours par an / 24 heures par jour

Gouvernement : dictature impériale

Population : 1000 milliards (Humains 78 %, autres 22 %)

Langues : Basic

Terrain : urbanisation étagée dense sur toute la surface

Villes importantes : Cité Impériale

Sites intéressants : Palais Impérial (ancien temple Jedi), musée galactique, Sénat Impérial, HoloNetVille, Monument Plaza, les Ateliers

Exportations : œuvres culturelles

Importations : denrées alimentaires, médicaments

Routes marchandes : Voie Marchande Corellienne, Route commerciale Perlemienne, Couloir de Namadii

Conditions particulières : aucune

Contexte : Coruscant est l'un des mondes civilisés les plus anciens de la galaxie. L'apparition d'une vie organisée précède non seulement la République, mais aussi l'ancien Empire Infini Rakata, de plusieurs dizaines de milliers d'années. À mesure que les voies hyperspatiales s'étendaient dans la galaxie, Coruscant bénéficia considérablement de sa position centrale. Tant au niveau économique que politique, son influence devint prédominante. Capitale de la République, elle devint un monde que tout gouvernement galactique se doit de contrôler pour asseoir sa légitimité.

Les besoins croissants de cette planète-capitale entraînèrent une explosion démographique. Cette croissance ne s'arrêta pas une fois le monde entièrement urbanisé, mais gagna les cieux et les profondeurs. Au fil de l'extension verticale de la cité-monde, sa population fut organisée en strates. Riches et puissants s'élevèrent au sens propre, laissant les niveaux inférieurs à la plèbe.

En tant que centre du pouvoir galactique, Coruscant hébergeait deux des entités primordiales de la galaxie : le Sénat de la République et le Temple Jedi. Alliés naturels, les deux groupes n'en poursuivaient pas moins leurs buts respectifs. L'un et l'autre connurent la déchéance. Le Sénat fut gagné par la corruption, les Jedi par l'arrogance qui les conduisit à leur perte.

L'Empire rebaptisa la planète Centre Impérial pour signifier clairement que l'Ancienne République avait disparu. Le quartier dévolu à l'exécutif devint quant à lui Cité Impériale. Siège du pouvoir impérial, Coruscant est protégée par une flotte impressionnante de destroyers stellaires, de nombreuses plateformes orbitales de défense et de puissants boucliers planétaires.

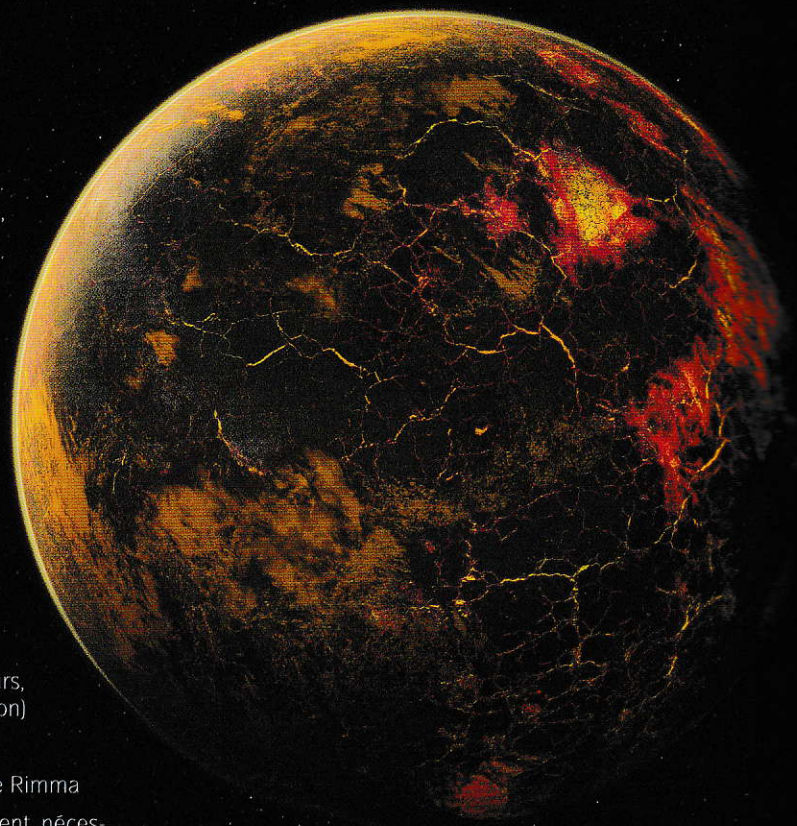
En règle générale, les citoyens des niveaux intermédiaires et supérieurs comptent parmi les plus fervents défenseurs de l'Empire. La plupart jouissent quotidiennement des bienfaits de l'activité économique impériale : ils règnent sur une main-d'œuvre aux effectifs sans équivalent dans toute la galaxie ou sont des rouages importants de la bureaucratie impériale. Tout penchant pour la Rébellion est considéré comme de la haute trahison, et toute association avec ces « malfaiteurs » risque de ruiner une réputation et de se solder par une arrestation arbitraire.

LES BAS-FONDS DE CORUSCANT

Aussi regrettable que soit l'existence des niveaux inférieurs de Coruscant aux yeux des Impériaux, ces bas-fonds s'accommodent du joug impérial comme ils s'accommodaient naguère de la République. Misérables et souvent dangereux, les tréfonds constituent un abri propice pour les délinquants, patrons du crime organisé et autres dissidents ou agents de la Rébellion.

Le gouvernement impérial n'a pas renoncé à toute action dans les niveaux inférieurs. BSI, police souterraine opérant dans des zones fédérales précises et autres agents infiltrés épient constamment les tréfonds et recourent à des réseaux d'informateurs. Tout problème associé de quelque manière que ce soit à une activité rebelle potentielle reçoit la priorité absolue.

SULLUST



Données d'astrogation : système de Sullust, Secteur de Brema, région de la Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 263 jours par an / 20 heures par jour

Gouvernement : corporatif

Population : 18,5 milliards (Sullustéens 96 %, Humains 2 %, Biths 1 %, autres 1 %)

Langues : Sullustéen, Basic

Terrain : montagnes, volcans, cavernes

Villes importantes : Byllurun

Sites intéressants : siège de SoroSuub, Piringiisi

Exportations : vaisseaux stellaires, ordinateurs, droïdes, technologies (hyperdrive et astrogation)

Importations : denrées alimentaires, eau

Routes marchandes : Route commerciale de Rimma

Conditions particulières : respirateur souvent nécessaire à l'extérieur en cas d'activité volcanique

Contexte : Sullust est une planète volcanique à l'atmosphère saturée de gaz toxiques, ce qui rend difficile la vie à sa surface. Pour échapper à cette dure réalité, les espèces natives de Sullust ont rapidement appris à vivre sous terre, dans des cavernes naturelles ou artificielles.

L'atmosphère est un mélange mouvant de nuages toxiques et de gaz divers, susceptible de changer radicalement en fonction des vents et des densités relatives des substances concernées. Ceux qui s'aventurent en surface sont tenus de se munir au minimum d'un masque, voire d'une tenue étanche complète dans les zones les plus exposées.

Sous la surface, la présence d'eau et de ressources diverses a permis aux Sullustéens de prospérer. Les autochtones ont formé une société technologiquement avancée : soupapes de décompression, tunnels de dérivation et autres structures permettent de contenir l'activité volcanique et de viabiliser les zones habitées. Grâce à leurs aptitudes au pilotage et à la navigation, les Sullustéens ont exploré, créé et développé la Route commerciale de Rimma. Leurs efforts ont pour l'essentiel profité à une compagnie, la toute-puissante SoroSuub Corporation.

Après avoir longtemps dominé la société sullustéenne, quand éclate la Guerre des Clones, la SoroSuub rallie sans vergogne la cause séparatiste contre l'avis de l'exécutif, le Conseil Sullustéen. Suite à la débâcle des Séparatistes, la compagnie se réforme rapidement pour devenir un soutien et allié indéfectible de l'Empire. Comme la population locale est majoritairement opposée à l'Empire, la SoroSuub préfère dissoudre le Conseil Sullustéen et prendre le contrôle du gouvernement.

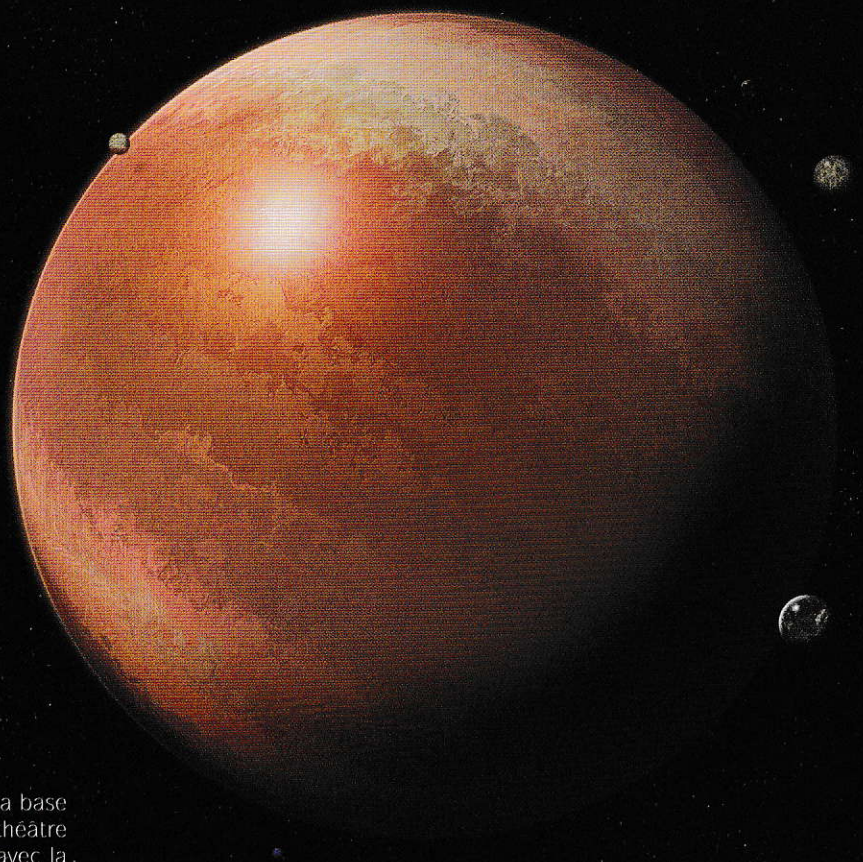
Un pourcentage important de Sullustéens continuent à s'opposer à un Empire totalitaire, farouchement pro-humain, qui fait tout pour se faire détester. Cette opposition influence peu à peu les décisions des dirigeants de SoroSuub. Mais, aux yeux de certains, la compagnie ne change pas assez vite de point de vue : les groupes de résistance se multiplient, sans forcément rallier la Rébellion. Si celle-ci continue à marquer des points face à l'Empire, la population de Sullust pourrait se tourner massivement vers l'Alliance Rebelle. La planète changerait alors de camp.

SOROSUUB

SoroSuub Corporation est l'un des principaux conglomérats interstellaires de la galaxie. Capable de produire des vaisseaux de toute nature, elle vend l'essentiel de ses bâtiments de guerre aux gouvernements planétaires et aux corporations après avoir perdu l'Empire comme client au profit d'autres fournisseurs. SoroSuub produit une gamme impressionnante de véhicules planétaires que l'on retrouve dans toute la galaxie. Sa division armement très profitable a percé le marché impérial avec la création du Stormtrooper One, clone du blaster BlasTech E-11 des stormtroopers. La firme fabrique également des droïdes ultraspécialisés, des machines-outils et de l'équipement technique très demandé.

YAVIN 4





Données d'astrogation : système de Yavin, Étendue Gordienne, région de la Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 4818 jours par an / 24 heures par jour

Gouvernement : aucun

Population : aucune population permanente

Langues : aucune

Terrain : jungle, forêt vierge

Villes importantes : aucune

Sites intéressants : Grand Temple (base rebelle abandonnée), Temple d'Exar Kun

Exportations : aucune

Importations : aucune

Routes marchandes : aucune

Conditions particulières : aucune

Contexte : Yavin 4 est connue pour avoir abrité la base secrète de l'Alliance Rebelle et surtout comme théâtre de la première victoire majeure de la Rébellion avec la destruction de l'Étoile Noire. Malgré sa position éloignée, ce monde avait déjà accueilli des événements importants à l'échelle galactique. Au fil des siècles, Yavin 4 est restée essentielle, malgré de longues périodes d'oubli, pour les Jedi comme pour les Sith.

Quatrième lune de la géante gazeuse Yavin, Yavin 4 est un monde luxuriant couvert d'épaisses forêts et peuplé de formes de vie extraordinaires. La canopée est dominée par les immenses arbres Massassi, remarquables par leurs cimes touffues et leurs branchages ramifiés. Elle abrite des créatures étonnantes comme le woolamander et le runyip.

Le seigneur Sith Naga Sadow est le premier à s'installer sur la lune-jungle où il asservit l'espèce des Massassi dont il fait des guerriers Sith. Sous le commandement de Sadow, ils érigent les temples colossaux qui, un jour, serviront de base arrière à l'Alliance Rebelle. Des siècles plus tard, Yavin est redécouverte par le Chevalier Jedi Freedon Nadd, qui y apprend les arts Sith.

Nadd est par la suite enterré sur Onderon, où son esprit est réveillé par un autre Jedi nommé Exar Kun des siècles plus tard. Nadd le guide alors jusqu'à Yavin 4, où les Massassi capturent Kun. Nadd, ayant sous-estimé Exar Kun, est vaincu par le Jedi déchu. Exar Kun déclenche la Première Guerre des Sith, mais les Jedi finissent par le localiser sur Yavin 4 dont ils détruisent la jungle par un bombardement orbital. Usant de sorcellerie Sith, Exar Kun absorbe l'énergie vitale des Massassi pour préserver son propre esprit, tandis que les Jedi effacent le système des cartes galactiques pour empêcher tout contact futur.

Peine perdue : les éclaireurs de la République redécouvrent la planète. La lune-jungle a eu le temps de se rétablir, la vie recouvre de nouveau sa surface. Des siècles après la Première Guerre des Sith, l'Alliance Rebelle fait de Yavin 4 son nouveau QG après l'abandon du système Dantooine. Les Rebelles s'installent dans le Grand Temple dont ils ignorent le lointain passé et le sécurisent. Voir page 398 pour plus d'informations sur la Base Rebelle.

La tranquillité des Rebelles est de courte durée. L'Étoile Noire localise la princesse Leia et le *Faucon Millenium* sur la lune. Alors que l'Étoile Noire se prépare à déclencher son superlaser destructeur de planète, les Rebelles se lancent dans un assaut désespéré contre l'astre artificiel. Luke Skywalker, porteur du coup fatal, concrétise la première victoire de la Rébellion dont il sauve au passage le QG et les chefs. Voir page 388 pour plus d'informations concernant la Bataille de Yavin et ses conséquences.

LA FORCE ET YAVIN 4

Il existe un lien étroit entre Yavin 4 et la Force, en particulier son côté obscur. Après l'abandon de leur base par les Rebelles, l'Empire y installe un avant-poste afin d'analyser les vestiges du QG et de l'Étoile Noire. Tout personnage utilisant la Force risque de trouver le passé de Yavin 4, qu'il soit lointain ou récent, suffisamment intéressant pour avoir envie d'en savoir plus. S'il est improbable (voire malvenu) qu'un tel personnage lève l'intégralité du voile concernant le lointain passé de la lune-jungle, il est probable que certains indices sur le côté obscur lui apprennent quelque chose de nouveau... et de potentiellement dérangeant.



XI

LA RÉBELLION

« Évacuer ?... Quand vient le moment du triomphe ?
Je crois que vous surestimez nos adversaires. »

– Grand moff Tarkin

La Rébellion est à la fois un concept et une organisation. L'idée de rébellion séduit tous les mécontents, ceux qui sont privés de leurs droits ou franchement atterrés par les actes et les idéaux de l'Empire galactique. La résistance sous toutes ses formes ou presque relève d'un comportement rebelle, mais une contestation ferme et soutenue, assortie d'actes d'opposition publique et ciblée, vous fait vite basculer dans la rébellion ouverte.

La résistance apparut le jour où l'Empereur décréta la naissance de l'Empire, mais plusieurs décennies s'écoulèrent avant que l'agitation se propage, s'organise et devienne assez forte pour menacer sérieusement le pouvoir impérial. De courageux individus luttant contre le mal qui s'étendait en rencontrèrent d'autres qui partageaient leurs idées ; les groupuscules s'étoffèrent. Les dissidents politiques, déclarés ou non, influencèrent tous ceux qu'ils pouvaient toucher, en associant le geste à la parole. Revers, arrestations, humiliations publiques et propagande ralentirent la diffusion de la cause anti-impériale, jusqu'à ce que les apprentis Rebelles soient enfin assez forts pour frapper militairement, socialement et politiquement.

La Rébellion a de nombreux noms. Officiellement, elle s'appelle l'Alliance pour la Restauration de la République. Mais on parle plus souvent d'Alliance rebelle, de Rebelles ou de Rébellion. Il s'agit de la plus importante organisation anti-impériale de la galaxie, qui œuvre au renversement de l'Empereur, au démantèlement de l'Empire et à la restauration de la République, vieille de plusieurs milliers d'années.

Il faut néanmoins garder à l'esprit que tous ceux qui combattent l'Empire ne font pas partie de la Rébellion ; les cercles de résistance et autres groupes d'opposition militaires ne sont donc pas tous membres de l'Alliance rebelle. Certains s'en tiennent à l'écart par choix, et d'autres sont trop éloignés, quand ils ne sont tout simplement pas isolés par leur culture, leur politique ou des barrières impériales. Mais la Rébellion grandit et absorbe régulièrement de nouveaux groupes.

HISTOIRE DE LA RÉBELLION

Pour la majeure partie de la galaxie, l'émergence de la Rébellion telle qu'elle se manifeste désormais, c'est-à-dire sous la forme d'une organisation capable de mener des actions armées, est un phénomène relativement nouveau sur la scène interstellaire. Autrefois, les récits d'escarmouches et de batailles étaient plutôt rares, et les affrontements cantonnés aux mondes reculés de la galaxie. Grâce à une machine de propagande impériale particulièrement efficace, les premières victoires rebelles furent souvent étouffées, minimisées ou carrément travesties. Pour beaucoup, la Rébellion se limitait à un ramassis d'imbéciles idéalistes qui n'avaient aucun espoir de changer ou de vaincre l'Empire.

Puis les Rebelles détruisirent l'Étoile Noire, la plus formidable arme impériale.

La Rébellion suscita aussitôt la peur ou l'admiration, selon l'opinion que l'on avait de l'Empire. Cette démonstration de force militaire galvanisa les dissidents et les forces d'opposition. Les loyalistes impériaux, eux, furent courroucés, surpris, effrayés et plus déterminés que jamais à vaincre ceux qui voulaient déclencher une guerre et un désordre comme on n'en avait plus vu dans la galaxie depuis la Guerre des Clones. Bien que la Rébellion et l'Étoile Noire eussent explosé simultanément dans la conscience collective en l'espace d'une nuit, toutes deux avaient été conçues, développées et bâties au fil de plusieurs décennies.

L'ÂGE DES TÉNÈBRES

En réalité, la Rébellion naquit au beau milieu de la Guerre des Clones. Pendant que le chancelier suprême Palpatine levait la grande armée de la République et consolidait son pouvoir, certains sénateurs l'observaient avec une inquiétude croissante. Bien sûr, ils présentèrent des mesures ou promurent des actions qui ralentirent la prise de pouvoir méthodique de Palpatine, mais l'utilisation habile de la bureaucratie et la manipulation de l'opinion publique exercée par celui-ci entravèrent leurs efforts.

La plupart de ces sénateurs signèrent la Pétition des 2 000. Ils demandèrent au chancelier de renoncer à une partie de ses pouvoirs exceptionnels et de rechercher un compromis pacifique avec les Séparatistes. L'intéressé refusa. Quand il se décréta Empereur et annonça la fondation de l'Empire galactique, beaucoup retirèrent leur signature de ce document. Néanmoins, les 2 000 firent l'objet d'enquêtes de la part des bureaux de renseignement impériaux tout juste créés, parmi lesquels le BSI (Bureau de la Sécurité Impériale). Certains furent publiquement lavés de tout soupçon, mais d'autres furent arrêtés ou disparurent à tout jamais.

Parmi ceux qui restaient, trois puissants sénateurs des Mondes du Noyau formèrent le cœur de ce qui deviendrait un jour l'autorité centrale de la Rébellion. Mon Mothma de Chandrila, Bail Organa d'Alderande et,



par la suite, Garm Bel Iblis de Corellia se réunirent en privé pour préparer leur riposte politique et s'opposer aux projets de l'Empereur. Tout au long de cet âge des ténèbres, ils usèrent de leur position pour contrer les plans impériaux, politiquement, au Sénat impérial, et sur le terrain, par le truchement de groupes d'opposants et d'intermédiaires qui livraient de véritables batailles.

RÉUNIONS SECRÈTES

Mothma, Organa et Iblis, qui éveillaient les soupçons des autorités impériales, eurent recours à différentes tactiques : Organa jouait le rôle d'un loyaliste inquiet ; Mothma faisait de même, mais profitait aussi de la réputation de son monde natal pour lancer des débats politiques passionnés et ainsi faire pression sur le gouvernement impérial ; Garm Iblis, lui, affichait l'humeur chicaneuse et l'indépendance propre aux Corelliens, ce qui lui permettait de critiquer violemment le règne impérial. Usant d'ingéniosité dans leurs actes comme dans leurs discours, de finasserie et de tout leur poids politique, ils réussirent à éviter l'incarcération en centre de détention.

La résidence d'Organa, à la Maison Cantham, fut leur principal lieu de réunion sur Coruscant, alors même que ce monde devenait le cœur de l'Empire. Ces rencontres avaient pour objet d'organiser la résistance, qu'elle fût publique ou non. Même s'il s'insurgeaient tous les trois contre l'Empereur, les sénateurs n'étaient pas d'accord sur les moyens à mettre en œuvre pour le vaincre et le déposer. Bail Organa, qui avait été témoin du violent assaut contre le Temple Jedi à la fin de la Guerre des Clones, privilégiait une solution politique malgré le soutien croissant dont l'Empereur jouissait parmi le Sénat et la population. Publiquement, Aldérande devint une société pacifiste et Organa en était un farouche partisan, d'autant qu'il s'en servait sur le plan politique. Mothma favorisait une action beaucoup plus directe, de peur que le temps ne joue contre eux et que l'Empire ne consolide ses positions. Garm Iblis ne se privait pas d'émettre des critiques sans le moindre tact, à la fois devant le Sénat et durant leurs réunions privées.

Grâce à ses postures loyalistes, Organa se vit ouvrir les portes d'importantes commissions impériales, ce qui lui donna accès à d'importants renseignements dont le groupe se servit pour troubler la politique et l'action impériales. Lui et les autres jouèrent même le rôle de rivaux devant la chambre du Sénat. Pendant des années, et finalement des décennies, il fut difficile et très dangereux d'agir au grand jour. On jugea indispensable de procéder à de méticuleux préparatifs.

UNE RÉSISTANCE GRANDISSANTE

En dehors des lieux institutionnels, des habitants courageux et déterminés de toute la galaxie conspiraient, complotaient et combattaient eux aussi le règne impérial à leur façon. Si la plupart des régions du Noyau abritaient de farouches partisans de l'Empire, ce n'était pas le cas partout. Les soutiens étaient rares dans certaines zones, notamment dans les régions reculées de la Bordure extérieure. Sécessions, insurrections et autres tentatives de rébellion ouverte étaient vite écrasées par l'armée impériale. Les chefs et partisans anti-impériaux étaient traqués, arrêtés et incarcérés sans pitié, quand ils ne disparaissaient pas purement et simplement. Ces mondes étaient sévèrement punis et l'Empire brandissait leur sort en exemple afin de décourager toute opposition. De nombreuses planètes et leurs habitants se soumirent, mais d'autres redoublèrent d'efforts, adoptèrent un profil bas et choisirent soigneusement leurs cibles.

Les combattants armés de la résistance apparurent très tôt dans l'histoire impériale, mais la taille modeste de ces groupes et leur isolement permirent à l'armée impériale de les détruire facilement. Bail Organa soutint secrètement les forces de la résistance d'Aldérande qui, pour certaines, perturbèrent beaucoup les capacités de développement des vaisseaux et armes de l'armée impériale. Bien qu'ils fussent utiles à certains moments, ces efforts ne parvinrent pas à mobiliser l'opinion publique et n'eurent pas d'influence significative sur le pouvoir impérial, qu'il fût politique ou militaire. Pour cela, il aurait fallu un groupe plus important et mieux organisé, disposant de plus grands soutiens. Mais de nombreuses années s'écoulèrent avant qu'il ne voie le jour.

D'une certaine façon, le temps jouait pour la résistance. Lorsque l'Empire eut consolidé son emprise sur la majeure partie de la galaxie, l'envie de révolte initiale fut réprimée, d'une part parce que le nouveau règne usa de la force, d'autre part parce que certains décidèrent que cela n'en valait tout simplement pas la peine. Néanmoins, comme l'Empereur mettait ses plans à exécution et que le poids de l'armée, de la bureaucratie et de la sécurité impériales se faisait de plus en plus écrasant, les conditions de vie de certains mondes et de certaines espèces se détérioraient considérablement. Plus les

LES JEDI ONT DISPARU, LEUR FLUIDE S'EST TARI DANS TOUT L'UNIVERS...

Ou presque. Presque tous les Jedi furent tués par Dark Vador et l'Ordre 66. La plupart des rares survivants entrèrent dans la clandestinité pour éviter de subir le même sort. Au cours de cette sombre époque, Vador poursuivit la purge des Jedi qu'il découvrait, allant jusqu'à les traquer et les tuer en personne. La majorité des Jedi s'enterrèrent, pour ainsi dire, en se réfugiant aux frontières de la galaxie. De temps à autre, l'un d'eux réapparaissait pour réparer un tort épouvantable, pour protéger des innocents ou pour se venger, au mépris de la discipline acquise au sein de leur ordre défunt. Ces Jedi solitaires aidèrent parfois les premiers dissidents, le plus souvent au prix de leur vie, car Vador les chassait implacablement. Au moment où l'Alliance rebelle s'attaqua à l'Étoile Noire, Obi-Wan Kenobi et Luke Skywalker étaient les seuls utilisateurs de la Force proches de l'Alliance. À l'instar des autres Jedi avant lui, Kenobi ne survécut pas à sa confrontation finale avec Vador.

espèces étaient réduites en esclavage, les planètes asservies ou victimes de représailles, les abus du pouvoir impérial notoires, et plus les citoyens étaient tentés de basculer dans une résistance extrême.

Garm Bel Iblis finit par mettre l'Empereur dans une colère telle que lui et sa famille proche furent victimes des assassins impériaux. Son épouse et ses filles furent tuées, mais il parvint à prendre la fuite et à se cacher. Tandis que Corellia, qui le croyait perdu, pleurait sa mort, il œuvra en coulisse pour servir la cause anti-impériale et bâtir une milice.

La loyauté feinte de Bail Organa porta ses fruits d'une autre façon, quand l'un des sénateurs fidèles à l'Empereur l'avertit de l'arrestation imminente de Mon Mothma. Organa fit parvenir l'information à cette dernière, qui réussit à s'échapper. En cavale, incapable de poursuivre son action sur la scène publique, elle décida d'organiser elle-même les forces de résistance en se mettant à la recherche des groupes disparates, dans l'espoir de les convaincre de collaborer.

LE TRAITÉ CORELLIEN

Malgré une réputation en berne en raison d'une surveillance impériale accrue, Organa continua de faire ce qu'il pouvait au sein du Sénat. Dans la galaxie, trois importants groupes de résistance se montrèrent assez vindicatifs et organisés pour établir les prémices d'une force militaire significative. Mon Mothma négocia avec eux et, selon les plans préparés lors des réunions à la Maison Cantham, leur fit part de son idée d'une rébellion élargie, et leur expliqua comment la mettre sur pied et comment lui permettre d'agir.

Deux ans avant la bataille de Yavin, un acteur parfaitement inattendu se présenta sur la scène galactique. Un puissant utilisateur de la Force du nom de Starkiller sauva le sénateur Organa, alors présent sur la planète Félucia. Ayant gagné la confiance de Bail, Starkiller obéit à la princesse Leia, qui le chargea de mettre un terme aux opérations de l'Empire visant à réduire les Wookies en esclavage. L'Empereur avait ordonné à la princesse de superviser cette tâche pour la punir de ses contestations perpétuelles. Starkiller tenta de convaincre les Organa de se joindre à lui pour renverser l'Empereur. Comme il avait démontré sa maitrise de la Force, le trio des principaux conspirateurs fut convaincu qu'il en était capable.

Après une réunion à haut risque à la Maison Cantham, Bail Organa, Mon Mothma et Garm Bel Iblis décidèrent qu'il était enfin temps de fonder l'« Alliance pour la Restauration de la République ». Le traité corellien officialisa les relations entre les groupes de résistance et marqua le début de la Rébellion. Les trois conspirateurs originels se retrouvèrent sur Corellia, où ils contactèrent la princesse Leia, de même que Starkiller et son pilote, Juno Eclipse, via une liaison holographique. Mais ce qui aurait dû être un moment de célébration vira au cauchemar quand Dark Vador et les forces impériales vinrent les arrêter. Bail Organa parvint à couper le lien pour cacher l'implication de sa fille, mais Vador le captura, de même que le noyau des prétendus chefs rebelles. Vador révéla alors que Starkiller était son apprenti, et que lui et l'Empereur le manipulaient depuis le début. Comme il ne leur était plus utile, Vador tenta de le tuer.

Il échoua. Starkiller survécut et poursuivit son maître jusqu'à l'Étoile Noire inachevée, où l'Empereur et Vador comptaient superviser personnellement l'exécution des conspirateurs. Starkiller prouva son courage et honora ses idéaux en les libérant tous trois. Cette fois, il y laissa la vie.

Les conspirateurs s'échappèrent et parvinrent à retracer l'histoire de Starkiller jusqu'à Kashyyyk. S'appuyant sur les plans dont ils avaient longuement discuté à la Maison Cantham et ailleurs, ils firent du traité corellien une réalité, et de l'Alliance pour la Restauration de la République une nouvelle force dans la galaxie.

LA PROCLAMATION DE LA RÉBELLION

Suite à la signature du traité, les conspirateurs reprirent leurs devoirs respectifs. Bel Iblis retrouva les forces grandissantes de sa milice sur Corellia. Bail Organa ne pouvant plus exercer ses fonctions de sénateur, il démissionna et sa fille Leia Organa lui succéda. Bail reprit sa place de vice-roi et de premier président du système d'Aldérande. Père et fille restèrent suspects aux yeux de l'Empire et placés sous surveillance, mais leur position politique les protégea pour un temps. Enfin, Mon Mothma devint le commandant en chef de l'Alliance rebelle et son porte-parole.

LA PROCLAMATION DE LA RÉBELLION

La Proclamation de la Rébellion reprend les grands principes suivants, qui donnent un bon aperçu des idéaux de l'Alliance rebelle, et guidera MJ et joueurs quant aux aspirations de la Rébellion :

- Elle reconnaît la nécessité d'un gouvernement galactique, qui aura cependant le soutien du peuple qu'il représente.
- L'asservissement d'espèces, les abus perpétrés contre ses citoyens et les nombreuses atrocités commises contre sa propre population donnent aux citoyens le droit de révoquer l'Empire.
- La déclaration énonce les nombreux abus de pouvoir et injustices perpétrées contre le peuple, notamment le renversement de gouvernements planétaires, des incarcérations abusives, des exécutions infondées, des génocides, l'institutionnalisation de l'esclavage et la répression de tous ceux qui s'opposent à l'Empereur.
- Le texte déclare que l'Alliance rebelle affrontera l'Empereur et ses forces, refusera toute loi impériale allant à l'encontre des droits des êtres libres, combattra pour anéantir l'Empereur et l'Empire, et libérera tous les êtres de la galaxie.



Pour légitimer la Rébellion et en faire une véritable entité politique, une force de combat luttant pour la liberté et pour la disparition des idées et lois impériales, Mon Mothma écrivit elle-même la Proclamation de la Rébellion. Bien qu'adressée à l'Empereur, celle-ci fut diffusée parmi les populations pour annoncer clairement les intentions des Rebelles et réduire l'impact de la propagande incessante de l'Empire.

Au début, la Proclamation de la Rébellion connut un succès inattendu. Plusieurs systèmes stellaires lui prêtèrent rapidement leur soutien et se séparèrent de l'Empire. Mon Mothma tenta de les dissuader d'agir dans la précipitation, car aucune force rebelle ou de résistance n'était encore en mesure de s'opposer efficacement à la machine de guerre impériale. Comme prévu, le souvenir d'actions séparatistes similaires perpétrées avant et pendant la Guerre des Clones déclencha une réaction immédiate de l'armée impériale. Les Mondes sécessionnistes furent vite repris et subirent de terribles représailles politiques et économiques.

Mais il fallut aussi plusieurs jours ou semaines à l'Empire pour reprendre certains systèmes. Cela laissa aux sécessionnistes le temps de transmettre des fonds, des matières premières, de la main-d'œuvre, de l'équipement et des vaisseaux à l'Alliance rebelle. Ces mondes payèrent le prix fort pour leurs actes de sédition, mais leur soutien matériel aida considérablement les Rebelles.

UN DÉMARRAGE LABORIEUX

Suite à la Proclamation de la Rébellion et au destin malheureux, mais prévisible, des Mondes sécessionnistes, l'Alliance rebelle connut un afflux de personnels et de matériel qui vinrent s'ajouter aux unités existantes. En dehors de ceux qui venaient des Mondes sécessionnistes, beaucoup de ces gens étaient déjà des dissidents actifs ou simplement des individus qui en avaient assez du règne impérial. En gros, cela débloqua un désir réprimé d'une rébellion et d'une résistance active.

Les groupes de résistants déjà constitués observaient tout cela d'un œil prudent. Certains craignaient un piège impérial. D'autres attendaient d'être persuadés que la nouvelle Alliance rebelle allait tenir ses promesses, et non compromettre leurs idéaux. Quelques groupes n'étaient pas d'accord sur les tactiques employées, ou défendaient un point de vue politique différent en raison de leur culture. Mon Mothma continua de négocier avec les groupes appropriés pour les intégrer.

Pendant près de deux ans après la Proclamation, le recrutement d'individus et de groupes fut lent, mais régulier. Après l'élan initial, le soutien des populations s'affirma peu à peu. La Rébellion fut confrontée à une formidable machine de propagande qui faisait passer ses victoires pour des actes criminels jouant au détriment de la paix, de l'ordre et de la stabilité établis pendant les années qui avaient suivi la dévastatrice Guerre des Clones.

Politiquement, les sénateurs opposés à l'Empire offrirent lentement leur soutien, suggérèrent des positions qui aidèrent ou renforcèrent considérablement la cause rebelle. L'arrestation et la détention de Rebelles et de sympathisants firent bientôt comprendre à chacun que quiconque soutenait l'Alliance était considéré comme un traître et un ennemi de l'État. Une simple accusation d'association avec les Rebelles pouvait sérieusement nuire à la réputation d'une personne, quelle que soit sa place au sein de la société ou du gouvernement.

Bien qu'il fût naturellement difficile de recruter dans ces conditions, les Rebelles continuèrent d'intégrer des insurgés des quatre coins de la galaxie et de toutes les couches sociales. Des vaisseaux entiers disparurent pour reparaître sous les couleurs des forces rebelles. Des officiers, des soldats et des équipages se tournèrent vers la Rébellion, ou furent recrutés quand un agent rebelle comprenait ou découvrait la haine qu'ils vouaient à l'Empire. La propagande impériale ne parvenait pas toujours à jeter le discrédit sur les victoires rebelles ou à dissimuler les spoliations, atrocités et abus de pouvoir perpétrés par ses propres agents.

PREMIÈRES LEÇONS

Initialement, l'Alliance rebelle tenta de bâtir de puissantes armées baptisées forces sectorielles pour conquérir des planètes de premier plan et les tenir au moyen de boucliers planétaires et de défenses redoutables. Baptisé Opération Domino, ce plan fut sans lendemain. Les quelques tentatives de révolutions échouèrent à reprendre leurs planètes, ou à les tenir par manque d'effectifs terrestres de l'Alliance. L'armée rebelle n'était pas assez importante ou puissante pour conserver les territoires conquis. Pire encore, les forces sectorielles disposaient d'atouts très différents. Il ne s'agissait pas d'une opération militaire cohérente ou globale, sans compter qu'elle devait se faire sans l'équipement habituellement nécessaire à ce genre d'entreprise.

Militairement, les Rebelles étaient en fuite ou obligés de se cacher. Ils eurent même du mal à dissimuler leurs bases principales et à les faire fonctionner, car les forces ennemies les cherchaient dans toute la galaxie (cf. **Opération Terreur** et **Batailles rebelles**, page 403, pour plus de détails). Loin de vouloir abandonner, les Rebelles s'adaptèrent, apprirent de nouvelles tactiques et mirent en œuvre des stratégies inédites.

ANCIENS SÉPARATISTES : ENNEMIS OU ALLIÉS ?

Bien que plusieurs décennies se soient écoulées depuis leur défaite de la Guerre des Clones, des factions d'ex-Séparatistes perdurent dans la galaxie. Il serait facile de les faire passer pour les ennemis de l'Empire et les alliés de la Rébellion, mais les choses ne sont pas si simples. Certains Rebelles font la différence entre se soulever contre l'Empire et se retourner contre la République, si bien qu'ils voient toujours les Séparatistes comme des ennemis. Des Séparatistes qui, pour certains, furent des criminels de guerre. Pour Mon Mothma, Garm Bel Iblis et Bail Organa, le sujet, jamais résolu, fut source de discussions animées.

Tout n'est pas clair, y compris entre anciens Séparatistes. Le but de la Rébellion est de restaurer la République sous une forme ou une autre, un gouvernement que ces mêmes Séparatistes voulaient fuir ou éliminer. Quelle que soit la haine qu'ils vouent à l'Empire, beaucoup cherchent une alternative plutôt qu'un retour à ce qu'ils considèrent comme un système corrompu et inefficace. Certains ex-Séparatistes (principalement ceux qui étaient étroitement liés aux corporations) ont depuis tiré de gros avantages de leur situation et se sont enrichis sous le règne impérial. Enfin, certains se sont rangés du côté des Rebelles, tandis que d'autres combattent l'Empire selon leurs propres conditions ou restent neutres. La situation politique demeure complexe et entremêlée de politique locale, comme c'était déjà le cas du temps de la Guerre des Clones.

NOUVELLE DONNE POLITIQUE

Quand l'Empereur décida de dissoudre le Sénat impérial, juste avant la destruction d'Aldérande, il réduisit au silence le sentiment de sympathie grandissant pour les Rebelles dont faisaient preuve certains sénateurs. Avec la dissolution du Sénat, c'est le forum de discussion politique le plus observé de la galaxie qui disparut (même s'il était souvent très creux). Les gouverneurs impériaux prirent le contrôle direct de leurs biens et reçurent désormais leurs ordres de l'Empereur, et non des citoyens. L'Empire renforça son emprise sur ses systèmes, mais cette manœuvre ne fit qu'accroître la sympathie du peuple pour la Rébellion et les pousser à la rejoindre.

Certains gouvernements locaux ou planétaires s'irritèrent de passer sous le contrôle d'un gouverneur impérial. Des humains furent souvent nommés pour superviser des mondes non humains. Parfois, le gouverneur impérial laissait les mains libres au gouvernement traditionnel local, tant que ce dernier n'empiétait pas sur son autorité. L'aggravation de la situation politique et sociale ouvrit la voie de la dissension politique et, pour finir, du recrutement rebelle.

LA BATAILLE DE YAVIN

L'Étoile Noire était une arme suprême de terreur et de destruction massive, conçue pour mettre à genoux des mondes entiers, qui resteraient soumis de crainte d'être annihilés. La destruction d'Aldérande eut l'effet escompté ; toute la société galactique fut secouée par l'onde de choc. L'anéantissement délibéré d'un monde ancien, important dans la galaxie depuis des siècles, fut difficile à avaler, y compris parmi les plus fidèles citoyens impériaux. Si certaines planètes décidèrent alors d'obtempérer, pour d'autres, l'Empire venait de révéler son vrai visage. Rien ne pouvait plus empêcher l'Empereur, ou l'Empire, de dominer un système, quel qu'il fût.

Heureusement pour la galaxie, Luke Skywalker, une nouvelle recrue de l'Alliance rebelle, détruisit la station peu de temps après, mettant ainsi fin au règne de terreur de l'Étoile Noire avant qu'elle ne puisse infliger davantage de dégâts. La bataille de Yavin constitua la première victoire militaire rebelle à l'échelle galactique. Bien que l'Alliance eût précédemment obtenu quelques

succès contre des éléments des flottes impériales, ce fut une victoire qui fit date et qu'il serait difficile d'effacer. Pour plus de détails sur la bataille de Yavin et ses conséquences, reportez-vous à la page 404.

Les Rebelles bénéficièrent alors d'un afflux massif de recrues et de groupes alliés. Même des gouvernements planétaires et des systèmes stellaires leur offrirent leur soutien en secret, sinon ouvertement. Quelques-uns, comme Mon Calamari, étaient même assez puissants pour s'afficher publiquement.

Cette aide nécessaire fut la bienvenue. Les forces rebelles furent finalement chassées de la base de Yavin IV et cherchèrent à s'installer durablement ailleurs. Dans d'autres endroits, de modestes complexes et de petites forces rebelles continuèrent de se développer.

SITUATION ACTUELLE

Actuellement, les Rebelles n'ont pas de base secrète principale. Ils abandonnèrent Yavin IV juste après la destruction de l'Étoile Noire. Le haut commandement opère depuis la flotte rebelle, et parfois des bases rebelles, au gré des besoins. Les recherches visant à trouver un monde habitable où implanter une base se poursuivent, des recherches auxquelles les PJ pourraient prendre part. Même si l'endroit qu'ils trouvent ne satisfait pas aux exigences du haut commandement de l'Alliance, rien ne les empêche d'en faire une petite installation secrète ou une base de chasseurs.

DES ACTIONS INSPIRÉES

La bataille de Yavin représenta un tournant majeur pour les Rebelles. Les combattants de la résistance de toute la galaxie furent ragaillardis par leur victoire. De nouveaux groupes de résistants apparurent, dont certains sur les plus fervents mondes impériaux. Dans toute la galaxie, les gens retrouvèrent l'espoir et le courage de se dresser contre le règne impérial. Face à cet élan de soutien aux Rebelles, les représailles de l'Empire s'intensifièrent, ce qui ne fit qu'aiguillonner les populations et les pousser dans les bras de l'Alliance. La galaxie se révoltait.

ORGANISATION DE L'ALLIANCE REBELLE

Bien qu'elle n'ait ni la taille ni l'ampleur du gouvernement impérial, l'Alliance rebelle est néanmoins à la tête de milliers d'individus répartis à travers toute la galaxie. Elle doit mener une bataille politique sur un front très étendu, tout en planifiant et en coordonnant des actions militaires contre une armée beaucoup plus importante et mieux équipée. D'un point de vue purement logistique, elle doit soutenir toutes ses opérations militaires et civiles dans le plus grand secret. En effet, les problèmes de sécurité les plus anodins pourraient la priver d'une part non négligeable de ses ressources. Pour mener à bien toutes ces tâches, elle dispose du gouvernement civil de l'Alliance et de l'Armée de l'Alliance. Mon Mothma est à la tête de ces deux départements, en tant que chef d'État et commandant en chef des armées.

Bien que la chaîne de commandement semble organisée, la Rébellion demeure avant tout une alliance de groupes disparates. S'ils tendent à œuvrer de plus en plus régulièrement de concert, à mettre au point des procédures et tactiques communes, leur diversité reflète leurs divergences en matière d'ambitions et de culture. Afficher une façade de groupe uni et soudé est bien utile en termes de moral, de soutien public et de communication entre les nouveaux groupes d'alliés, mais il existe des variations naturelles entre apparence, équipement et tactique.

GOUVERNEMENT CIVIL DE L'ALLIANCE

Le gouvernement civil de l'Alliance reflète les fonctions d'un gouvernement civil classique de bonne taille. Il trace les grandes lignes et soutient toutes les fonctions de l'Alliance. Il collecte les taxes des organisations et mondes membres, mais gère aussi les relations diplomatiques internes et externes. Son rôle principal est de soutenir et de financer l'armée de l'Alliance, mais beaucoup de ses responsabilités sont confiées à des commandements alliés à l'échelon local. En tant que branche politique de la Rébellion, le gouvernement civil représente l'Alliance sur les questions publiques et diplomatiques.

Chef de l'État : le chef de l'État est le principal diplomate, négociateur et leader de l'Alliance. Malgré les élections tenues tous les deux ans par les gouvernements membres, il détient un pouvoir absolu et dictatorial sur l'Alliance. La propagande impériale souligne fréquemment cet aspect, et il convient de noter que même Bel Iblis craignait les ambitions de Mon Mothma. Néanmoins, pour prévenir toute dictature, c'est une position qui disparaîtra automatiquement à la chute de l'Empereur. Mon Mothma est la seule personne à avoir occupé cette fonction.

Le Conseil consultatif : le Conseil consultatif se limite à approuver ou non les actes du chef de l'État, mais il est aussi capable de le destituer. Il contrebalance donc les

vastes pouvoirs du chef de l'État et offre ses conseils sur tout sujet méritant discussion ou réflexion. Ses membres viennent des sept mondes qui ont donné le plus de vies pour la Rébellion, et sont donc amenés à changer au fil de la guerre. La princesse Leia aurait dû représenter Alderande, mais elle choisit de servir autrement.

Le Cabinet : le Cabinet exécute les ordres et les décisions du chef de l'État. Il est constitué de six ministères. Les réunions sont présidées par le secrétaire du Cabinet, qui prend aussi la place du chef de l'État quand ce dernier est absent.

Ministère de l'Éducation : ce ministère est en charge des campagnes de propagande et d'information publique, mais il abrite aussi les services de renseignements de l'Alliance pour le gouvernement civil. Il travaille en étroite collaboration avec les services secrets de l'armée et surveille le gouvernement civil, qui n'est pas à l'abri des fuites et des espions de l'Empire.

Ministère des Finances : ce ministère est responsable du financement de l'Alliance rebelle. Il collecte les taxes et autres fonds des gouvernements membres ou partisans (en secret). Il peut aussi émettre les crédits de l'Alliance qui, au mieux, ont vingt-cinq pour cent de la valeur des crédits habituellement émis en dehors de l'Alliance.

Ministère de l'Industrie : ce ministère contrôle l'industrie lourde et les unités de production de l'Alliance. Les installations situées sur les mondes contrôlés par les Rebelles, comme les chantiers navals de Mon Calamari, sont rares. Mais l'Alliance jouit d'accords secrets avec des corporations et des mondes sympathisants, qui injectent clandestinement des biens dans le réseau d'approvisionnement secret des Rebelles.

Ministère d'État : ce ministère négocie avec les gouvernements non-membres et supervise le Corps diplomatique. Le ministère d'État prend la tête du gouvernement civil si le chef de l'État est tué ou destitué.

Ministère du Ravitaillement : ce ministère est chargé de nourrir et d'approvisionner toute l'armée de l'Alliance ainsi que ses civils. Le ravitaillement est naturellement limité par les fonds de l'Alliance et le fait que la plupart du matériel militaire lourd ne lui est pas proposé sur le marché légal. Les denrées viennent généralement des mondes sûrs de l'Alliance, ce qui réduit les coûts, mais complique le transport en raison du manque chronique de cargos de grande taille.

Ministère de la Guerre : ce ministère supervise les forces militaires de l'Alliance et se charge de mener à bien la politique et les ordres du chef de l'État. Les opérations décisionnelles sont principalement laissées aux chefs d'état-major. Ce ministère coordonne aussi l'effort de guerre avec le reste du gouvernement civil.

L'ARMÉE DE L'ALLIANCE

L'armée de l'Alliance est chargée de vaincre les forces militaires impériales et de renverser l'Empereur. Elle est généralement non seulement en infériorité numérique et matérielle, mais aussi confrontée à des problèmes d'entraînement et d'équipement. Elle est divisée entre les Forces de l'Alliance et les forces sectorielles. Les forces de l'Alliance ne sont pas rattachées à un secteur particulier, mais envoyées là où on a besoin d'elles. À l'inverse, les forces sectorielles, elles, sont associées à des secteurs spécifiques (cf. ci-dessous).

Haut commandement de l'Alliance : le haut commandement comprend les commandants alliés suprêmes de chaque commandement. Ils supervisent et coordonnent les opérations des flottes et armées, et transmettent les ordres du commandant en chef et du ministère de la Guerre. Le haut commandement agit depuis la Flotte rebelle ou la base rebelle principale, au gré des besoins. Il supervise les Forces de l'Alliance et les forces sectorielles.

Commandement de la Flotte : le commandement de la Flotte supervise les ordres et opérations de la flotte spatiale de l'Alliance, qui constitue la plus importante ressource militaire de la Rébellion.

Services secrets : les services de renseignements sont chargés d'accumuler des informations civiles et militaires capitales pour toutes les organisations rebelles. Ils rendent compte directement au commandant en chef. Ils comptent parmi les plus importants commandements et disposent d'agents dans toute la galaxie, qui travaillent seuls ou en équipes. Pour plus de détails sur les services secrets de l'Alliance, reportez-vous à la page 394.

Ravitaillement : le service de ravitaillement (SR) a pour tâche d'acquérir vaisseaux, équipement et provisions pour l'armée, et travaille en coordination avec le ministère du même nom quand cela s'avère nécessaire. Le Soutien se charge du transport des biens acquis.

Commandement sectoriel : le commandement sectoriel supervise de façon informelle et coordonne, si nécessaire, les forces sectorielles éparpillées lors des opérations d'envergure. Il coordonne aussi les forces sectorielles conjointement avec le haut commandement de l'Alliance. Le commandement sectoriel ne dirige pas directement les forces sectorielles.

Commandement des forces spéciales : la dizaine de divisions d'unités de forces spéciales protège le haut commandement de l'Alliance et travaille directement avec lui. Elles sont parfois confiées aux commandements sectoriels pour des missions spécifiques.

Commandement de la chasse : le commandement de la chasse est responsable de la grande flotte de chasseurs. Il est en charge de la formation des pilotes et assigne les chasseurs au haut commandement de l'Alliance et aux commandements sectoriels. Les chasseurs sont toujours en nombre insuffisant, et leur redéploiement est souvent source de frictions entre les différents commandements. Le commandement de la chasse donne aussi leurs ordres aux escadrons nomades, comme l'escadron Rogue.

Soutien : les membres du Soutien sont chargés du soutien logistique des vaisseaux, bases, mondes sûrs et personnels en général. Cela inclut les personnels de toutes sortes, des droïdes aux médecins.

COMMANDEMENTS ALLIÉS

Quand un gouvernement planétaire ou régional existant, ou quelque autre organisation de taille, se joint à l'Alliance rebelle, il devient un commandement allié. Les secteurs abritant un grand nombre d'unités militaires rebelles, mais pas de sympathisants ou d'alliés gouvernementaux majeurs, disposent quant à eux de commandements de forces sectorielles. Ces deux types de commandement jouissent d'une certaine autonomie, qui leur laisse toute latitude pour gérer leurs forces et leurs régions. Dans les secteurs accueillant plusieurs commandements alliés (pour des raisons politiques ou autres), ils peuvent se coordonner grâce à la force sectorielle locale. Les gouvernements et forces militaires alliés existants conservent en général leur structure de commandement, mais peuvent adopter la structure politique et militaire de l'Alliance, ou au moins s'y adapter. Ils peuvent ainsi reprendre les positions du gouvernement civil.

LA FLOTTE DE L'ALLIANCE

La Flotte de l'Alliance est la plus importante force militaire des Rebelles. Elle leur confère la mobilité et la puissance de feu dont ils ont besoin pour défier les forces militaires impériales. Néanmoins, la flotte ne rassemblant qu'une fraction de ce que peut aligner la Marine impériale, elle doit choisir ses batailles avec le plus grand soin.

L'amiral de la Flotte est le commandant suprême de la Flotte de l'Alliance. Il est à la tête des vice-amiraux, du renseignement de la Flotte, du ravitaillement et du commandement de la chasse. Les escadrons de chasseurs, les opérations spéciales et les unités des forces spéciales assignées à la Flotte rendent habituellement compte au capitaine ou à l'amiral de leur vaisseau le temps de leur affectation, et non à leur commandement. Les responsables des différents départements supervisent divers domaines comme l'appui médical et mécanique. Ils en réfèrent à leur capitaine de vaisseau.

Mon Mothma limite strictement l'usage de la Flotte. Après la perte de la base principale de Yavin IV, la disparition de la flotte porterait un coup sévère, sinon fatal, à la puissance de feu et à la crédibilité des Rebelles. Les affrontements avec la Marine impériale prouvent qu'elle cherche une victoire décisive. Elle reste néanmoins une force de combat active en maintenant en permanence vingt-cinq pour cent de ses effectifs en rotation, pour des raids et missions spécifiques.

Les éléments de la Flotte ont des origines diverses : défections, commandements alliés, achats occasionnels, vols de biens impériaux ou complexes industriels alliés, comme les chantiers navals de Mon Calamari. C'est pour cela qu'il n'existe pas de vaisseaux capitaux ou de classes de vaisseaux standard. Les ingénieurs rebelles sont très habiles pour améliorer ou adapter les vaisseaux à des fins militaires. Le commandement de la chasse gère les escadrons de chasseurs.

Les forces opérationnelles de l'Alliance sont généralement constituées de frégates, de corvettes et de canonnières. Il est aussi possible de déployer un ou deux croiseurs quand une puissance de feu supplémentaire est nécessaire. Si les bâtiments de guerre sont particulièrement précieux, les cargos lourdement armés et améliorés jouent de nombreux rôles qui devraient normalement être confiés à des appareils militaires. Certains cargos, vaisseaux containers et gros croiseurs sont beaucoup mieux adaptés à ce genre de mission que d'autres.



ORGANISATION DE LA FLOTTE DE L'ALLIANCE

Les subdivisions et détachements de la flotte sont gérés au cas par cas, en fonction des missions. Les forces opérationnelles ou détachées peuvent être temporairement placées sous les ordres directs du haut commandement de l'Alliance, d'un commandement allié ou d'une force sectorielle.

Élément : un simple vaisseau sous le commandement d'un capitaine de vaisseau.

Section : un petit groupe de vaisseaux, dont le type exact dépend des circonstances de la mission. En règle générale, une section inclut des corvettes, des frégates et autres vaisseaux capitaux de petite taille. On y trouve rarement de grands vaisseaux. Quand un ensemble de vaisseaux capitaux et d'appareils d'appui rapproché est déployé, on peut parler de flottille. Une section comprend habituellement de trois à douze vaisseaux placés sous le commandement du capitaine de vaisseau ayant le plus d'ancienneté.

Escadron : un escadron est constitué de trois à quatre sections commandées par un capitaine aguerri ou un vice-amiral. Certains commandements

alliés utilisent le grade de commodore. L'escadron est le détachement le plus courant de la Flotte et regroupe souvent plusieurs vaisseaux capitaux escortés par de plus petits appareils et protégé par un cordon de cargos blindés.

Groupe tactique : les groupes tactiques sont constitués de deux à quatre escadrons placés sous le commandement d'un vice-amiral. Seuls les plus grands commandements alliés déploient de tels groupes, car les détachements de cette taille sont rares.

Flotte : une flotte inclut trois à six groupes spatiaux. La flotte principale de l'Alliance est sous le commandement direct de l'Amiral de la Flotte. Les autres sont menées par des vice-amiraux. Les opérations des flottes visent toujours à engager des batailles d'envergure et nécessitent l'approbation du haut commandement.

FORCES SECTORIELLES

Les forces sectorielles représentent les principales unités militaires de l'Alliance rebelle. Chaque force sectorielle inclut toute unité militaire et d'appui disponible, dont des troupes terrestres, des unités spéciales, des services de renseignements, des chasseurs et des flottes de vaisseaux. Elles contrôlent également les actifs qui leur sont confiés par le haut commandement de l'Alliance. Enfin, elles regroupent le gros des forces terrestres de l'Alliance, qu'elles soient régulières ou non.

Les groupes de résistants isolés qui rejoignent l'Alliance rebelle deviennent le cœur d'une nouvelle force sectorielle, ou sont intégrés à une force sectorielle préexistante. Bien que le terme « force sectorielle » relève d'une classification militaire, ces groupes combattent habituellement en s'appuyant sur des techniques de guérilla et autres tactiques de résistance. Peu de forces sectorielles ont le personnel ou le matériel nécessaires pour tenir tête bien longtemps à l'Empire.

Les forces sectorielles ont leur propre structure organisationnelle, quand elles n'intègrent ou n'adoptent pas une version de la structure de l'Alliance rebelle. Elles gèrent toutes les missions opérationnelles dans leur secteur, en coordination avec le haut commandement. Leurs personnels, installations et compétences sont très hétéroclites. Certains secteurs disposent de toutes sortes d'unités et de ressources militaires, alors que d'autres font ce qu'ils peuvent avec les personnels, l'équipement et le renseignement qu'ils ont sous la main.

ORGANISATION DES FORCES SECTORIELLES ET DE L'ARMÉE DE L'ALLIANCE

Les unités terrestres se conforment habituellement à l'organisation décrite ci-dessous. Les forces spéciales, le commandement de la chasse et la Marine de l'Alliance ont leur propre structure, y compris dans le cadre des forces sectorielles.

Escouade : une escouade regroupe habituellement huit soldats et un sergent.

Section : commandée par un lieutenant et un sergent-chef, la section regroupe quatre escouades.

Compagnie : commandée par un capitaine, une compagnie regroupe quatre sections et leurs personnels d'appui.

Bataillon : commandé par un major, le bataillon regroupe quatre compagnies et leurs personnels d'appui.

Régiment : commandée par un officier du régiment, le plus souvent un colonel, cette unité regroupe quatre bataillons et leurs personnels d'appui.

Brigade : commandée par un colonel ou un général, la brigade, aussi appelée division, regroupe quatre régiments et leurs personnels d'appui.

Corps d'armée : les généraux commandent des corps d'armée regroupant quatre brigades et leurs personnels d'appui.

Armée sectorielle : aucun secteur n'est capable d'aligner une armée sectorielle à ce stade du développement de l'Alliance. Les armées sectorielles sont constituées de plusieurs corps d'armée placés sous le commandement d'un général ou de quelque autre officier qui assume la fonction de commandant de la Force locale ou de chef de commandement allié.

FORCES SPÉCIALES

Les forces spéciales de l'Alliance, souvent surnommées les FS, sont les unités les mieux formées et entraînées de l'Alliance rebelle. En nombre restreint, elles se chargent néanmoins de nombreuses tâches d'importance, dont les raids, la protection du haut commandement et de la base principale, la formation des forces sectorielles et autres missions spéciales. Les FS sont habituellement placées sous l'autorité du haut commandement de l'Alliance, mais peuvent être assignées à des vaisseaux, forces sectorielles ou commandements alliés, en fonction des besoins. Les déploiements d'urgence sur des théâtres d'opérations critiques sont courants.

RÉGIMENTS DES FS

Chaque soldat des forces spéciales est affecté à un régiment en rapport avec ses compétences ou son environnement de combat. Les forces opérationnelles sont constituées de personnels issus d'un ou plusieurs régiments, en fonction de la mission, et regroupent bien souvent des individus aux compétences très variées.

1er régiment, marines (opérations spatiales) : les marines, ou OpSpa, sont formés au combat en apesanteur, aux actions d'abordage offensives et défensives, au combat à bord de vaisseaux, au port de combinaisons de survie, aux systèmes et à la sécurité des vaisseaux. Ils servent à bord de la Flotte.

2e régiment, éclaireurs : ils se voient confier les opérations clandestines et sont souvent les premières FS déployées sur un champ de bataille. Ce sont des éclaireurs, chargés de missions de reconnaissance et d'établir des têtes de pont.

3e régiment, guérilleros urbains : ces soldats sont spécialisés en guérilla urbaine et en combat de rue. Ils ne participent généralement pas aux batailles rangées

GRADES MILITAIRES DE L'ALLIANCE REBELLE

Chacune des quatre grandes composantes de l'armée de l'Alliance a son système de grades, détaillé dans le tableau ci-dessous. Les commandements alliés peuvent parfaitement conserver leur structure traditionnelle. Le système est assez souple pour faciliter l'assimilation de nouvelles forces. Les officiers locaux sont autorisés à procéder à des ajustements pour raisons politiques ou traditionnelles.

Marine	Armée de terre	Forces spéciales	Commandement de la chasse
Amiral	Général	Général	Général
Capitaine	Colonel	Colonel	Colonel (lieutenant-colonel)
Commandant	Major	Major	Commandant
Lieutenant	Capitaine	Capitaine	Capitaine
Lieutenant	Lieutenant	Lieutenant-chef	Lieutenant
Enseigne	Lieutenant	Lieutenant	Sous-lieutenant
Second maître	Sergent-major	Sergent-chef	–
Matelot de 1re classe	Soldat de 1re classe	Soldat de 1re classe	–
Matelot	Soldat	Soldat	Cadet

et n'utilisent pas d'armes lourdes, mais comptent sur la discrétion, une mobilité extrême, les explosifs, les armes légères et le combat au corps à corps.

4e régiment, combattants en milieu sauvage : ces soldats sont formés au combat en milieu sauvage spécifique et instruits en matière de survie. Ils se servent aussi de véhicules légers, comme les speeders et les motojets en fonction du théâtre des opérations.

5e régiment, agents infiltrés : les agents infiltrés sont des soldats implacables et craints, instruits en discrétion, infiltration et techniques de désorganisation de l'ennemi. Beaucoup sont recrutés parce qu'ils ont des raisons personnelles de détester l'Empire.

6e régiment, spécialistes en armes lourdes : ces soldats s'entraînent avec toutes sortes d'armes lourdes mises à la disposition de l'Alliance rebelle, y compris les turbolasers des vaisseaux, les canons et lance-missiles montés sur véhicules, l'artillerie et les blasters à répétition. Leur taux de mortalité est le plus élevé des FS.

7e régiment, techniciens : ces soldats viennent généralement appuyer d'autres unités. Ce régiment inclut aussi tous les autres spécialistes des FS : conducteurs, pilotes, approvisionneurs et mécaniciens, ainsi que techniciens en informatique et en droïdes.

ORGANISATION DES FORCES SPÉCIALES

La hiérarchie militaire des forces spéciales est semblable à celle des unités normales de l'Alliance, mais leur organisation tactique diffère quelque peu.

Équipe de tir : l'unité de base est l'équipe de tir, constituée de deux à quatre soldats, dont un de 1re classe.

Escouade : les escouades de cinq à quinze hommes sont généralement constituées d'un même type de soldat, et parfois renforcées par des équipes de tir d'autres types. Au combat, on les désigne généralement par une couleur qu'elles se choisissent, par exemple « Escouade Rouge ».

Section : chaque section porte un chiffre et regroupe quatre escouades commandées par un lieutenant ou un lieutenant-chef. Elles peuvent opérer en toute indépendance ou dans le cadre d'une force supérieure.

Compagnie : les compagnies sont désignées par une lettre et regroupent habituellement cinq sections issues de spécialités différentes, plus des personnels d'appui. Une compagnie est commandée par un capitaine ou un major.

Régiment : les régiments ne sont généralement pas envoyés au feu en entier, sous la forme d'unités, mais servent à organiser la structure militaire de l'Alliance. Ils sont divisés en groupes de combat où chacun a un rôle bien précis (cf. page précédente). Lors des rares occasions où un régiment est déployé en tant que tel, il sera confié à un colonel ou à un major.

Division : des généraux commandent les dix divisions de forces spéciales et leurs personnels d'appui. La division de commandement, stationnée au côté du commandement de l'Alliance, a en charge la flotte et la base principale. Cinq divisions sont généralement déployées sous les ordres d'un général auprès des commandements sectoriels, au gré des besoins. Les autres sont assignées à des opérations de moindre envergure dans toute la galaxie, sous les ordres du haut commandement de l'Alliance ou d'un officier supérieur local.

COMMANDEMENT DE LA CHASSE (STARCOM)

La chasse est sans conteste la ressource la plus précieuse de l'Alliance. Elle est déployée dans toute la galaxie, car non seulement c'est sa principale force de frappe, mais

elle couvre également les opérations rebelles. Les luttes politiques intestines entre les divers commandements sont fréquentes lorsqu'il faut déployer et assigner des chasseurs. Les opérations de la flotte étant limitées, les escadrons de chasseurs sont souvent appelés à la rescousse pour mener des missions de la plus haute importance.

Le commandement de la chasse, ou StarCom, gère l'instruction des pilotes, l'affectation des escadres et le contrôle opérationnel des escadrons spécialisés, comme l'escadron Rogue. Les escadres sont généralement affectées aux commandements alliés, forces sectorielles ou vaisseaux, et souvent divisées en escadrons pour répartir le plus de chasseurs possibles entre les multiples bases, vaisseaux et autres missions. Ensuite, les dirigeants locaux les prennent en main, même si le commandement de la chasse surveille l'utilisation qui en est faite, et leurs résultats. Les opérations de grande envergure peuvent faire appel à des chasseurs venus de différents endroits.

ESCADRES DE CHASSEURS

Les escadres sont organisées comme suit. Les escadrons et unités plus modestes renferment généralement des chasseurs de même type et de même modèle.

Élément : l'élément est constitué d'un leader et d'un ailier.

Escadrille : l'escadrille comprend deux éléments dirigés par le pilote ayant le plus d'ancienneté.

Escadron : l'escadron comprend trois escadrilles placées sous les ordres d'un commandant d'escadron. Les escadrons se voient attribuer une couleur ou un nom qui permet de les désigner, comme escadron Rouge.

Escadre : une escadre comprend trois escadrons et leurs personnels d'appui. Ils sont sous le commandement d'un colonel, ou parfois d'un officier de rang inférieur. Les trois escadrons peuvent inclure des chasseurs de différents types, parmi lesquels, le plus souvent, une unité de reconnaissance.

Groupe : un groupe comprend plusieurs escadres placées sous le commandement d'un lieutenant-colonel ou d'un général. L'Alliance en déploie rarement.

SERVICES SECRETS DE L'ALLIANCE

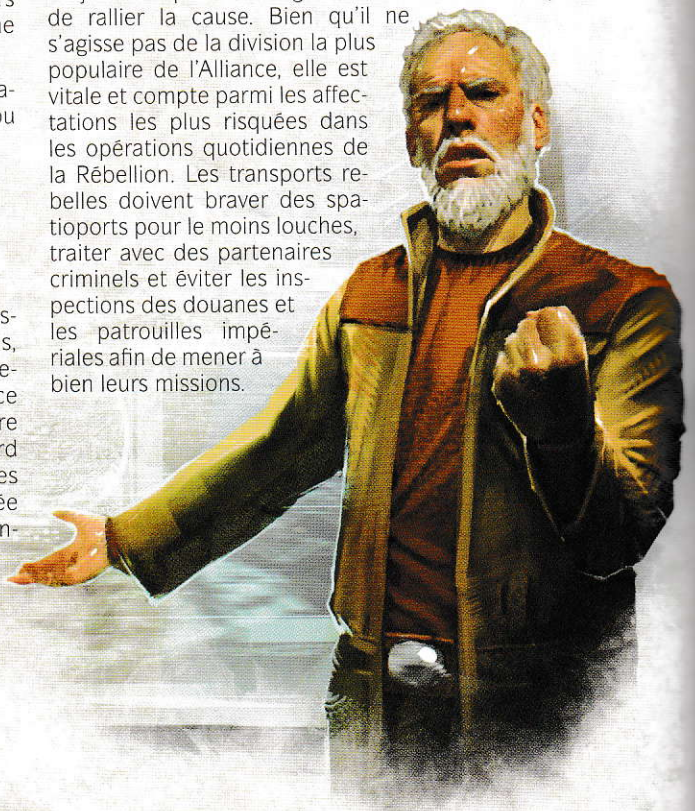
Dans une guerre civile riche en opérations clandestines, alliances secrètes, bases cachées et désertions, les services de renseignements jouent un rôle de premier plan dans les opérations quotidiennes de l'Alliance rebelle. Ils surveillent toutes les instances de l'Empire pour découvrir ses faiblesses et ses intentions à l'égard de la population et de l'Alliance. Il fournit des données et analyses brutes au gouvernement civil et à l'armée rebelle. Mais ce service se livre aussi au contre-espionnage et dispose de moyens offensifs contre la politique, les services d'espionnage et les agences militaires de l'Empire.

Le chef des services secrets supervise ses trois grandes branches : les opérations, les objectifs et le contre-espionnage. Les opérations constituent le département le plus important, dont les agents collectent des informations lors de missions d'infiltration, de sabotage, de chantage, de subversion, d'espionnage, de piratage informatique, etc. Cette branche gère les réseaux de renseignement sur des planètes et stations spatiales, et via toutes sortes de sources. La branche des objectifs recueille ces données, les analyse et les rapporte aux chaînes de commandement civiles et militaires, qui prennent ensuite la décision d'agir. Elle mène aussi les interrogatoires des personnels capturés, tente de casser les codes impériaux et crée d'étonnants gadgets destinés aux espions en mission. Le contre-espionnage se concentre entièrement sur les efforts d'espionnage impériaux. Il dispose d'agents secrets au sein d'unités rebelles et à tous les échelons du commandement. Ceux-ci surveillent, interrogent, arrêtent et gèrent tous ceux qu'ils soupçonnent d'être des espions impériaux.

Les services secrets vérifient aussi le passé des transfuges potentiels pour confirmer leur sincérité, qu'il s'agisse d'individus, d'équipages ou d'entités politiques, comme des gouvernements planétaires. Même quand la défection est réelle, les transfuges peuvent être à leur insu sous surveillance impériale. Il revient donc aux services secrets de l'Alliance de déjouer les efforts d'infiltration liés aux transfuges et autres recrues rebelles.

LE SOUTIEN

Les services d'appui sont chargés de ravitailler tous les vaisseaux et les unités opérationnelles, d'escorter les techniciens médicaux, mécaniciens et autres personnels jusqu'à leurs commandements, mais aussi de gérer et de réapprovisionner les mondes rebelles sûrs. Comme les problèmes de transport sont récurrents, le Soutien est toujours en quête de cargos et de vaisseaux susceptibles de rallier la cause. Bien qu'il ne s'agisse pas de la division la plus populaire de l'Alliance, elle est vitale et compte parmi les affectations les plus risquées dans les opérations quotidiennes de la Rébellion. Les transports rebelles doivent braver des spatioports pour le moins louches, traiter avec des partenaires criminels et éviter les inspections des douanes et les patrouilles impériales afin de mener à bien leurs missions.



UTILISATION DE LA STRUCTURE DE COMMANDEMENT DE L'ALLIANCE

Déterminer la place d'un PJ ou d'un groupe de PJ dans la structure de commandement de l'Alliance rebelle offre de bonnes occasions d'interprétation et de récit. Si les PJ sont des agents rebelles, décider de leur place apporte forcément son lot de récompenses en termes de promotion et d'avancement. Quand les PJ rejoignent l'Alliance, à la création de personnage ou dans le cadre d'une aventure ou campagne, le MJ doit fixer leur place dans la structure de commandement, ce qui doit être déterminé en partie par les aventures qu'il compte leur faire jouer. Une aventure durant laquelle les PJ jouent des pilotes de chasse sera très différente d'une mission d'agents secrets ou de spécialistes logistiques.

- Si le MJ a une aventure ou une campagne rebelle en tête, ce doit être le point de départ qui lui permettra de déterminer le commandement dont les PJ relèvent.
- Si la campagne est moins contraignante, les PJ doivent discuter de la branche de la Rébellion à laquelle ils souhaitent appartenir, ce qui permettra au MJ de les guider vers un département précis.
- Tous les PJ ne doivent pas nécessairement dépendre du même commandement, car les Rebelles forment des forces opérationnelles ou groupes spécialisés au gré des besoins. Toutefois, certaines voies nécessiteront plus de réflexion et d'explications que d'autres.
- Ensuite, le MJ doit déterminer le grade militaire de chaque PJ. La majorité des PJ font partie de l'armée de l'Alliance et la plupart devraient avoir le même grade. Chacun est censé obéir à ses supérieurs, mais certains joueurs n'accepteront peut-être pas très bien de se voir donner des ordres par un autre joueur. Le MJ doit y songer et en discuter avant la partie. Inévitablement, les PJ seront subordonnés à un PNJ gradé, ce qui peut suffire à régler la situation.
- Les camarades rebelles des PJ seront attentifs aux réussites et aux échecs de leurs missions. À force d'opérations réussies, ils finiront sans doute par gagner de l'avancement ou recevoir des citations, mais ces promotions doivent être réservées aux grandes occasions ou demander beaucoup de temps. À l'inverse, ils peuvent être dégradés ou chassés de la Rébellion s'ils prennent les mauvaises décisions, ont un comportement scandaleux ou commettent des forfaits.
- Les PJ devraient recevoir des ordres, des renseignements, de l'équipement ou quelque autre avantage de leur commandement. Ils touchent aussi un salaire régulier, généralement sous la forme de crédits de l'Alliance.

Les besoins médicaux continuent de croitre, au même rythme que la Rébellion. L'augmentation des forces de combat et l'intensification des opérations armées impliquent le recrutement de docteurs et de techniciens, ainsi que l'acquisition de matériel et de droïdes médicaux. Le Soutien fournit tous ces efforts, mais gère aussi les vaisseaux-hôpitaux, comme les frégates médicalisées.

Les mondes rebelles sûrs offrent de la nourriture et des refuges indispensables face aux agents impériaux et autres poursuivants. Le Soutien ravitaille et protège ces mondes. Pour plus de détails sur les mondes sûrs, reportez-vous à la page 369.

AGENTS REBELLES

« Agent rebelle » est un terme générique utilisé par les Impériaux et les Rebelles, qui vaut pour toutes sortes de personnels secrets. Les agents rebelles peuvent être recruteurs, saboteurs, espions, infiltrés, agents de renseignement, spécialistes, récupérateurs ou assassins. Ils peuvent faire partie de n'importe quelle structure de commandement de l'Alliance.

Leur seul point commun, c'est qu'ils opèrent seuls ou en petits groupes. Les agents prisonniers doivent s'attendre à subir de mauvais traitements de la part des Impériaux, mais les conditions de détention ou d'incarcération précises dépendent de l'organisation impériale qui est à l'origine de leur capture.

Les sympathisants rebelles qui ne font pas officiellement partie de l'armée de l'Alliance peuvent être considérés comme des agents, et le sont généralement par l'Empire. Les membres de cellules rebelles – des groupes de trois ou quatre personnes qui entretiennent des relations secrètes avec leurs supérieurs sans généralement les connaître – sont aussi considérés comme des agents. Ces individus courageux étendent l'influence, les contacts et le pouvoir des Rebelles sur les mondes dominés par l'Empire avec un minimum d'aide de l'Alliance.

Les personnels des opérations spéciales sont des agents qui ne collent pas facilement à la structure de commandement de l'Alliance. Ils sont autonomes et leurs supérieurs directs leur laissent toute latitude pour choisir les moyens nécessaires à la réussite de missions inhabituelles. L'Alliance tente de canaliser leur non-conformisme et les talents d'improvisation, plutôt que de les enfermer dans une structure militaire rigide. Si ces agents ont toutes les chances d'attirer l'attention sur eux ou sur l'Alliance, ils sont tout aussi capables d'obtenir des effets spectaculaires avec très peu de moyens. Toutefois, ils n'ont pas carte blanche, et les agents qui vont trop loin sont sévèrement réprimandés, surtout s'ils ternissent l'image de l'Alliance auprès des populations.

BASES REBELLES

L'Alliance rebelle dispose d'un réseau de bases secrètes, qui lui permet d'échapper à la surveillance de l'Empire tout en menant des opérations de planification, d'entraînement, d'organisation, ou simplement de reprendre des forces. Ces installations sont essentielles à la réussite de la Rébellion, et leur perte est toujours un coup sévère porté aux efforts et à la sécurité de l'Alliance. Pour préserver l'emplacement de ces bases, la Rébellion se livre en permanence à des parties de cache-cache avec l'Empire.

Les bases rebelles prennent toutes sortes de formes. Les services qu'elles offrent et leur agencement dépendent des besoins des opérations rebelles locales et des contraintes physiques liées à leur environnement. Elles vont des simples pièces ou compartiments secrets aux tentaculaires complexes disposant de défenses en bon ordre, de boucliers, de chasseurs et de troupes au sol prêts à réagir à toute attaque ou menace extérieure. La plupart de ces bases sont construites et contrôlées par la force sectorielle ou le commandement allié local.

TYPES DE BASES COURANTS

Les bases rebelles jouent habituellement un ou plusieurs des rôles suivants. Chaque type de base est plus grand et complexe que le précédent, et inclut souvent les services des bases plus modestes.

Base de reconnaissance : les bases de reconnaissance sont utilisées par des agents rebelles solitaires et des éclaireurs des forces spéciales chargés de la surveillance d'installations spécifiques. Il peut s'agir de structures éphémères, comme des tentes, ou d'éléments de relief, comme des cavernes, des arbres gigantesques, des avens et autres formations géologiques offrant un abri. Elles peuvent également servir de points de ralliement et de positions défensives si l'unité est repérée.

Cache : les caches sont des lieux de stockage de matériel dissimulés. Il s'agit parfois de simples compartiments à bord d'un vaisseau ou au sein d'un édifice. Certaines sont enterrées en des endroits discrets, comme des parcs urbains ou des régions sauvages. Les plus grandes forment de petites structures à part entière, qui renferment assez d'armes, de nourriture, de médicaments et autres provisions pour une escouade tactique. Les plus imposantes peuvent même abriter un véhicule ou un petit vaisseau. Les caches servent souvent de points de dépôt entre les agents et autres groupes rebelles.

Simple lieu de réunion : les agents rebelles et les membres du réseau ont souvent besoin d'un simple endroit secret où se retrouver pour évoquer les problèmes, relayer les ordres et planifier de nouvelles opérations. Le site peut aussi servir de cache d'armes, d'équipement, de matériel médical et d'autres objets illégaux ou difficiles à obtenir ou à convoyer sur le monde en question. N'importe quelle pièce où l'on peut aller et venir sans attirer l'attention fera l'affaire. Cela inclut les bâtiments abandonnés et les pièces secrètes, mais aussi certains lieux publics, comme les vieilles épaves de véhicules et de vaisseaux, ou encore la maison d'un sympathisant rebelle.

Planque : il s'agit de refuges et de cachettes destinés aux agents rebelles en cavale. Certains peuvent servir de lieux de réunion, mais les planques sont toujours plus sûres quand même les alliés du fugitif en ignorent l'existence. Comme ils servent à faire profil bas pendant un certain temps, il s'agit souvent d'une résidence, comme un bâtiment indépendant, un appartement, un hôtel, voire un endroit sortant de l'ordinaire, comme le palais d'un aristocrate. Une planque dispose habituellement d'une petite cache renfermant des armes simples, des médicaments, des outils de communication et de la nourriture.

Station médicale : si les grandes bases ont leurs propres installations médicales, les plus modestes n'offrent généralement guère plus qu'un médipack et une couchette. Les stations médicales sont des centres de soins secrets où des médecins et infirmiers sympathisants peuvent soigner les rebelles blessés sur des périodes de temps plus longues. Elles sont cruciales sur les mondes impériaux accueillant des réseaux de cellules rebelles, lorsque les soins en milieu public ou privé peuvent attirer l'attention des agents impériaux. Le niveau des soins qu'elles dispensent varie selon la disponibilité du personnel médical, des droïdes, des blocs chirurgicaux et autres cuves à bacta. Il s'agit souvent de cliniques isolées ou indépendantes, mais quelques-unes opèrent quasiment au vu de tous. Bien qu'elles semblent périlleuses, ces stations sont en fait perdues dans le chaos d'immenses hôpitaux de grandes villes. Certaines sont composées de chambres ordinaires réquisitionnées en manipulant les systèmes administratifs, tandis que d'autres sont cachées dans les sous-sols ou étages de maintenance de complexes médicaux tentaculaires.

Avant-poste : les avant-postes sont les bases rebelles les plus courantes et les plus polyvalentes. Dispersés dans toute la galaxie, ils sont créés et personnalisés en fonction des missions. Quelques-uns ont une vocation généraliste, puis se développent et se spécialisent au gré de la situation. Beaucoup sont temporaires, construits en matériaux bon marché, et profitent du relief, de l'équipement et des matières premières disponibles. D'autres sont des positions fortifiées permanentes pourvues de capacités défensives. Voici leurs missions les plus courantes : écoute, surveillance, renseignement, logistique et réapprovisionnement, base de chasseurs, soutien médical, base d'opérations spéciales, complexe d'entraînement et maintenance. Le personnel d'un avant-poste comprend de vingt-cinq à cinq-cents individus, parfaitement formés au rôle qui leur a été confié.

Avant-poste de chasseurs : ces bases sont des avant-postes créés dans le seul but d'accueillir au moins un escadron de chasseurs. Certaines ont une tâche spécifique : attaquer, intercepter ou effectuer des missions de reconnaissance. Elles disposent d'une bonne infirmerie et d'ateliers de réparation, mais fonctionnent avec un

personnel très réduit. En règle générale, les missions confiées aux chasseurs se déroulent loin de la base pour éviter de la compromettre. L'Empire finit le plus souvent par découvrir ce genre de base en raison du trafic et de l'usage extensif qui en est fait.

Bases locales : les bases locales sont des installations relativement permanentes qui fonctionnent jour et nuit. Elles viennent généralement en complément d'une force sectorielle et accueillent entre dix et mille personnes. Elles disposent rarement d'une aire d'atterrissage permanente pour les vaisseaux, mais on y accède facilement à pied ou en véhicule. Ces bases servent généralement aux opérations rebelles d'une ville ou région précise. Elles abritent de bonnes installations médicales, en général un médecin ou droïde médical et un bloc chirurgical simple.

Bases planétaires : les bases planétaires sont des bases locales à plus grande échelle. On y trouve plus de personnel, de meilleures défenses, des installations médicales plus complètes, et parfois des salles d'entraînement et de l'équipement. En général, ce type de base propose au moins une aire d'atterrissage pour vaisseaux spatiaux, et peut être défendu par un escadron d'airspeeders et/ou de chasseurs. En raison de leurs activités, ces bases sont souvent situées en des lieux reculés, pour éviter d'éveiller les soupçons de la population locale.

Quartier général des forces sectorielles : Ils dépendent avant tout des forces des Rebelles locaux. Les plus petits ont des allures de base locale ou de base de chasseurs. Les plus imposants sont plus grands et plus complexes que des bases planétaires. Un quartier général possède du matériel de communication sophistiqué et constitue le point névralgique des opérations de renseignement du secteur. Si cette base est lourdement défendue par des troupes terrestres et des chasseurs, voire par des vaisseaux capitaux, elle dispose généralement des moyens nécessaires pour procéder à une évacuation complète et rapide, ainsi qu'un mécanisme d'autodestruction pour éviter que les données sensibles et les systèmes informatiques ne tombent entre les mains de l'ennemi.

Quartier général de commandement allié : le QG de commandement allié est semblable au QG des forces sectorielles, mais peut se situer dans les propres installations militaires du commandement allié. Il peut ainsi bénéficier de systèmes de défense planétaires, dont de puissants boucliers, locaux ou planétaires, et des flottilles de vaisseaux capitaux. Cette base peut être de très grande taille, et abriter de nombreuses installations sur une vaste zone.

Base principale de l'Alliance rebelle : la base principale de l'Alliance rebelle compte parmi les mieux défendues de la galaxie. Elle est gardée par des unités des forces spéciales, et certains des meilleurs pilotes y sont aussi affectés. Son emplacement est tenu secret, car c'est la cible prioritaire de l'Empire. L'endroit est conçu pour être évacué en très peu de temps, même si le haut commandement de l'Alliance peut en décider autrement en fonction de la situation. Cette base dispose habituellement des mêmes installations que le QG des forces sectorielles, avec des défenses en plus et un personnel encore plus qualifié. Reportez-vous à **La base rebelle principale et Yavin IV**, page 398, pour plus d'informations.

ENVIRONNEMENTS COURANTS DES BASES

On trouve des bases rebelles dans toutes sortes d'environnements, qu'ils soient habitables ou des plus inhospitaliers. Les sites sont choisis en fonction du type de base, de la proximité des routes et installations impériales, ainsi que de l'adéquation entre l'environnement et la mission du complexe. Les ingénieurs rebelles ont le chic pour adapter des lieux inhabituels ou dangereux à leurs fins avec créativité.

Structures abandonnées : les structures abandonnées peuvent être réhabilitées en bases de tout type et de toute taille, du moins si les bâtiments sont assez grands. Les édifices anciens, comme les temples massassi de Yavin IV, sont parfois utiles, mais rarement adaptés. En revanche, les mines abandonnées, les complexes industriels, les colonies désertées et les villes fantômes peuvent offrir des structures de taille convenable, aménageables à loisir.

Arctique : les bases arctiques sont situées dans les régions gelées des pôles planétaires, sur les glaciers ou les planètes entièrement gelées. Le froid malmène l'équipement et éprouve les personnels.

Astéroïde : ces bases sont construites dans des cavernes naturelles ou artificielles, ou fixées aux flancs d'astéroïdes, généralement choisis avec grand soin pour leur orbite sûre et prévisible. Toutefois, les conditions ne sont pas toujours stables, notamment dans les champs d'astéroïdes. Une collision inattendue avec un astéroïde proche peut compromettre la sécurité des installations.



Canyon : les canyons sont souvent choisis pour installer des bases cachées, notamment lorsqu'ils sont parcourus par plusieurs cours d'eau et présentent un relief complexe. Cela offre aux pilotes plusieurs possibilités d'accès, ce qui contribue à l'anonymat de la base. On les place soit en haut, soit au fond de la vallée, dans un coin relativement caché. La plupart des canyons terrestres abritent des cours d'eau, mais ce n'est pas le cas sur tous les mondes.

Caverne : les cavernes naturelles forment des bases clés en main, utilisables pour des opérations d'envergure diverse. Les grottes offrent des cachettes insoupçonnables dans presque tous les environnements. Les grands réseaux de cavernes sont capables de dissimuler des hangars et des centaines, voire des milliers d'individus. Certaines peuvent être agrandies : une grotte réputée de taille modeste peut être réaménagée pour abriter un site gigantesque. Cela peut dissuader les poursuivants, persuadés que l'endroit est trop petit pour abriter la base qu'ils recherchent.

Désert : ce type de base est généralement construit à la faveur d'un élément de relief ou d'une oasis, qui cache les installations et les protège des rigueurs du climat. Les chaleurs extrêmes et les changements de température soudains peuvent mettre à mal l'équipement. Le sable et la poussière se glissent partout et provoquent des pannes de moteurs, de machines et de droïdes.

Jungle : dans la jungle, une base est généralement dissimulée sous un épais feuillage et profite de la faune, qui la protège des intrus. Si cette même faune peut causer des problèmes aux personnels, ces derniers savent généralement à quoi s'attendre et comment gérer le danger.

Montagne : les bases situées en montagne peuvent être cachées dans des cavernes naturelles, des vallées encaissées ou, pourquoi pas, des caldeiras. Les volcans actifs sont généralement jugés trop dangereux. Néanmoins, les moins actifs peuvent offrir un minimum de couverture et se révéler dissuasifs pour l'ennemi.

Océan : les bases construites sous la mer ne sont généralement pas accessibles aux vaisseaux spatiaux. Il faut donc s'y rendre au moyen de submersibles. Les espèces capables de respirer sous l'eau peuvent disposer de bases entièrement submergées. Les êtres qui ont besoin d'air doivent installer des sas ou des boucliers pour créer une atmosphère dans certaines pièces pour pouvoir respirer.

LA BASE REBELLE PRINCIPALE ET YAVIN IV

À l'origine, la base rebelle principale qui accueillait le haut commandement de l'Alliance se trouvait sur un petit planétoïde du système Chrellis, dans le nord de la Bordure extérieure. Mais l'Empire redéploya ses flottes sectorielles locales et la base, qui n'avait toujours pas été découverte, se retrouva un peu trop près de la Flotte impériale. Les Rebelles déménagèrent sur Brigia, dans l'amas de Tion, avant de fuir lorsque l'Empire déclencha l'opération Terreur et prit la base pour cible. Les Rebelles s'installèrent temporairement sur Orion IV, mais furent à nouveau chassés. Finalement, Dantooine leur parut l'endroit idéal, mais la découverte d'un engin de détection impérial déclencha une évacuation d'urgence.

Après avoir abandonné Dantooine, les Rebelles établirent leur base principale dans le temple massassi, abandonné depuis fort longtemps, sur la quatrième lune oubliée de la géante gazeuse Yavin. Personne ne se souvenait plus du noir passé de Yavin IV, et les Rebelles emménagèrent sans rien savoir du rôle et de la nature originels du temple. Même si certains finirent par s'inquiéter au sujet des autres édifices des environs, cela n'eut guère d'influence sur la base principale. Pour plus de détails sur Yavin IV, reportez-vous à la page 381.

Le temple était un immense ouvrage pyramidal de pierre à degrés, pourvu de multiples terrasses. Il dissimulait de nombreux étages habitables, en surface et en sous-sol. Les techniciens rebelles le nettoyèrent des débris, de la flore et des animaux qui l'avaient envahi. Ils agrandirent rapidement l'espace habitable pour en faire un centre de commandement moderne encombré de baraquements, hangars, salles de briefing, complexes d'entraînement, systèmes défensifs et bien d'autres choses encore.

En gros, les étages inférieurs étaient réservés aux hangars à vaisseaux et aux garages à véhicules. Les étages intermédiaires abritaient les unités d'habitation, l'intendance, les baraquements, les salles de briefing, les salles de conférence, les installations de détection, etc. Ceux du haut renfermaient le centre de commandement principal, les pièces d'état-major, les unités de sécurité, les laboratoires de traitement du renseignement et d'importantes installations médicales. Le hall du dernier étage conserva son faste. Il était destiné à abriter les quelques cérémonies que les Rebelles s'offrirent durant le peu de temps qu'ils passèrent sur la lune.

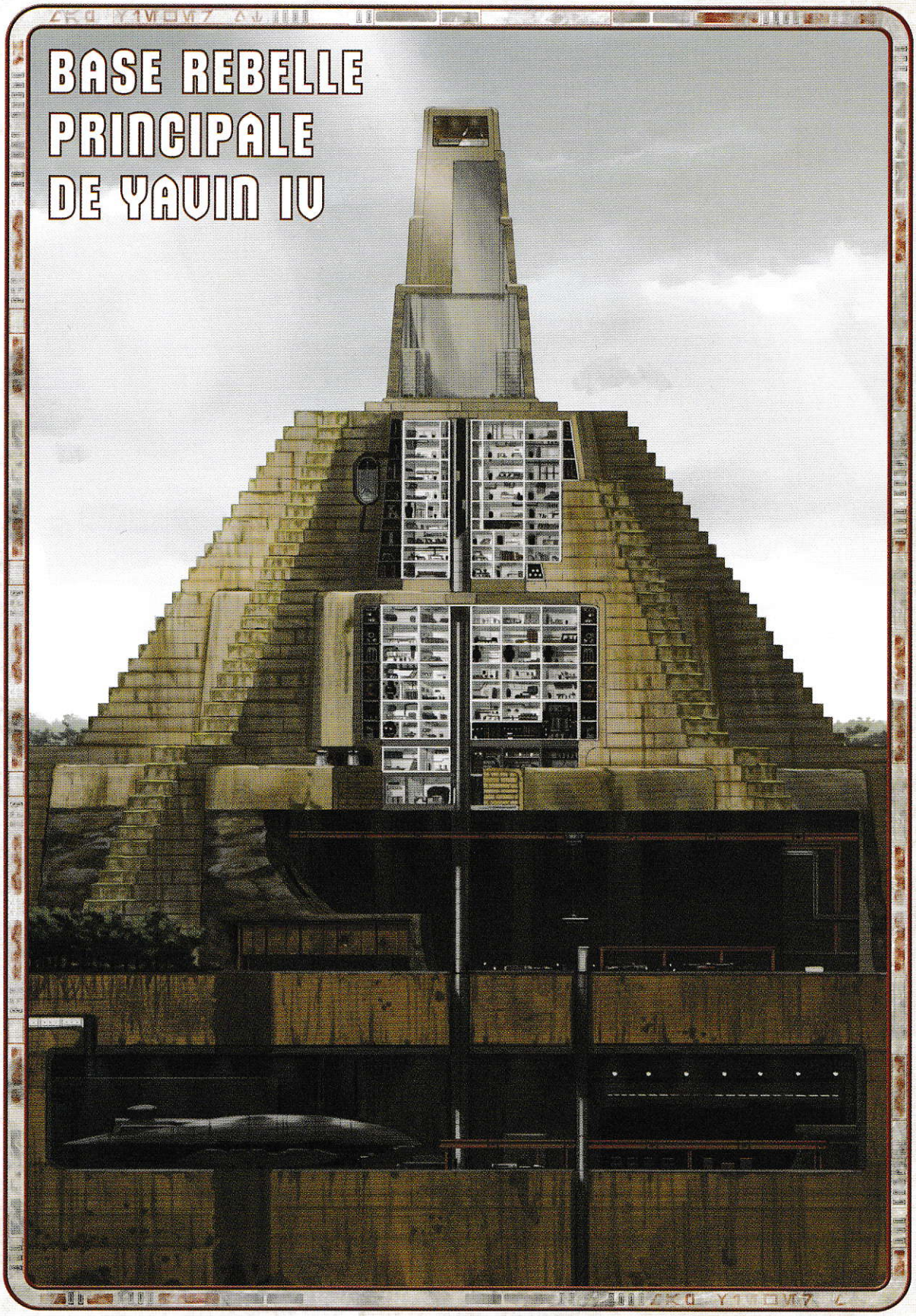
La base principale était assez vaste pour accueillir des milliers de soldats, officiers d'état-major, techniciens et personnels d'appui. Elle pouvait aligner jusqu'à quatre escadrons de chasseurs (habituellement des X-wing et des Y-wing), ainsi que des transports, pour évacuer en cas de nécessité. D'autres zones d'atterrissage étaient cachées dans la jungle, non loin du temple, destinées aux vaisseaux qui ne rentraient pas dans les hangars principaux ou n'avaient tout simplement pas le droit d'approcher pour des questions de sécurité.

Un bâtiment distinct abritait une centrale électrique, à un kilomètre de là environ. Le générateur principal était celui d'un destroyer impérial, récupéré et installé sur Yavin IV. Le temple, lui, abritait des générateurs auxiliaires et de secours.

AVANT-POSTE SECRET D'AIGUES-CRÊTE

L'avant-poste d'Aigues-Crête est une base opérationnelle de renseignement de l'Alliance située sur le monde de Reyniu, non loin du couloir de Sanrafsix, entre les systèmes d'Omwat et de Kabal, dans le secteur Mayagil. Reyniu est un monde terrestre, avec d'étroits couloirs océaniques qui séparent ses huit principaux continents.

BASE REBELLE PRINCIPALE DE YAVIN IV



Le relief dominant est composé de vastes plaines arides parsemées de longs chapelets de mers intérieures, elles-mêmes reliées par un réseau complexe de canyons. Une flore primitive recouvre une bonne partie de la planète, qui abrite aussi une faune assez peu développée. L'atmosphère est respirable, mais mieux vaut porter un masque si l'on s'y expose plus de quinze minutes. La nécessité de s'équiper de filtres spéciaux dissuade toute forme sérieuse de colonisation.

Avant la Guerre des Clones, Reyniu connut un bref boum touristique en devenant une destination exotique pour les nantis de la galaxie, notamment du système Eriadu et du secteur Seswenna tout proches. Les stations touristiques s'équipaient de barges à voiles et de croiseurs aériens capables d'emprunter les canyons et d'offrir une vue époustouflante sur le relief naturel. Néanmoins, quand la Guerre des Clones éclata, cette planète tomba dans le giron des Séparatistes. Elle fut coupée de la citadelle de la République d'Eriadu et le tourisme s'effondra. Après la guerre, quelques propriétaires de casinos et de vaisseaux de croisière tentèrent bien de relancer l'entreprise, mais ils ne parvinrent pas à susciter à nouveau l'intérêt d'Eriadu et finirent par renoncer.

OPÉRATION VUE LOINTAINE

Après la bataille de Yavin, les services secrets de l'Alliance voulurent étendre leurs opérations dans la région de Seswenna et les secteurs environnants. Eriadu est un monde impérial important, et la population sullustéenne se rallie un peu plus chaque jour à la Rébellion. Le monde natal des Bith se situe également dans le secteur Mayagil. Les services secrets rebelles avaient besoin d'une plateforme et d'une base de traitement des données collectées dans la région. Espions, éléments des opérations spéciales, chefs des réseaux des mondes proches et autres agents de renseignements locaux ou personnels militaires mineurs transitaient aussi par cette base.

Les services secrets de l'Alliance choisirent Reyniu en raison de sa situation, aux abords de plusieurs axes hyperspatiaux de diverse importance, et proche de plusieurs mondes intéressants qui pouvaient se révéler utiles. Près de Kabal se trouve un des rares systèmes neutres, dont les marchés et ports fantômes représentent un atout pour les Rebelles. Omwat est un monde impérial, tandis que Sanrafsix est connu pour sa contrebande d'épices et se situe sur une hyperroute qui relie la route commerciale de Rimma et la Passe Corellienne.

AVANT-POSTE D'AIGUES-CRÊTE

L'avant-poste qui a pour nom de code Aigues-Crête se trouve dans la station reculée du Rocher de Bellevue, ce qui en fait l'une des bases les plus extravagantes et confortables de l'Alliance. Grâce à une société-écran, les services secrets rebelles ont acheté le Rocher de Bellevue à des propriétaires heureux de se débarrasser de ce lieu de villégiature fermé. Comme Reyniu dispose de hameaux blottis autour des quelques stations qui s'efforcent encore de ne pas mettre la clé sous la porte, les services secrets de l'Alliance ont « rouvert » le Rocher pour affaires. En réalité, presque tous les « clients » sont des membres de l'Alliance.

Pour sauver les apparences, les services secrets rebelles accueillent parfois des clients dans l'un des pavillons isolés. Ceux-ci sont étroitement surveillés et escortés dans le cadre d'un « service de luxe exclusif ». Les recrues rebelles servent souvent d'hôtes et de membres du personnel, pour affûter leurs talents de comédiens et apprendre à se créer de solides couvertures. Néanmoins, l'Alliance ne souhaite pas que la station devienne trop connue ou populaire, ni que les clients reviennent, si bien que les repas, le personnel et les services fournis peuvent se révéler très décevants. Si besoin, des agents sont chargés de répandre des rumeurs ou d'ajuster la réputation de l'endroit.

Le Rocher de Bellevue se situe au bord d'un à-pic rocailleux haut de cent mètres qui borde et domine la mer intérieure de Lunoa. Les chambres sont creusées dans la falaise : elles surplombent les eaux et sont reliées au bâtiment principal situé au-dessus, à la surface, par un turbolift et un escalier. Les installations de la base, elles, se trouvent à l'intérieur, au sous-sol du bâtiment principal et dans les hangars attenants, pourvus de dômes.

Le Rocher abrite cent résidents permanents ainsi que cinquante à cent agents de passage et autres employés saisonniers. Son considérable personnel domestique et de maintenance d'origine, composé exclusivement de droïdes, nettoie constamment les lieux pour qu'ils puissent recevoir des visiteurs. Les droïdes ont été reprogrammés pour ne pas trahir les activités des Rebelles.

Le trafic spatial allant et venant d'Aigues-Crête est strictement contrôlé. Pour ménager les apparences, tous les personnels sont transportés au moyen de navettes et d'airpseeders du Rocher à partir des spatioports voisins, quand ils ne viennent pas en vaisseau de croisière appartenant eux aussi à des sociétés-écrans de l'Alliance. La base sert parfois de relais ou de station de réparation d'urgence aux chasseurs rebelles. Ces vaisseaux s'arriment à de gros cargos modifiés stationnés loin de là, et disparaissent dans leurs soutes. Les cargos déchargent ensuite leurs containers à la station. Le départ est géré de la même façon, dans l'autre sens. Si des chasseurs sont un jour affectés au Rocher de Bellevue, les mêmes procédures pourront être employées pour dissimuler leur présence.

INSTALLATIONS DE LA BASE D'AIGUES-CRÊTE

Voici les installations actuelles de la base, qui peuvent cependant être modifiées ou agrandies à tout moment par les ingénieurs rebelles au gré des missions.

Hangars à dôme et aires d'atterrissage : pour protéger les clients de l'atmosphère, la station propose deux grands hangars surmontés de dômes, ainsi qu'une demi-douzaine de plus petits destinés aux amarrages privés. Un autre dôme abrite l'airspeeder de trente places utilisé pour les excursions touristiques. Il faut 10 minutes aux petits dômes pour renouveler leur air après ouverture. Les plus grands peuvent accueillir un gros cargo et leur ventilation demande 30 minutes. Quelques tubes d'accès sont

AVANT-POSTE D'AIGUES-CRÊTE



proposés aux invités qui ne souhaitent pas attendre. Les techniciens rebelles peuvent fournir des services de réparation et de maintenance de base avec le matériel qu'ils ont sous la main. Les zones adjacentes aux dômes offrent des aires d'atterrissage secondaires.

Bâtiment principal du Rocher : ce bâtiment abrite les principaux lieux d'intérêt du complexe, dont deux restaurants, une boutique de souvenirs purement symbolique, une piscine, des salles de sport, un petit casino, des cuisines, la maintenance des droïdes, des bureaux et autres installations. Le personnel y a recours quotidiennement, assisté par les serviteurs droïdes. Les agents de passage voient là l'occasion de se reposer et de se détendre.

Chambres du Rocher : les chambres servent de quartiers au personnel. Une aile parfaitement apprêtée, située à l'écart, est réservée aux clients qui ne font pas partie de la Rébellion. Les chambres disposent de balcons qui offrent une vue époustouflante sur la mer.

Air conditionné et purificateurs : ils rendent l'air du complexe respirable.

Centre de commandement : situé au sous-sol du bâtiment principal, le centre de commandement qui s'étale sur plusieurs niveaux était jadis un centre de paris pour courses hors-monde et autres événements sportifs. Les Rebelles utilisent aujourd'hui ces écrans et projecteurs holographiques pour suivre leurs missions et en préparer de nouvelles.

Générateur principal : les Rebelles ont modifié et amélioré le générateur principal d'origine, situé au sous-sol du bâtiment principal. Il y a aussi un générateur auxiliaire, réservé aux urgences.

Salles de briefing : une aile des chambres sert de salles de briefing de mission.

Défenses : Aigues-Crête a peu de défenses, mais quatre chambres du Rocher dissimulent des canons laser rétractables, et deux autres disposent de lance-missiles à concussion. Une paire de canons laser est aussi cachée sous le dôme du speeder de tourisme. Les dirigeants de la base espèrent l'équiper prochainement de boucliers.

Senseurs : la base dépend de ses senseurs passifs pour éviter d'être repérée. Le système de surveillance est complété par des patrouilles à pied et en speeder.

Matériel d'évacuation : en cas d'évacuation, les personnels peuvent compter sur tous les speeders et vaisseaux disponibles. Cela inclut cinq camions speeders et quatre airspeeders garés dans un hangar caché tout près du rivage, et auquel on accède en tapant un code secret dans les turbolifts des chambres.

Suite médicale : deux des suites du complexe abritent une structure médicalisée dotée d'un droïde médical 2-1B. Une autre renferme deux cuves à bacta.

PERSONNEL D'AIGUES-CRÊTE

Les agents de renseignements de l'Alliance ont tendance à être relevés régulièrement, aussi le personnel reste-t-il rarement en place plus de quelques mois. Actuellement, l'avant-poste est sous le commandement du major Tohn Kalena, qui a quitté les services de renseignements de la Marine impériale il y a des années. Cet humain vivait jadis sur Eriadu, ce qui l'a pourvu de solides connaissances sur les missions de renseignements des deux camps. Il est très direct et demande la plus grande discrétion dans toutes les missions. Les agents à problèmes sont rapidement réaffectés.

Près de cinquante pour cent du personnel de la base est humain. Un important contingent de Sullustéens se concentre sur les missions menées sur Sullust et chez SoroSuub. Une vingtaine de Bith mènent aussi des opérations près de leur système natal de Colu (Clak'dor IV et VII). Les personnels temporaires peuvent être issus de toute espèce membre de la Rébellion.

LA VISITE DE MON MOTHMA

Les MJ qui cherchent une idée d'épilogue retentissant pour une campagne (ou une longue aventure) basée sur le thème de la résistance peuvent récompenser les joueurs en leur offrant une visite de Mon Mothma. Dans une campagne de longue haleine, où les joueurs montent leurs propres forces de résistance, attirer l'attention de l'Alliance rebelle et la rejoindre pourra constituer l'une des plus belles récompenses du jeu.

Les aventures proposant ce genre de visite seront forcément tendues, mais extrêmement gratifiantes pour les PJ. La visite sera entourée de précautions diplomatiques dignes de grands gouvernements. Mon Mothma sera étroitement protégée, ses moindres faits et gestes tenus secrets. Elle et son escorte seront sur leurs gardes jusqu'au terme des négociations. Et avant cela, des agents rebelles seront probablement chargés de s'entretenir avec les acteurs majeurs des pourparlers et de prendre la température locale.

Une menace impériale devra aussi peser sur l'aventure. Des agents impériaux pourraient surveiller les activités de la résistance locale et suspecter l'organisation d'une future réunion secrète, sans connaître cependant l'identité des participants. La résistance pourrait avoir été noyautée par un espion impérial, qui est débusqué alors qu'il s'apprêtait à frapper le chef rebelle. L'Alliance pourrait même faire appel à des renforts pour éviter qu'une petite force impériale ne fonde sur les résistants.

Quoi qu'il advienne, le MJ doit bien garder à l'esprit le point de vue de Mon Mothma et des Rebelles. Si la situation s'envenime, ou que les PJ ont des gestes ou des mots suspects, Mon Mothma pourra se retirer ou renégocier. En fait, la tension pesant sur les négociations devrait être aussi importante que les mesures prises pour protéger le chef de l'État de l'Alliance rebelle.

BATAILLES ET TACTIQUES REBELLES

De la simple escarmouche entre agents ennemis aux assauts terrestres et autres batailles spatiales, tout incident peut se traduire par l'apparition d'un nouveau front dans la Guerre civile galactique. En infériorité numérique et sous-équipée, la Rébellion ne peut se permettre de livrer la moindre bataille rangée contre les forces impériales. Ainsi, défaites et replis face à un adversaire supérieur sont monnaie courante, et les victoires remportées le sont de haute lutte. La Rébellion n'a d'autre choix que de reporter régulièrement ses batailles : souvent, non seulement la retraite s'impose comme une manœuvre avisée, mais elle s'inscrit aussi parfaitement dans le plan de bataille à plus long terme des Rebelles.

BATAILLES REBELLES

D'innombrables escarmouches, batailles et incidents opposent la Rébellion à l'Empire sans que nul n'en parle. Si la bureaucratie impériale s'efforce de répertorier méticuleusement chacun de ces accrochages, les archives rebelles, elles, sont loin d'être exhaustives. L'armée, les services secrets et la plupart des commandements de l'Alliance exigent des rapports réguliers (comme n'importe quelle armée de bonne taille), mais avec tant de forces et de missions en jeu, des détails sont souvent omis et les rapports incomplets.

Cette section aborde les batailles et opérations significatives aux yeux de la Rébellion, ainsi que des incidents un peu plus banals, mais qui contribuent cependant aux succès quotidiens de l'Alliance. Bien qu'ils n'aient pas forcément une portée galactique, ils sont importants pour les missions locales, le moral et la vie de tous ceux qui sont impliqués.

BATAILLES DANS LE SECTEUR ATRIVIS

L'efficacité et l'agressivité croissantes des résistants du secteur Atrivis ont favorisé la propagation d'un large soulèvement et renforcé l'influence de l'Alliance rebelle. Les combats ont d'abord été engagés par des groupes de résistants isolés sur différents mondes. Au début, ils n'avaient pas franchement envie de collaborer, car leurs planètes étaient rivales bien avant que l'Empire ne s'en empare.

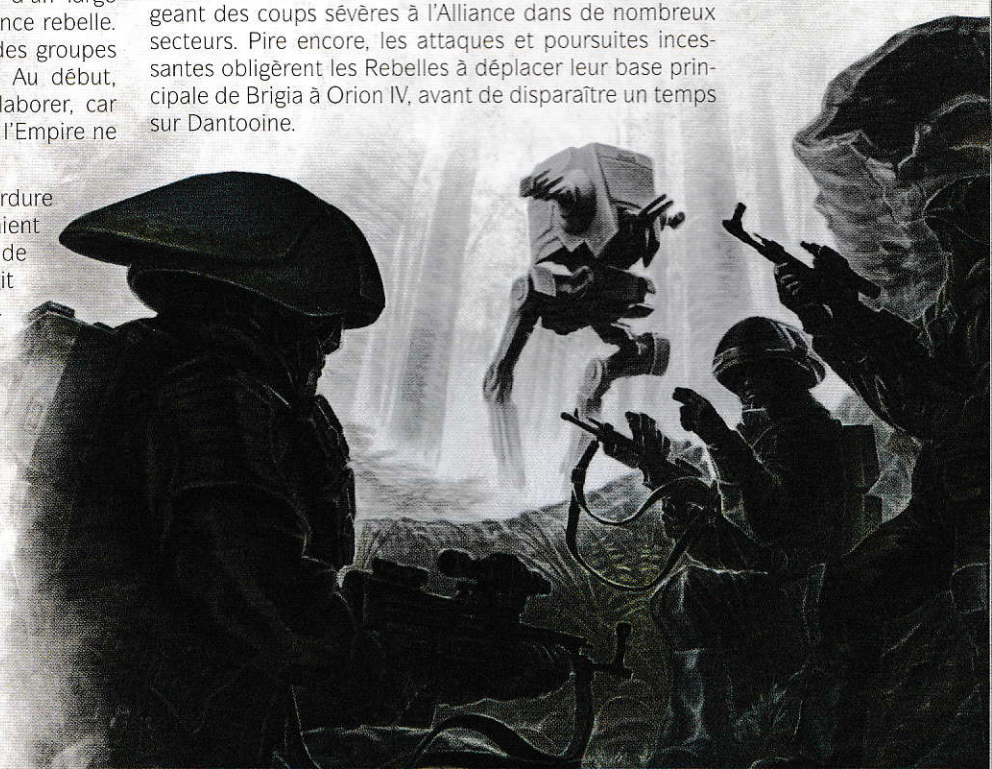
Vu l'éloignement du secteur dans la Bordure extérieure, les forces impériales locales n'étaient pas très nombreuses. Lorsque les attaques de la résistance s'intensifièrent, l'Empire réagit en affectant une garnison sur Mantooine. Les combattants autochtones, baptisés Libérateurs de Mantooine, assaillirent et détruisirent alors la garnison. Lors de ce qui aurait pu passer pour une erreur tactique de jeunesse, les Libérateurs tentèrent de tenir tête à l'envahisseur et appelèrent à l'insurrection planétaire. Ils ne le savaient pas encore, mais l'Empire était prêt à contre-attaquer au moyen d'une flotte affectée au système voisin de Fest. Pris au dépourvu, les Libérateurs furent traqués et décimés.

Pendant ce temps-là, sur Fest, un important groupe de résistants observait la bataille avec effroi et consternation, mais aussi avec une détermination accrue. Ils comprirent qu'une meilleure communication aurait permis de prévenir à temps les Libérateurs. Ils changèrent leur fusil d'épaule et entrèrent en contact avec d'autres groupuscules du secteur pour former le Groupe de résistance d'Atrivis (GRA). Leur plan fonctionna, ils connurent des succès et leur mouvement s'étendit. Néanmoins, ils comprirent rapidement qu'il ne suffisait pas de couvrir un seul secteur. Tout comme les Libérateurs n'avaient aucune idée de ce qui se passait en dehors de Mantooine, le GRA n'avait aucun moyen de repérer les forces impériales venant d'autres secteurs.

Comme elle l'avait déjà fait, et comme elle serait amenée à le refaire dans les mois et les années à venir avec d'autres groupes de résistants, Mon Mothma rendit visite au GRA pour le convaincre de rejoindre l'Alliance rebelle grandissante. Ils négocièrent et signèrent le traité de Generis, intégrant le GRA à l'Alliance, qui envoya ensuite de l'aide dans le secteur. Le haut commandement de l'Alliance fonda un important centre de communications de la Bordure extérieure sur la base principale du GRA pour coordonner les communications rebelles dans les secteurs nord de la galaxie.

OPÉRATION TERREUR

Comme l'Alliance rebelle s'organisait, les attaques visant des cibles impériales furent mieux coordonnées et plus efficaces. L'Empire lança alors l'opération Terreur pour écraser la Rébellion et intimider ses sympathisants en leur montrant ce qu'il en coûtait d'avoir partie liée avec les Rebelles. Grâce à sa supériorité tactique, il détruisit bases, vaisseaux et autres unités militaires ennemis, infligeant des coups sévères à l'Alliance dans de nombreux secteurs. Pire encore, les attaques et poursuites incessantes obligèrent les Rebelles à déplacer leur base principale de Brigia à Orion IV, avant de disparaître un temps sur Dantooine.



Une campagne de propagande anti-rebelle coordonnée vint soutenir les attaques déjà très médiatisées. Néanmoins, les Rebelles remportèrent eux aussi quelques victoires et la Flotte prouva son efficacité en capturant une frégate impériale et en détruisant le destroyer stellaire *Invincible*.

LA BATAILLE DE YAVIN

La plus grande victoire militaire de l'Alliance rebelle fut, et de loin, la destruction de l'Étoile Noire à Yavin IV. Cette bataille se révéla singulière pour de multiples raisons, mais principalement parce que les Rebelles ne détalèrent pas sur-le-champ face à la puissance de feu colossale de l'ennemi, comme ils avaient coutume de le faire jusqu'ici pour préserver leurs personnels et équipements. C'est d'autant plus surprenant que d'importants chefs rebelles furent mêlés à l'attaque.

Comme le haut commandement de l'Alliance s'imaginait pouvoir encaisser la perte de la base principale ou de la flotte, mais certainement pas les deux, l'armada ne défendit pas Yavin IV face à l'Étoile Noire. Usant de tactiques bien rôdées, les Rebelles s'appuyèrent sur leurs escadrons de chasseurs pour porter un coup miraculeux qui détruisit la station de combat. Grâce à Han Solo et Chewbacca, qui lui donnèrent un coup de main de dernière minute totalement inattendu, Luke Skywalker réussit le tir impossible et devint aussitôt un héros. Toutefois, le prix à payer fut élevé pour la Rébellion, car rares furent les chasseurs qui rentrèrent au bercail. L'impact sur l'Empire fut encore plus retentissant : les Rebelles avaient obtenu une victoire indéniable qui ne pouvait échapper à la galaxie, et l'aura de puissance et d'invulnérabilité de l'Empire en souffrit énormément.

LE COMMANDANT ACKBAR ET LE PROJET SHANTIPOLE

Après la bataille de Yavin, l'Empire déploya de plus en plus de frégates Nébulon-B, chargées d'escorter les convois militaires. Comme prévu, cela mit à mal les techniques de guérilla habituelles des chasseurs ennemis. Pour renflouer les ressources limitées de la flotte, les Rebelles développèrent un nouveau chasseur lourd capable de rivaliser avec les frégates impériales et leurs escortes. Le commandant Ackbar supervisa le projet dans le champ d'astéroïdes Roche, car les prototypes furent conçus et construits par les Verpines. Bien que certains vissent d'un bon œil la Rébellion, leur neutralité affichée et la présence de garnisons impériales les faisaient plutôt pencher du côté de l'Empire. Un espion permit à l'armée impériale de tenter une action visant à s'emparer des prototypes du B-wing. Ackbar et un groupe de rebelles affrontèrent alors les forces d'intervention ennemies et parvinrent à s'échapper avec les appareils. Ackbar fut ensuite promu au rang d'amiral et assume depuis cette fonction auprès de la Flotte.



TACTIQUES REBELLES

Les tactiques rebelles partagent une conception et des méthodes communes, mais leur exécution dépend de la taille de la force impliquée et de son entraînement. Il revient aux tacticiens et commandants locaux d'adapter leur stratégie à leurs unités et à leur situation. L'entraînement est incessant, et les chefs rebelles font de leur mieux pour améliorer l'efficacité des troupes sur le champ de bataille. Cette section dévoile certaines des tactiques les plus courantes des Rebelles.

RÉSEAUX DE CELLULES

Sur les mondes impériaux loyalistes, le soutien étroit de l'Empire associé à un niveau de sécurité élevé rend la plupart des opérations et des efforts de recrutement rebelles extrêmement périlleux, pour les recruteurs bien évidemment, mais aussi pour leurs proches et amis. Dissidents et combattants de la résistance ont de plus en plus de mal à se réunir en grand nombre, publiquement ou clandestinement. Sur ces planètes, les services secrets de l'Alliance s'emploient à bâtir un réseau de cellules de sympathisants et d'agents clandestins.

La plupart des membres d'un réseau sont originaires de la ville ou de la planète concernée. Des agents de renseignements peuvent être parachutés pour assurer son fonctionnement ou coordonner son action avec d'autres réseaux de la région et avec l'Alliance elle-même. Parfois, un réseau est créé par des résistants locaux avant d'être rattaché à la Rébellion. Souvent, ces réseaux adoptent une configuration qui ne correspond pas aux standards de l'Alliance.

Les réseaux de cellules fonctionnent de manière à protéger le secret qui pèse sur l'ensemble des agents. Ainsi, la plupart des membres d'un réseau n'ont aucune idée de son importance, ni même de l'identité des autres agents en dehors de ceux de leur propre cellule. Une cellule classique regroupe trois personnes (parfois quatre), dont deux sont liées à des cellules inférieures, et une à une cellule supérieure. Les liens vers le haut sont « aveugles », ce qui veut dire que l'intéressé ne connaît pas la personne située au-dessus de lui. Les ordres circulent librement au travers du réseau et les informations remontent par des boîtes anonymes et autres artifices. La cellule située au sommet de la pyramide communique quant à elle avec un coordinateur de zone, qui relaie les ordres du chef de réseau (ce dernier supervisant plusieurs coordinateurs de zone). Pour des raisons de sécurité, le chef de réseau est tenu à l'écart de l'officier de liaison du commandement sectoriel local. Celui-ci gère le réseau et analyse les données et activités en quête d'espions impériaux.

Les réseaux de cellules n'atteignent pas toujours leurs objectifs. Selon leur place et leur emploi, les agents peuvent être de véritables mines d'informations, ou fournir la juste main-d'œuvre nécessaire à l'exécution de simples missions de renseignement, de sabotage ou de désobéissance civile. Enfin, les réseaux de cellules aident l'Alliance à s'étendre de différentes manières et à contrer les activités impériales dans leur zone d'action.

CIBLES

L'armée impériale est de loin la cible la plus courante des attaques des Rebelles, qui préfèrent s'en prendre aux unités militaires ennemies dès qu'ils en ont l'occasion. L'Alliance est bien consciente de l'importance de l'opinion publique et du soutien des populations. Toute attaque ou action qui met inutilement en danger des gens ou vise des installations civiles n'est généralement pas bien perçue. Ce genre d'action nuit à la réputation et aux idéaux des Rebelles, faisant ainsi le jeu de la machine de propagande impériale.

Dans certains cas, des sociétés et certaines corporations qui collaborent étroitement ou exclusivement avec l'armée impériale, ou sont mêlées à une forme d'esclavage institutionnalisé, peuvent constituer des cibles de choix. Les chantiers navals et usines d'armement entrent souvent dans cette catégorie, mais ce genre de cible est habituellement protégé par les forces impériales ou des compagnies de sécurité privées.

RAIDS ET OPÉRATIONS DES FORCES SPÉCIALES

Les raids et les opérations des forces spéciales constituent en quelque sorte les frappes chirurgicales de l'Alliance rebelle. Ces unités contrent des missions de l'Empire et attaquent des sites impériaux spécifiques, souvent en coordination avec d'autres activités rebelles dans la zone. Les opérations des FS comptent parmi les attaques les mieux préparées et exécutées de l'Alliance. Ce sont les missions les plus difficiles, qui comprennent des raids contre des bases et avant-postes impériaux, la sécurisation de zones d'atterrissage en vue de l'arrivée de forces d'invasion, des embuscades tendues à des cibles importantes et le vol de vaisseaux ennemis.

Les raids peuvent être menés par des troupes des FS, mais sont aussi menés à bien par des unités d'élite des forces sectorielles. En règle générale, ces troupes connaissent le théâtre d'opérations sur le bout des doigts, qu'il s'agisse du terrain, de l'ennemi, des alliés et du tissu économique et culturel dans la zone visée. Les unités des FS entraînent parfois ces commandos en vue de raids précis. Les effectifs des forces spéciales étant limités, les commandos locaux se chargent généralement d'exécuter les missions.

Les raids visent rarement à détruire des biens impériaux sans discernement, ils ont toujours un but bien précis : acquisition de renseignements, neutralisation d'un véhicule ou vaisseau de premier plan, libération de personnels capturés, ou multiplication du désordre en vue d'une attaque de plus grande envergure.

RAIDS DES DÉTACHEMENTS DE LA FLOTTE

Bien que Mon Mothma ait ordonné d'éviter tout engagement majeur de la flotte, elle reconnaît que celle-ci doit rester active dans la guerre. Des détachements reçoivent régulièrement l'ordre de quitter la flotte principale pour mener des missions d'appui auprès de forces sectorielles, ou à l'instigation du haut commandement de l'Alliance. Ces missions prennent couramment la forme de raids contre des cibles impériales vulnérables.

Les services secrets de l'Alliance identifient et désignent la majorité des objectifs, ensuite transmis au haut commandement pour validation et planification tactique. Vu l'importance de la flotte, les raids des détachements sont soigneusement préparés, chaque détail passé au crible de manière à éviter les pièges impériaux et à maximiser les dégâts potentiels. Ce genre de démonstration de force et d'appui peut aussi remonter le moral de l'Alliance et de ses alliés.

Les raids visent généralement des installations impériales, qu'il s'agisse de postes d'écoute reculés, de modestes stations de combat, de flottilles ou de convois. L'emplacement et/ou l'itinéraire de ce genre de cible sont le plus souvent connus à l'avance. Les Rebelles évitent cependant de répéter l'attaque d'une même zone trop souvent pour se prémunir des pièges impériaux susceptibles de protéger les cibles redondantes.

Les détachements sont habituellement constitués d'une à trois frégates (ou croiseurs) soutenues par des corvettes, canonnières et cargos blindés. En plus des vaisseaux capitaux, certains disposent, plus rarement, de porte-chasseurs. Ces appareils, qui donnent tout leur sens aux chasseurs, peuvent constituer des forces opérationnelles à part entière et sont alors accompagnés de quelques vaisseaux d'escorte.

ATTAQUES ÉCLAIR

L'attaque éclair est la technique de combat la plus courante des Rebelles. En théorie, elle peut être mise en œuvre aussi bien par des unités constituées de quelques personnes que par des escadrilles de chasseurs ou des flottes entières. L'idée est simple : frapper une cible spécifique au plus vite, et fuir avant que celle-ci ne puisse réagir ou que des renforts ennemis arrivent. La vitesse et la précision de l'attaque sont les éléments-clés de la réussite d'une telle tactique.

Les attaques éclair primaires sont conçues pour infliger un maximum de dégâts en un minimum de temps. Certaines sont associées à un raid, dont le but est de s'emparer d'un objet, véhicule ou vaisseau avant de s'enfuir. Le secret de ce genre d'attaque consiste pour les assaillants à estimer le temps dont ils disposent avant que les défenseurs ne répliquent avec assez de force pour les anéantir ou les repousser. Ces raids peuvent avoir plusieurs objectifs ; ils sont alors ciblés l'un après l'autre jusqu'à l'arrivée de renforts.

Les attaques éclair sont caractéristiques des chasseurs rebelles qui fondent sur les vaisseaux ennemis. Néanmoins, saboteurs et commandos ont aussi régulièrement recours à cette technique. Les attaques bien préparées et répétées peuvent susciter une intense frustration chez les unités ennemies et leurs officiers, qui sont alors capables de modifier leurs tactiques, défenses et préparatifs.

Quand ces attaques sont trop fréquentes dans une région donnée, ou contre un type de cible spécifique, les officiers rebelles doivent se méfier des pièges ennemis. Les forces militaires planétaires ou impériales peuvent très bien user de leurres ou de désinformation pour attirer les assaillants dans une embuscade. Par ailleurs,

LA BANDE À CRACKEN

La bande à Cracken est un groupe de saboteurs et de guérilleros légendaires menés par Airen Cracken. À l'origine, Cracken et ses hommes sévissaient sur leur monde natal de Contruum, dans la Bordure médiane, où ils peaufinaient leurs ingénieuses techniques face aux forces impériales locales. Toutes n'étaient d'ailleurs pas purement destructives ; beaucoup étaient taillées sur mesure pour produire un effet précis ou répondre à des besoins spécifiques. Souvent, leur tactique consistait à neutraliser ou à détruire une cible particulière, tout en évitant d'endommager des biens ou de blesser des gens. La bande à Cracken était particulièrement efficace et signait ses forfaits d'une petite formule : « La bande à Cracken vous souhaite bien le bonjour. »

Cracken mena une longue et significative campagne de résistance. Contruum n'ayant qu'une valeur toute relative, les forces impériales frustrées finirent même par se retirer. Cracken se tourna bientôt vers la Rébellion en emmenant une bonne partie de sa bande avec lui, et enseigna ses techniques aux Rebelles de la galaxie, des techniques qui permettent notamment de fabriquer une bombe avec une cellule énergétique de blaster, de bidouiller un réacteur ou de neutraliser des générateurs de boucliers.

La rumeur veut que Cracken ait jadis trafiqué une véritable armée de droïdes « souris » MSE, qui se mit à suivre des escouades de stormtroopers patrouillant à bord d'une station impériale. Les droïdes leur emboîtèrent donc le pas, à la queue leu leu, sans que les soldats ne s'en aperçoivent. Quand ces derniers réalisèrent enfin leur présence, chacun des droïdes se jeta sur un soldat en couinant bruyamment. L'alerte anti-intrusion retentit alors : Cracken et sa bande s'étaient livrés à une opération de sabotage dans la station. Les droïdes hurlants se lancèrent à la poursuite de l'escouade de soldats qui s'élançait dans le couloir. Certains se jetèrent sous les pieds des stormtroopers pour les faire trébucher et s'écrouler dans un fracas de métal et de plastique. Les autres filèrent à la suite des soldats restants, en hurlant, comme pour prévenir les saboteurs encore présents dans la zone. Après que Cracken eut fui la station, les droïdes roulèrent jusqu'aux soldats et officiers impériaux, avant d'annoncer d'une voix stridente et métallique « La bande à Cracken vous souhaite bien le bonjour » maintes et maintes fois...

certains commandements impériaux mettent sur pied des forces de contre-attaque rapides, capables de réagir au quart de tour quand une frappe leur est signalée.

SABOTAGE

Le sabotage est une tactique rebelle courante. Si n'importe quelle installation impériale ou cible militaire peut en être victime à tout moment, cette méthode fonctionne à merveille quand elle est coordonnée avec d'autres opérations, pour en maximiser les résultats. Les actes de sabotage sont généralement menés par des sympathisants, des commandos, des cellules secrètes ou des agents de renseignements de la Rébellion.

Le sabotage peut être coordonné avec des attaques éclair ou toute tactique militaire visant à porter un coup surprise à une force ou un vaisseau ennemi. Ce genre d'opération peut viser à couper un générateur de boucliers à un moment critique, ouvrir des portes anti-explosions pour laisser passer des assaillants, neutraliser un marcheur ou un vaisseau, ou surprendre et handicaper l'ennemi. Un sabotage bien préparé et particulièrement opportun peut confondre et même démoraliser les forces ennemies.

Le saboteur doit aussi disposer d'un bon itinéraire de fuite. Selon la situation, le saboteur peut se mêler aux forces ennemies et se replier en leur compagnie, ou trouver seul un moyen de filer. Les agents secrets et sympathisants préfèrent habituellement fuir par leurs propres moyens pour protéger leur identité. Quand ils sont très bons, ou très chanceux, l'Empire ne s'aperçoit même pas de leur passage.

Les actes de sabotage passent souvent par l'utilisation d'explosifs. Néanmoins, des dégâts peuvent aussi être infligés en reprogrammant des systèmes vitaux, des ordinateurs de navigation de véhicules et de vaisseaux, ou même des droïdes ennemis. Toute tactique endommageant ou perturbant une cible est un acte de sabotage.

MISSIONS DES OPÉRATIONS SPÉCIALES

Les opérations spéciales couvrent un large éventail de missions. Ce sont parfois des missions des plus étranges, qui diffèrent des activités militaires, de sabotage ou de renseignement classiques, mais qui peuvent aussi coïncider avec elles. Les missions visant à enquêter sur d'étranges objets (ou personnes) liés à la Force peuvent rentrer dans cette catégorie. Les missions de recrutement ou de sauvetage inhabituelles, notamment celles qui se déroulent en des lieux difficiles d'accès ou des environnements singuliers, relèvent aussi de cette catégorie.

MISSIONS D'ESPIONNAGE ET DE RENSEIGNEMENTS

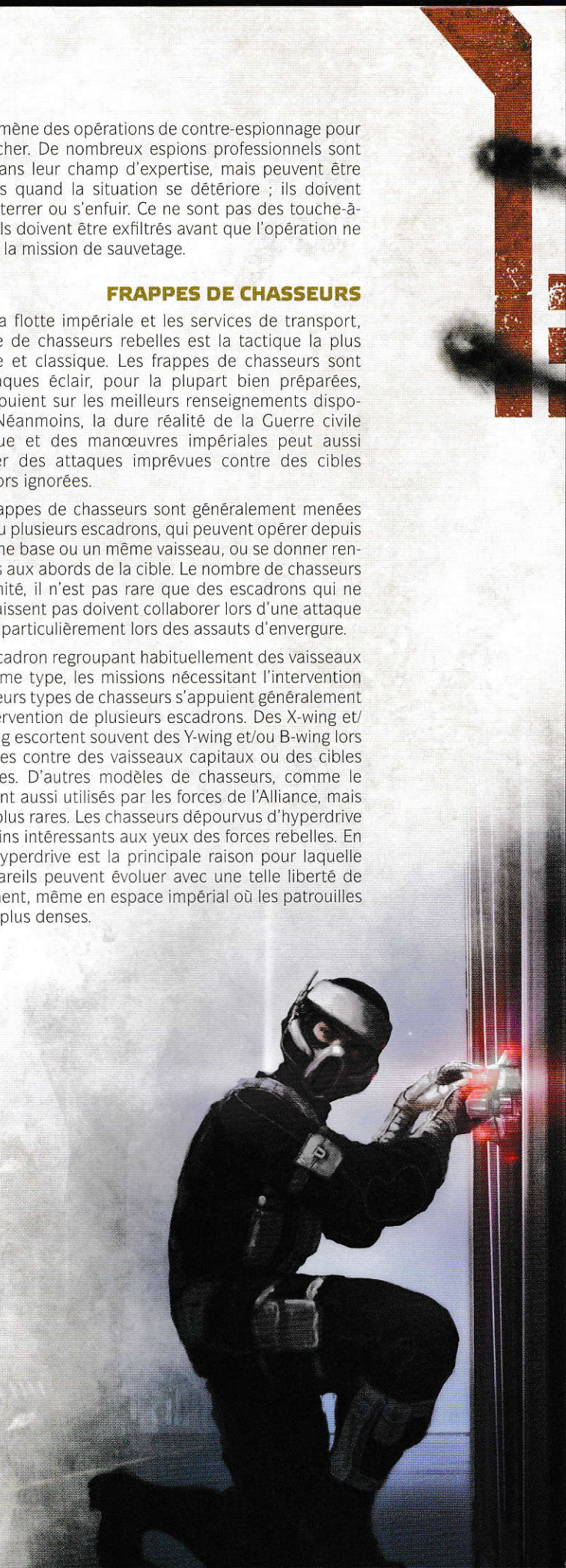
Les services secrets de l'Alliance disposent de diverses ressources pour collecter des informations sur les activités de l'Empire et autres ennemis dans toute la galaxie. Les espions sont souvent des agents autonomes et dotés d'une solide couverture, qui alimentent régulièrement l'Alliance en informations. L'Empire les traque constamment et mène des opérations de contre-espionnage pour les dénicher. De nombreux espions professionnels sont doués dans leur champ d'expertise, mais peuvent être débordés quand la situation se détériore ; ils doivent alors se terrer ou s'enfuir. Ce ne sont pas des touche-à-tout, et ils doivent être exfiltrés avant que l'opération ne tourne à la mission de sauvetage.

FRAPPES DE CHASSEURS

Contre la flotte impériale et les services de transport, l'attaque de chasseurs rebelles est la tactique la plus courante et classique. Les frappes de chasseurs sont des attaques éclair, pour la plupart bien préparées, qui s'appuient sur les meilleurs renseignements disponibles. Néanmoins, la dure réalité de la Guerre civile galactique et des manœuvres impériales peut aussi impliquer des attaques imprévues contre des cibles jusqu'alors ignorées.

Les frappes de chasseurs sont généralement menées par un ou plusieurs escadrons, qui peuvent opérer depuis une même base ou un même vaisseau, ou se donner rendez-vous aux abords de la cible. Le nombre de chasseurs étant limité, il n'est pas rare que des escadrons qui ne se connaissent pas doivent collaborer lors d'une attaque donnée, particulièrement lors des assauts d'envergure.

Un escadron regroupant habituellement des vaisseaux d'un même type, les missions nécessitant l'intervention de plusieurs types de chasseurs s'appuient généralement sur l'intervention de plusieurs escadrons. Des X-wing et/ou A-wing escortent souvent des Y-wing et/ou B-wing lors d'attaques contre des vaisseaux capitaux ou des cibles renforcées. D'autres modèles de chasseurs, comme le Z-95, sont aussi utilisés par les forces de l'Alliance, mais ils sont plus rares. Les chasseurs dépourvus d'hyperdrive sont moins intéressants aux yeux des forces rebelles. En effet, l'hyperdrive est la principale raison pour laquelle ces appareils peuvent évoluer avec une telle liberté de mouvement, même en espace impérial où les patrouilles sont les plus denses.





XII
ADVERSAIRES

« Il n'y a que les troupes de choc de l'Empire pour réussir un tel carton. »

– Obi-Wan Kenobi

La galaxie est vaste et offre une diversité exceptionnelle. On y trouve des milliers de mondes habitables, et plus encore qui n'abritent pas naturellement la vie. En termes de droit galactique, ils appartiennent tous à l'Empire, qu'ils le sachent – et le veuillent – ou non.

En dehors d'une infime poignée de créatures, dont la valeur et les compétences l'emportent sur la politique discriminatoire impériale, rares sont les espèces extraterrestres qui figurent dans les rangs du Haut Commandement de l'Empire. À l'inverse, l'Alliance Rebelle cherche à unifier toutes les espèces, comme la République galactique avait jadis coutume de le faire. Sa diversité est extraordinaire, d'autant que des centaines d'espèces distinctes cherchent à la rejoindre dans l'espoir de retrouver la paix et la prospérité ou, tout au moins, l'égalité avec les civilisations humaines des Mondes du Noyau.

Les personnages seront amenés à croiser le chemin de trois grands types d'adversaires dans la galaxie, qui représentent chacun une menace différente pour les escouades de soldats et autres espions. Même si quelques variantes sont possibles, ces grandes catégories sont les suivantes : les sbires, les rivaux et les Némésis.

SBIRES

Les sbires sont les PNJ les plus courants de l'univers de *Star Wars*. Ce sont des anonymes, qui jouent les gros bras durant les rencontres. Les escouades de stormtroopers, les cliques de bandits extraterrestres et les brutes gamorréennes armées de lourdes haches sont autant d'exemples de sbires. C'est en nombre qu'ils sont dangereux ; seul, un sbire a peu de chances face à un PJ.

Sans soutien, un sbire ne représente pas de réelle menace pour beaucoup de PJ : ils sont là pour retarder le groupe dans l'accomplissement d'un objectif contraire aux intérêts d'un ennemi plus puissant. Hélas, ils n'opèrent presque jamais de manière isolée, préférant former de petits groupes pour accroître leur efficacité. Généralement dotés d'un seuil de blessure inférieur à celui des autres PNJ, ils résistent rarement à un ou deux coups au but.

Le MJ peut utiliser les sbires comme adversaires, soit de manière individuelle, soit en groupe. Mais à moins qu'un sbire isolé dispose d'une valeur de caractéristique utile de 3 ou plus, ses chances de réussite lors d'un test de combat sont minimes. Opposer le groupe à un sbire isolé se justifie uniquement si le MJ souhaite présenter un défi facile aux héros. Plus souvent, les sbires sont utilisés en groupe, comme décrit plus loin dans la présente section.

RÈGLES PROPRES AUX SBIRES

Certaines règles spécifiques renforcent le statut peu enviable de « chair à blaster » des sbires.

- **Sauf indication contraire, les sbires ne subissent pas de stress.** Quand un sbire se voit infliger du stress, il subit à la place un nombre égal de blessures. Par ailleurs, les sbires ne peuvent pas délibérément subir de stress. Lorsqu'un sbire est mis hors de combat parce que son seuil de blessure est dépassé, il appartient donc au MJ de décider s'il est neutralisé ou mort en fonction des circonstances.
- **Les sbires n'ont pas de compétences.** L'absence de rang de compétence rend les sbires sensiblement plus faibles que les PJ. Ils peuvent néanmoins compenser cet inconvénient en agissant en groupe. Le profil d'un sbire dresse la liste des compétences dans lesquelles il gagne des rangs quand il agit en groupe.
- **Les sbires peuvent combattre en groupe.** Comme indiqué précédemment, le MJ n'est pas tenu de déployer des sbires sous forme de groupe, mais cela présente tout de même plusieurs avantages : les sbires sont plus dangereux et le combat se retrouve simplifié, tout en permettant au MJ d'y inclure un grand nombre d'adversaires. Un groupe ne peut être composé que de sbires d'un même type. Le groupe de sbires partage un même seuil de blessure, égal à la somme de leurs seuils respectifs. (Un groupe de trois stormtroopers dotés chacun d'un seuil de blessure de 5 a donc un seuil de 15.) Chaque fois qu'un membre du groupe subit des blessures, celles-ci sont appliquées au seuil total. Les membres du groupe sont éliminés un par un, chaque fois que le total de blessures du groupe atteint le seuil individuel des sbires qui le composent. Dans notre exemple, quand le groupe de stormtroopers subit 5 blessures, l'un des sbires est vaincu. Quand les personnages attaquent un groupe, ils s'en prennent à l'unité entière, pas à l'un ou l'autre de ses représentants. De même, les sbires effectuent une attaque par groupe, pas par individu. Œuvrer en groupe permet aux sbires d'utiliser certaines compétences. Un groupe de sbires bénéficie d'un rang de compétence pour chaque membre au-delà du premier, à condition que la compétence figure dans la liste de leur profil. Ainsi, un groupe de quatre stormtroopers a-t-il trois rangs (ils sont trois en plus du premier) chaque fois que l'unité est amenée à effectuer un test.
- **Les sbires sont tués par les blessures critiques.** Quand un sbire subit une blessure critique, il est immédiatement tué (ou neutralisé). Quand il s'agit d'un groupe, celui-ci subit l'équivalent du total de blessures d'un de ses membres : l'un des sbires de l'unité est neutralisé ou tué.

RIVAUX

Les rivaux sont plus dangereux que les sbires, mais restent inférieurs à de nombreux PJ. Officiers impériaux, chasseurs de primes futés et techniciens chevronnés sont autant d'exemples de rivaux. Très similaires aux PJ par bien des aspects, les rivaux sont généralement plus doués et mieux entraînés que les sbires. Ils possèdent des compétences et agissent de manière individuelle plutôt qu'en groupe. Pour autant, ils sont moins redoutables que les PJ, et possèdent rarement plus de deux rangs dans une même compétence.

RÈGLES PROPRES AUX RIVAUX

Les rivaux observent les mêmes règles que les PJ, exception faite de ce qui suit.

- **Les rivaux subissent des blessures critiques normalement.** Néanmoins, quand le seuil de blessure d'un rival est dépassé, il peut être tué (ou neutralisé) instantanément, à la discrétion du MJ.
- **Les rivaux ne subissent pas de stress.** Quand un rival se voit infliger du stress, il subit à la place un nombre égal de blessures. Les rivaux peuvent en revanche utiliser des capacités et effets leur infligeant du stress ; celui-ci est alors converti en autant de blessures. N'oubliez pas que, ne subissant pas de stress, les rivaux n'en récupèrent pas non plus. Tout comme un sbire, un rival neutralisé peut être déclaré mort ou inconscient selon les circonstances, au bon vouloir du MJ.

Même si cela n'est pas la norme, le MJ peut décider d'opérer un suivi du stress de certains rivaux. Cela entraîne un surplus de travail pour lui, mais permet en contrepartie de renforcer certains rivaux qui jouent un rôle important dans l'intrigue. En résumé, cela permet au MJ d'obtenir des PNJ de type Némésis, mais dotés de caractéristiques inférieures.

NÉMÉSIS

Les Némésis sont les homologues des PJ. Un Moff impérial, un puissant utilisateur de la Force ou un redoutable droïde assassin sont autant d'exemples de Némésis. Ils s'avèrent parfois plus puissants que les héros, chose nécessaire pour constituer une menace crédible face à un groupe entier. Ils disposent habituellement d'un certain nombre de talents, ainsi que de caractéristiques et compétences élevées, sans compter leur matériel, aussi performant que celui des groupes de PJ les mieux équipés. Les Némésis subissent du stress et des blessures tout à fait normalement, et ne sont pas concernés par les règles spéciales des autres types de PNJ.

LISTE D'ADVERSAIRES

Les pages qui suivent contiennent des adversaires mis à disposition du MJ pour ses aventures. Ils sont divisés en plusieurs groupes en fonction de leurs affiliations et motivations. Le profil de chaque adversaire comprend les entrées suivantes :

- **Nom :** le nom ou type de l'adversaire, ainsi que sa catégorie (sbire, rival ou Némésis).
- **Description :** courte présentation de l'adversaire.
- **Caractéristiques :** les six caractéristiques de base de l'adversaire.
- **Encaissement, défense et seuils :** la valeur d'encaissement de l'adversaire, sa défense (au corps à corps et à distance) et ses seuils de blessure et de stress. Seules les Némésis ont un seuil de stress. Si le MJ souhaite attribuer un seuil de stress à un rival, il convient d'attribuer à celui-ci la même valeur que celle du seuil de blessure.
- **Compétences :** les compétences (éventuelles) de l'adversaire. Dans le cas d'un sbire, elles ne s'appliquent qu'au sein d'un groupe.
- **Talents :** les talents (éventuels) de l'adversaire.
- **Capacités :** les capacités spéciales qui ne sont ni une compétence ni un talent.
- **Équipement :** le matériel de l'adversaire. Cette entrée ne détaille que l'équipement important (armes, armure, appareils vitaux). Les éléments de type vêtements, comlink, pièces de rechange, bâtons luisants et autres, même absents de la liste, sont présents à la discrétion du MJ. Tous les bonus dus à l'équipement ont déjà été ajoutés au profil.

Il convient de noter que les adversaires n'obéissent pas toujours aux mêmes règles que les PJ. Ces profils ayant été conçus dans une optique de simplicité d'utilisation, certaines informations non essentielles sont parfois omises. Par exemple, certains personnages de ce chapitre ont un équipement dépassant leur seuil d'encombrement, mais n'en subissent pas les conséquences. Il s'agit simplement de l'équipement mis à leur disposition, dans lequel ils piochent en fonction de la situation.

L'ALLIANCE REBELLE

Initialement appelée l'Alliance pour la Restauration de la République, cette organisation est connue dans toute la galaxie comme l'Alliance Rebelle ou plus simplement la Rébellion, y compris parmi ses propres membres. S'agissant essentiellement d'une vaste coalition de factions éparses opposées à l'Empire galactique, la Rébellion est beaucoup moins organisée que beaucoup ne se l'imaginent. Le noyau de matériel et de personnel est supervisé par le Haut Commandement de l'Alliance, mais un grand nombre de cellules et de forces satellites affiliées jouissent d'une large autonomie. Cela n'est pas sans créer des difficultés pour l'Alliance, notamment lorsque ses associés perpètrent des actes dont le retentissement public ébranle toute l'organisation. Vu la nature de la lutte, l'Alliance ne peut espérer mieux tant que l'équilibre du pouvoir ne commencera pas à changer.

L'une des plus grandes forces de l'Alliance, c'est la diversité de ses membres. Si l'Empire est connu pour ses positions très dures envers les non-humains, l'Alliance reconnaît les forces et droits de toutes les espèces. De ce fait, un nombre important d'agents rebelles ne sont pas humains. D'ailleurs, certaines des espèces victimes des plus graves persécutions (dont les Bothans, les Mon Calamari et les Sullustéens) ont rejoint la Rébellion en masse, compensant en partie la supériorité numérique écrasante de l'Empire sur l'Alliance.

FANTASSIN DE L'ALLIANCE [SBIRE]

Tout bien considéré, les hommes de troupe de l'Armée et de la Marine de l'Alliance Rebelle ne sont pas très différents de leurs homologues impériaux. Ils sont instruits en différents domaines et toutes sortes de compétences, et déployés au sein d'unités militaires tout aussi organisées. La similitude s'étend jusqu'à leur matériel, même si l'Empire a généralement un avantage en la matière. Tout ce qui les distingue en fin de compte, c'est la motivation. Les troupes de l'Alliance sont convaincues de se battre pour leur bien-être, mais aussi celui de leur famille et de tous les innocents que la galaxie abrite. C'est cette conviction qui pousse l'Alliance à croire qu'elle finira par vaincre.



Compétences (en groupe uniquement) : Corps à corps, Distance (armes lourdes), Vigilance
Talents : aucun
Capacités : Tir de couverture (peut dépenser une manœuvre pour conférer +1 en défense à distance à un maximum de trois personnages ou groupes de sbires alliés à portée courte jusqu'à la fin du round suivant ; non cumulable avec de multiples utilisations)
Équipement : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; Réglage étourdissant), couteau de combat (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 3 ; portée au contact), veste blast (+1 encaissement)

ESPION BOTHAN [RIVAL]

Pour beaucoup de Bothans, le renseignement est roi. Prêts à vendre leurs informations aux deux camps du conflit, ils restent officiellement neutres et l'Empire les inquiète rarement. Pourtant, il existe une faction clandestine grandissante qui pense que soutenir la Rébellion est judicieux. Adeptes des négociations cachées, les Bothans n'ont pas eu de mal à se mettre à l'espionnage et ont secrètement causé beaucoup de difficultés à l'Empire. C'est même un réseau d'espions bothans qui finira par voler les plans de la seconde Étoile Noire, offrant ainsi à l'Alliance la possibilité de porter un coup dévastateur à l'Empire.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
1	2	3	3	2	3

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
1	12	0 | 0

Compétences : Informatique 1, Magouilles 2, Système D 1, Tromperie 2
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), datapad codé, comlink sécurisé



DIPLOMATE [RIVAL]

L'inflexibilité de l'Empire dans ses relations avec le reste de la galaxie, y compris ses alliés, découle de sa taille et de sa force incommensurables, mais elle constitue tout de même un atout pour l'Alliance. Chaque fois que l'Empire perpètre une atrocité ou effectue une intervention militaire, l'Alliance s'en sert d'arguments pour recruter de nouveaux alliés. Si certains craignent la puissance de l'Empire, entérinant du même coup le règne de la terreur, d'autres s'indignent énergiquement de l'oppression et du totalitarisme de leurs soi-disant maîtres et finissent par offrir leur soutien à l'Alliance. Le Haut Commandement dispose d'un Corps de diplomates limité, qui pour beaucoup étaient autrefois liés au Sénat galactique, dont il se sert pour rendre possible ce genre d'accord. Ces diplomates font preuve d'une patience à toute épreuve et sont prêts à attendre tout le temps nécessaire pour que les innocents de la galaxie entendent la vérité ; toute insistance pourrait les effrayer et les décourager. Être témoin de toutes les atrocités commises pour s'assurer la victoire est pénible à supporter pour beaucoup d'entre eux, mais c'est le lourd prix à payer.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
1	1	3	2	3	4

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
2	10	0 | 0

Compétences : Calme 1, Charme 2, Négociation 2, Tromperie 1
Talents : Irrésistible 1 (retire ■ à tous les tests de Charme et de Commandement)
Capacités : aucune
Équipement : comlink, datapad, robe (+1 encaissement)

COMMANDANT DE L'ALLIANCE [NÉMÉSIS]

Les individus nommés commandants par le Haut Commandement de l'Alliance sont toujours très concentrés sur leurs devoirs. Ce poste ne laisse aucune place à une quelconque vie privée, et ceux qui l'acceptent se doivent de renoncer à tout pour servir l'Alliance. En plus de disposer de talents tactiques et logistiques, les commandants doivent se préparer à prendre des décisions difficiles qui se soldent invariablement par la disparition de certains de leurs hommes. Ces officiers se voient octroyer une grande autonomie et sont souvent libres de poursuivre les objectifs de leur choix.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	3	4	4	3	4

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DÉFENSE CAC/D
4	16	14	0 | 0

Compétences : Commandement 3, Connaissance (Stratégie) 3, Distance (armes légères) 3, Distance (armes lourdes) 2, Perception 3, Sang-froid 3, Vigilance 2
Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Autorité naturelle 2 (ajoutez □ □ aux tests de Commandement ; les cibles affectées ajoutent □ □ aux tests de Sang-froid pour les prochaines 24 heures), Officier supérieur (au prix d'une action, peut effectuer un **test de Commandement Moyen [◆ ◆]** ; 4 alliés peuvent aussitôt exécuter une manœuvre gratuite à condition de subir 1 point de stress)
Capacités : Tir de couverture amélioré (quand un groupe de sbires alliés à portée courte exécute la manœuvre Tir de couverture, ils ajoutent +2 en défense à distance à la place)
Équipement : carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), veste blast (+1 encaissement)

INGÉNIEUR INCOM [RIVAL]

Parmi les rares avantages que l'Alliance possède sur ses adversaires impériaux, il y a la qualité de ses chasseurs. La bataille de Yavin démontra à l'ensemble de la galaxie que la nature de la guerre spatiale avait changé : des appareils de qualité confiés aux mains de pilotes qualifiés étaient désormais capables de vaincre une armée très

nettement supérieure en nombre et en puissance de feu. Jusqu'à l'apparition de l'intercepteur TIE, force était de reconnaître, y compris dans les milieux impériaux, que le X-wing était le meilleur chasseur de la galaxie. L'équipe de conception d'Incom, la société qui développa le X-wing, est passée depuis longtemps du côté de l'Alliance. Depuis, les membres de cette équipe et leurs ingénieurs triés sur le volet constituent les consultants techniques d'élite de la Rébellion. Ils proposent de prodigieuses innovations dans différents domaines, le plus souvent dans le secteur spatial.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	4	3	2	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
2	10	0 | 0

Compétences : Astrogation 1, Informatique 1, Mécanique 2
Talents : As de la mécanique 1 (retire ■ aux tests de Mécanique)
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), datapad avec schémas, outils de réparation

MÉCANICIEN [SBIRE]

L'Alliance mène sa lutte acharnée grâce à toutes sortes de véhicules et de vaisseaux. Pour entretenir cet incroyable éventail de merveilles technologiques, elle s'assure les services de techniciens et de mécaniciens chevronnés. Si les ingénieurs impériaux bénéficient d'une instruction militaire poussée, ceux de l'Alliance sont souvent des civils disposant de solides connaissances pratiques et théoriques. La Rébellion accueille à bras ouverts les mécanos privés, les passionnés et, plus généralement, tout individu ayant une dent contre l'Empire et la formation nécessaire.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
3	2	3	2	2	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
3	4	0 | 0

Compétences (en groupe uniquement) : Mécanique
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : hydrocompresseur lourd (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact ; Imprécis 1), outils de réparation

AGITATEUR QUARREN [RIVAL]

Bien trop souvent, la diplomatie ne permet pas à l'Alliance de parvenir à ses fins et donc de se rapprocher de la victoire contre l'Empire. Par peur ou par égoïsme, de nombreux gouvernements de la galaxie se sont alliés à l'Empire et refusent d'envisager une autre solution. Par exemple, la plupart des Quarrens hésitèrent à rejoindre la Rébellion après la libération de leur monde natal, si bien que de nombreux fauteurs de troubles s'insurgèrent dans le but d'ouvrir les yeux à leur peuple.

Quand le gouvernement d'une planète refuse de reconnaître l'intérêt général de ses populations, on fait appel à des agitateurs pour aller au plus près des gens. Ces individus sont très variés, de ceux qui possèdent un charisme exceptionnel associé à une véritable passion jusqu'aux plus fourbes et manipulateurs. Mais quelles que soient leurs méthodes, c'est une profession qui ne laisse guère de place à l'erreur. Après s'être rodés et avoir survécu aux tentatives de conversion sur leur monde natal, de nombreux agitateurs quarrens appliquent désormais leur tactique dans le reste de la galaxie pour le compte de la Rébellion.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	2	3	2	3

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
2	13	0 | 0

Compétences : Charme 2, Coercition 2, Tromperie 2
Talents : Répartie caustique (peut dépenser une action pour effectuer un **test de Coercition Moyen [◆ ◆]** ; chaque ✲ inflige 1 point de stress à un ennemi à portée courte ; peut dépenser ❍ pour qu'un ennemi affecté subisse 1 point de stress supplémentaire)
Capacités : Amphibie (les Quarrens peuvent respirer sous l'eau sans malus et ne subissent jamais de malus lors d'un déplacement sous l'eau)
Équipement : pistolet blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), pamphlet et propagande incendiaires

INTENDANT MILITAIRE [RIVAL]



La plus grande difficulté à laquelle la Rébellion est confrontée est le manque de ressources. Celles dont elle dispose sont soigneusement inventoriées, et distribuées avec parcimonie. Quand ils songent aux flottes et aux bases cachées de l'organisation, certains, y compris au sein de l'Alliance, se demandent pourquoi les ressources les plus mineures, comme les cellules énergétiques de blaster, sont à ce point contrôlées, mais c'est la seule façon pour la Rébellion de survivre. À l'instar de leurs homologues impériaux, les intendants sont chargés de gérer les maigres ressources de l'Alliance et de s'assurer qu'elle ne manque jamais de l'essentiel. Ils n'ont donc d'autre choix que de se montrer particulièrement stricts face aux demandes incessantes de personnels frustrés, chacun étant bien évidemment convaincu que sa requête est parfaitement légitime. Du coup, les intendants ont généralement très mauvaise presse au sein de l'Alliance.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	2	2	3	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
3	12	0 | 0

Compétences : Négociation 3, Sang-froid 2, Système D 2
Talents : Perspicace 1 (améliore 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui prennent pour cible l'intendant), Relations 2 (une fois par séance de jeu, quand l'intendant tente d'acheter un objet disponible légalement, réduisez sa rareté de 2)
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), veste blast (+1 encaissement)

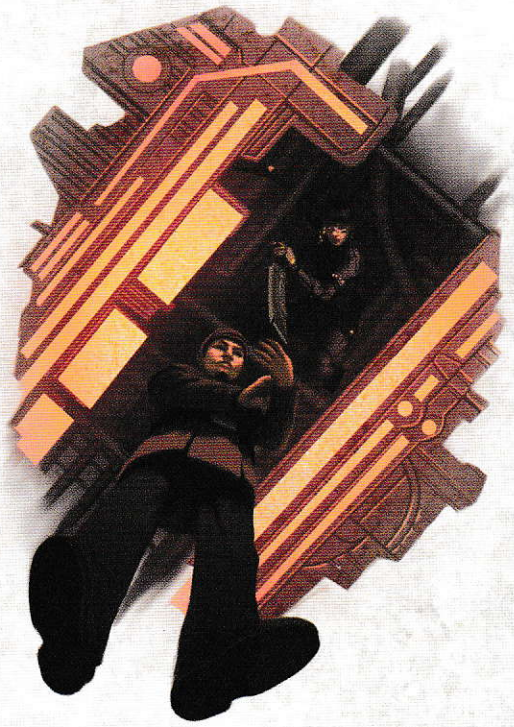
CHEF DE CELLULE REBELLE [NÉMÉSIS]

Les chefs des cellules rebelles sont semblables à bien des égards aux commandants de l'Alliance, mais ils ont moins de ressources, moins de personnel et selon certains, ils prennent des risques beaucoup plus grands. Ces hommes et femmes qui opèrent de l'autre côté des lignes ennemies tentent de saper les intérêts de l'Empire et de fomenter la dissension. L'environnement dans lequel ces cellules agissent est particulièrement hostile à toute forme de rébellion, et leur capture se solde inévitablement par la mort. En règle générale, une cellule rebelle se livre à des actes d'espionnage et de sabotage. Ses membres doivent donc faire profil bas pour éviter d'éveiller les soupçons. Par ailleurs, attirer l'attention des Impériaux sur la population locale est le meilleur moyen de s'aliéner des recrues potentielles et de ternir la réputation de l'Alliance.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
3	3	2	4	4	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DÉFENSE CAC/D
4	19	16	1 | 1

Compétences : Calme 3, Charme 3, Coercition 2, Commandement 3, Connaissance (Stratégie) 1, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 1, Sang-froid 2, Tromperie 3
Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Sens de la rhétorique (au prix d'une action, peut effectuer un **test de Commandement Moyen [◆◆]** ; chaque ✲ retire 1 point de stress ou de blessure d'un allié à courte portée ; peut dépenser 🔱 pour débarrasser un allié affecté de 1 point de stress ou de blessure supplémentaire)
Capacités : Leader de l'Alliance (les agents de l'Alliance ajoutent □ à tous leurs tests de Perception et de Vigilance en présence du PNJ)
Équipement : pistolet disrupteur (Distance [armes légères] ; dégâts 10 ; critique 2 ; portée courte ; Sanguinaire 4), bombe incendiaire (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée courte ; Imprécis 1, Incendiaire 2, Munitions limitées 1, Souffle 7), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), vêtements renforcés (+1 défense, +1 encaissement)



AGENT INFILTRÉ DES FORCES SPÉCIALES [RIVAL]

Les Forces Spéciales de l'Armée de l'Alliance sont connues sous le nom des FS, et leurs troupes considérées comme les plus dangereuses et habiles des unités rebelles. Les agents infiltrés, eux, sont considérés comme les plus meurtriers. Longuement instruits en matière de discrétion et d'assassinat, ils parviennent à s'introduire dans les complexes les mieux protégés pour causer des dégâts dévastateurs avant même que l'ennemi ne soit conscient de leur présence. Ces agents sont souvent utilisés pour affaiblir des objectifs avant un assaut direct, mais aussi pour éliminer des cibles importantes ou récupérer des données particulièrement sensibles. Vu la nature de leurs missions, ils se spécialisent souvent dans le maniement d'armes de corps à corps, plus discrètes que les blasters.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
3	3	2	3	2	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
5	13	0 | 0

Compétences : Corps à corps 2, Discrétion 3, Distance (armes légères) 2, Magouilles 2, Perception 1
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Filature 2 (ajoute □□ à tous les tests de Coordination et de Discrétion)
Capacités : Dans l'ombre (dans l'obscurité ou des ombres particulièrement noires, ajoute □□ à tous les tests de Discrétion), Taloche 1 (dépense 🔱 en combat au corps à corps pour infliger 1 point de stress à un adversaire)
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), veste blast améliorée (+2 encaissement), comlink encodé

AS DE L'ESPACE [RIVAL]

Le comportement des as de l'espace corrobore en tous points ce que la majorité du personnel de l'Alliance pense d'eux. Nombre de pilotes qui deviennent des as sont extrêmement arrogants et intimement persuadés de leur supériorité, prêtant ainsi crédit à ces croyances. Au point que certains se demandent même si ce profil psychologique n'est pas nécessaire pour réussir une carrière aussi éprouvante et stressante, mais cela importe peu au final. Les as de l'espace sont les petits protégés de l'Alliance, un redoutable atout dans la Guerre Civile Galactique et bien souvent, une véritable source d'embarras pour les autres membres de la Rébellion.



Compétences : Artillerie 2, Calme 3, Pilotage (espace) 3
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), combinaison de vol, droïde astromech

PILOTE DE CHASSE [SBIRE]

Avant la bataille de Yavin, les pilotes de chasse jouissaient déjà d'une grande renommée au sein de l'Alliance. Le Haut Commandement était persuadé que son nouveau chasseur, le X-wing, était supérieur à tous points de vue aux appareils de la Marine impériale. On crut alors que cette supériorité allait se traduire par un sérieux avantage lors des batailles spatiales. Après la destruction de l'Étoile Noire, cette croyance s'est accentuée, désormais partagée par d'autres classes de personnel de l'Alliance. Quoique fondée à de nombreux égards, cette assurance a aussi creusé une sorte de fossé entre les pilotes de chasse et le reste du personnel enrôlé dans l'Alliance. Les pilotes sont souvent vus comme des individus arrogants couvés par le Haut Commandement. Que cette perception soit fondée ou non, la plupart des pilotes de l'Alliance sont extrêmement sûrs d'eux, si bien que leur comportement frise parfois l'effronterie.



Compétences (en groupe uniquement) : Artillerie, Calme, Pilotage (espace)
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), combinaison de vol

L'EMPIRE GALACTIQUE, LA BUREAUCRATIE

Si l'armée de l'Empire est la menace la plus tangible qui pèse sur l'Alliance (et sur tous les groupes qui se sont attiré le courroux de l'Empereur), beaucoup de citoyens craignent davantage les différents départements de la bureaucratie impériale. Occupés par des fonctionnaires qui se délectent de leur pouvoir et du protocole associé, ces secteurs sont autant de dédales sans fin pour toute personne contrainte d'y faire appel. En dehors des combats, les membres de l'Alliance voient souvent leurs entreprises mises à mal par des Impériaux ignorant leurs objectifs, mais qui leur compliquent la vie en raison de leur travail.

AGENT DU BOSS [RIVAL]

Le Bureau officiel des Services Stellaires est l'un des aspects les plus invasifs de la bureaucratie impériale, principalement parce que son apparition est très antérieure à celle de l'Empire galactique. La première mouture du BOSS naquit lorsque les voyages en hyperespace prirent une importance prépondérante dans la galaxie, des millénaires avant l'avènement de l'Empire. Cette organisation est principalement chargée d'assigner, réguler et suivre l'utilisation des codes des transpondeurs propres à chaque vaisseau spatial. Les appareils mêlés de près ou de loin à des activités illégales (en entretenant par exemple des liens avec la Rébellion) sont signalés dans les gigantesques bases de données du BOSS et peuvent être identifiés dans la plupart des grands spatioports de la galaxie. C'est pour cette raison que les milieux criminels et l'Alliance utilisent souvent de faux codes de transpondeur. Les agents du BOSS qui supervisent tout cela sont donc de vraies menaces pour les criminels et les Rebelles.



Compétences : Astrogation 1, Informatique 1
Talents : Perspicace 1 (améliore 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui prennent pour cible l'agent du BOSS)
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), datapad sécurisé avec uplink vers la banque de données du BOSS, comlink

AGENT DE LA COMPORN [RIVAL]

La Commission pour la Préservation de l'Ordre Nouveau est l'organisation qui regroupe les multiples départements de la bureaucratie impériale, entièrement acquise au règne de l'Empereur. La COMPORN, un bureau précurseur, apparut lors de la Guerre des Clones. Il fut d'abord un mouvement politique avant de devenir un puissant outil à la solde du Chancelier Suprême. Après l'instauration de l'Empire, ce groupement fut réorganisé pour soutenir le régime plutôt que l'Empereur en personne, même s'il est bien souvent au centre de tentaculaires campagnes de propagande. Les agents de la COMPORN sont de loin les éléments les plus zélés de l'Empire ; ils sont intimement persuadés que toutes les horreurs qu'ils perpètrent dans l'exercice de leur devoir pour exterminer toute forme de déloyauté contribuent au bien de la galaxie.



Compétences : Coercition 3, Connaissance (Mondes du Noyau) 2, Connaissance (Stratégie) 2, Informatique 2, Sang-froid 1, Tromperie 3
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet disrupteur (Distance [armes légères] ; dégâts 10 ; critique 2 ; portée courte ; Sanguinaire 4), comlink militaire

CONSEILLER IMPÉRIAL [NÉMÉSIS]

Pour garder la mainmise sur son Empire, Palpatine a recours à une méthode particulièrement insidieuse : il dresse constamment ses sbires les uns contre les autres. Cette forme de manipulation psychologique permet à tous ces individus de gagner ses faveurs en lui prouvant leur loyauté. Historiquement, cela a empêché ses subordonnés de s'allier contre lui, et cette politique n'a jamais été incarnée plus implacablement que parmi les rangs de ses propres conseillers. En règle générale, ces très puissants et influents bureaucrates sont près d'une centaine. Chacun est non seulement chargé de superviser les détails de l'administration impériale (dont certaines décisions importantes, comme la nomination de gouverneurs et de Moffs), mais aussi de surveiller discrètement les systèmes natals d'autres conseillers et d'officiels de haut rang.



Compétences : Charme 4, Coercition 4, Connaissance (Éducation) 2, Connaissance (Mondes du Noyau) 3, Magouilles 3, Négociation 3, Perception 4, Tromperie 4, Vigilance 3
Talents : Bénéfice du doute 2 (retirez ■ ■ à tous les tests de Coercition et de Tromperie), Charmeur-né (une fois par séance de jeu, peut relancer 1 test de Charme ou de Tromperie), Perspicace 2 (améliore 2 dés de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui prennent pour cible le conseiller impérial)
Capacités : aucune
Équipement : robe somptueuse, nombreux documents, employés divers

AGENT DU DÉSTAB IMPÉRIAL [RIVAL]

Le département de Déstabilisation est une unité spéciale des Renseignements impériaux. Aux yeux de l'Alliance, il s'agit de l'une des pires facettes de l'Empire. Son but est de soumettre les populations de la galaxie à la terreur, afin qu'elles s'en remettent à l'Empire pour assurer l'ordre social. Les agents de ce département sont particulièrement patriotes, mais souvent sociopathes dans l'exécution de leurs devoirs, sans considération pour la vie d'autrui, y compris celle des autres sujets impériaux. Certaines des pires atrocités de la Guerre Civile Galactique furent provoquées par des agents du Déstab, même si l'Alliance parvint fort heureusement à en déjouer une partie. Au tout début du conflit, des agents ayant subi des opérations de chirurgie esthétique infiltrèrent les rangs des Mon Calamari et des Quarrens sur la planète Mon Calamari. Ils tentèrent de déclencher une guerre entre les deux races, afin qu'elles cessent d'approvisionner l'Alliance Rebelle en vaisseaux dont elle avait tant besoin dans sa lutte contre la Marine impériale. Là encore, l'Alliance déjoua cette manœuvre, mais malheureusement, de nombreuses machinations similaires ne purent être empêchées dans le reste de la galaxie.



Compétences : Coercition 3, Connaissance (Bordure extérieure) 2, Connaissance (Mondes du Noyau) 2, Sang-froid 3, Tromperie 3
Talents : Répartie caustique améliorée (au prix d'une action, peut effectuer un **test de Coercition Moyen** [◆ ◆] ; chaque ✲ inflige 1 point de stress à une cible à portée courte ; dépensez Ⓣ pour infliger 1 point de stress supplémentaire à une cible affectée ; toutes les cibles affectées subissent ■ à tous les tests pendant 4 rounds.)
Capacités : Influence déstabilisante (au prix d'une manœuvre, une fois par rencontre, peut ajouter ⚙ à tous les tests de Calme et de Sang-froid des ennemis à portée courte pour le reste de la rencontre)
Équipement : pistolet blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), vêtements épais (+1 encaissement)

MOFF IMPÉRIAL [NÉMÉSIS]

Le terme « Moff » est antérieur à l'apparition de la République Galactique, et donc de l'Empire galactique. Jamais il n'a été autant utilisé que depuis que l'Empereur l'a adopté et a créé la position de Moff impérial pour des

individus chargés de superviser un secteur entier de l'espace au nom de l'Empire. Les élus à ce poste sont particulièrement loyaux, extrêmement compétents ou facilement manipulés. Quoi qu'il en soit, le fait d'avoir un représentant impérial auquel d'autres agents (comme les gouverneurs planétaires ou les superviseurs de systèmes entiers) rendent compte réduit le personnel nécessaire au sommet de la hiérarchie. Chaque Moff rend compte à un conseiller impérial ou, après l'apparition de la doctrine Tarkin, à un Grand Moff en charge de la gouvernance d'un supersecteur. Chaque Moff dispose d'énormément d'autonomie en matière d'organisation et de ventilation des ressources – même militaires –, qui lui sont confiées pour un secteur donné.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	3	4	3	4	5

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DÉFENSE CAC/D
2	13	16	0 | 0

Compétences : Calme 3, Charme 3, Coercition 4, Commandement 4, Connaissance (Mondes du Noyau) 4, Distance (armes légères) 2, Sang-froid 3, Système D 2, Tromperie 4, Vigilance 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Bénéfice du doute 4 (retirez ■■■■ à tous les tests de Coercition et de Tromperie), Sens de la rhétorique ultime (au prix d'une manœuvre, peut effectuer un **test de Commandement Moyen [◆◆]** ; chaque ✲ retire 1 point de stress ou de blessure d'un allié à courte portée ; peut dépenser ☋ pour débarrasser un allié affecté de 1 point de stress ou de blessure supplémentaire ; tous les alliés affectés ajoutent □ à tous leurs tests pendant 4 rounds)
Capacités : Bravoure impériale (peut exécuter une manœuvre pour que toutes les attaques à distance qui le visent touchent à la place un allié ou ennemi sans défense au contact de ce personnage jusqu'au début de son prochain tour)
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant)



L'EMPIRE GALACTIQUE, L'ARMÉE

La branche militaire de l'Empire galactique est une gigantesque machine d'oppression et de destruction qui permet au régime de régner d'une main de fer sur toute la galaxie connue. Seules certaines régions de la Bordure Extérieure échappent à sa poigne, mais n'en sont pas moins menacées pour autant. Si beaucoup voient l'Armée comme une énorme entité monolithique, elle possède en fait plusieurs branches, dont certaines entretiennent une rivalité réelle. Le département le plus célèbre de l'Armée impériale est indéniablement la Marine, véritable police de l'espace infini qui sépare les planètes et systèmes civilisés. Son meilleur représentant est le destroyer stellaire, le symbole du pouvoir de l'Empire, un vaisseau capable de faire le blocus d'une planète grâce à sa puissance de feu et à ses troupes et véhicules embarqués.

L'Armée impériale est moins importante, mais tout aussi crainte. Certains s'imaginent, à tort, que le corps des stormtroopers, pourtant indépendant, en fait partie. L'Armée et ses différentes branches sont responsables de toutes les opérations menées à la surface d'une planète, dont l'entretien des garnisons impériales et opérations menées sous l'autorité des gouverneurs planétaires, Moffs sectoriels et Grands Moffs. Si la Marine possède toutes sortes de vaisseaux spatiaux, l'Armée dispose d'une extraordinaire diversité de véhicules et de troupes adaptés à presque tous les environnements connus de la galaxie.

TROOPER DE L'ARMÉE IMPÉRIALE [SBIRE]

Les citoyens de la galaxie les plus chanceux ne voient jamais un destroyer stellaire ou un stormtrooper de leur vivant. Pour la majorité de ceux qui ne quittent jamais la surface d'une planète, le trooper de l'Armée impériale est l'incarnation même de l'Empire. Les stormtroopers et les vaisseaux apparaissent dans toutes sortes de publicités, mais c'est le visage sévère et implacable des fantassins de l'Armée qui exécute les volontés de l'Empereur sur la surface d'une planète. C'est pour cette raison que le personnel de l'Alliance doit affronter les hommes et les femmes de l'Armée impériale.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	2	2	2	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
3	5	0 | 0

Compétences (en groupe uniquement) : Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Sang-froid
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; Réglage étourdissant), 2 grenades à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Munitions limitées 1, Souffle 6), uniforme et casque de trooper (+1 encaissement)



CORPS D'ARTILLERIE IMPÉRIAL [SBIRE]

Le Corps d'artillerie est une branche militaire impériale qui regroupe des membres de l'Armée (en majorité) et de la Marine. Comme les troupes du Corps des véhicules, avec lesquelles ils travaillent souvent, les membres du Corps d'artilleurs reçoivent une instruction rudimentaire de trooper, mais sont avant tout formés au maniement des armes montées. Les célèbres batteries de turbolasers, qu'on trouve à bord de centaines de modèles de vaisseaux de la Marine impériale, ainsi que l'importante variété de lasers installés au sol et sur les nombreux engins du Corps des véhicules sont tenus par les membres du Corps d'artilleurs.



Compétences : Artillerie
Talents : aucun
Capacités : Servants d'artillerie (pour chaque membre du Corps d'artillerie impérial du groupe de sbires au-delà du premier, réduisez de 1 l'attribut Encombrant de leurs armes)
Équipement : pistolet blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), blaster lourd à répétition (Artillerie ; dégâts 15 ; critique 2 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 5, Perforant 2, Sanguinaire 1), uniforme et casque de trooper (+1 encaissement)

OFFICIER DE L'ARMÉE IMPÉRIALE [RIVAL]

La gestion quotidienne de la puissance militaire impériale et la planification de ses offensives majeures nécessitent une quantité incalculable d'officiers. Leur nombre a considérablement augmenté ces dernières années, principalement à cause de la menace croissante que représente l'Alliance rebelle. Comme cela a souvent été le cas au sein des millions d'armées de l'histoire galactique, le mérite est le meilleur moyen de gravir les échelons de l'Armée impériale, mais il ne faut surtout pas négliger l'aspect politique. En effet, de nombreux officiers doivent leur place à leurs liens familiaux.



Compétences : Connaissance (Stratégie) 2, Distance (armes légères) 2, Sang-froid 3, Vigilance 2
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)
Capacités : Recommandations tactiques (peut exécuter une manœuvre pour diriger un groupe de sbires de l'Armée impériale à portée moyenne ; le groupe peut exécuter une manœuvre gratuite immédiate ou ajouter ■ à son prochain test), Tir accablant (peut exécuter une manœuvre pour diriger un groupe de sbires de l'Armée impériale à portée moyenne ; le groupe peut effectuer une action de test de combat gratuite immédiate)
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), uniforme d'officier (+1 encaissement), comlink longue portée

TROOPER DE LA MARINE IMPÉRIALE [SBIRE]

Souvent pris pour les soldats de base de l'Armée impériale, au grand désarroi des deux groupes, ces troopers jouent le même rôle au sein de la Marine. Ce sont les forces armées des vaisseaux de grande taille et des stations spatiales. Ils sont habituellement chargés de superviser les prisonniers embarqués, de monter la garde, d'escorter des invités de marque ou d'aborder les appareils ennemis.



Compétences (en groupe uniquement) : Distance (armes légères), Perception
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), veste blast et casque (+1 encaissement)

CORPS DES VÉHICULES IMPÉRIAL [RIVAL]

Branche de l'Armée impériale, le Corps des véhicules est une division spécialisée de troopers qui reçoivent une instruction d'infanterie rudimentaire, mais sont surtout capables de conduire les divers types d'appareils utilisés par cette organisation. L'utilisation de répulseurs, de véhicules terrestres ou aquatiques, mais aussi d'aéronefs atmosphériques (les vaisseaux spatiaux relèvent de la Marine impériale) leur incombe donc. Néanmoins, les bateaux et submersibles sont généralement regroupés au sein d'une sous-division de l'Armée appelée la petite Marine impériale, chargée des missions aquatiques à la surface des planètes de toute la galaxie.



Compétences : Artillerie 2, Pilotage (planétaire) 2
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), uniforme et casque de trooper (+1 encaissement)

AGENT DE RENSEIGNEMENTS [NÉMÉSIS]

Les Renseignements impériaux sont indépendants de la défense, mais ces deux entités collaborent souvent pour remplir des objectifs mutuels. L'autonomie dont ils jouissent leur permet régulièrement de profiter de ressources militaires dans le cadre de leurs missions, parfois au grand désarroi des officiers responsables du commandement des vaisseaux ou compagnies utilisés de la sorte. Mais la menace représentée par les agents de renseignements est importante, car ils n'observent pas le protocole militaire habituel et peuvent réfléchir en dehors du cadre tactique strict de l'Armée et de la Marine. Les plus chevronnés saisissent le mode de réflexion de l'Alliance, ce qui les rend particulièrement dangereux.



Compétences : Charme 2, Coercition 2, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Système D 2, Tromperie 2, Vigilance 2
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), datapad encodé, comlink sécurisé

INFORMATEUR MILITAIRE [RIVAL]

Ces individus (que l'Empire qualifie d'adjoints de renseignements) ne sont que l'ombre des agents du Bureau de Renseignement Impérial. Néanmoins, ils sont tout aussi loyaux et jouissent de tous les avantages d'une couverture presque impénétrable. Les candidats sont choisis très jeunes et discrètement endoctrinés quand on peut raisonnablement expliquer leurs absences. Ces individus développent une grande loyauté à l'égard de l'Armée impériale en échange de récompenses extrêmement modestes, qu'elles soient de nature militaire, financière ou politique. On trouve même de très bonnes raisons pour transférer ces hommes et ces femmes vers des zones politiques sensibles, où ils surveillent soigneusement la population, en quête de signes de trahison ou d'activités paramilitaires. Ensuite, ils font leur rapport au moyen de boîtes anonymes, de communiqués codés et autres méthodes secrètes.



Compétences : Discrétion 1, Informatique 1, Tromperie 2, Vigilance 1
Talents : Quelconque 1 (les personnages adverses améliorent 1 dé de difficulté des tests visant à identifier l'informateur militaire)
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), trousse de déguisement, comlink militaire sécurisé démontable

INGÉNIEUR NAVAL [SBIRE]

D'un point de vue purement technique, le Corps impérial des ingénieurs est un département à part de l'Armée souvent associé à la Marine, qui en embarque fréquemment des membres à bord de ses vaisseaux spatiaux. En son sein, ils servent principalement de conseillers tactiques lors des nombreux sièges auxquels participent les destroyers stellaires. On en trouve aussi parmi les rangs de l'Armée impériale où leur rôle est plus constructif, car il consiste à faciliter l'édification d'installations militaires au sol.



Compétences (en groupe uniquement) : Informatique, Mécanique
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant)

STORMTROOPER IMPÉRIAL [SBIRE]

Il n'existe pas meilleur symbole de l'Ordre Nouveau de l'Empereur que les légions de stormtroopers d'élite qui obéissent à ses instructions sans remords, pitié ou compassion. Le casque parfaitement anonyme, leur armure uniforme et leurs effectifs imposants, qui avancent constamment sans se soucier des pertes subies, contribuent à leur réputation intraitable. Les détails de la Guerre des Clones ont depuis longtemps été oubliés par une grande majorité des habitants de la galaxie. Du coup, rares sont ceux qui associent les terrifiants stormtroopers d'aujourd'hui aux clones héroïques qui ont jadis mené la guerre pour le compte de la République galactique.

Le Corps des stromtroopers impériaux est une branche indépendante de l'Armée. Bien qu'ils rendent compte aux officiers de l'Armée et de la Marine, leurs commandants ont le droit d'ignorer ou d'outrepasser les ordres reçus quand ils estiment que ceux-ci vont à l'encontre des intérêts de l'Empire galactique. Les légions de stormtroopers ont de nombreuses spécialités qui, pour la plupart, s'appuient sur un matériel adapté à leur instruction, le tout produisant des troupes d'élite capables de servir efficacement sur n'importe quel théâtre d'opérations.



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes lourdes), Sang-froid
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; Réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), 2 grenades à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Munitions limitées 1, Souffle 6), armure de stormtrooper (+2 encaissement), ceinture multi-usages, chargeurs de rechange. Les individus et groupes de deux peuvent être équipés de blasters à répétition pourvus d'une sangle (Distance [armes lourdes] ; dégâts 11 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 4, Perforant 1).

SERGENT STORMTROOPER IMPÉRIAL [RIVAL]

Les stormtroopers émérites obtiennent le grade de sergent. Ils prennent alors la tête d'un escadron, mais les plus brillants d'entre eux en matière de commandement sont promus à un grade supérieur. Ils peuvent alors être chargés de superviser des compagnies entières. Ceux qui ne font pas partie des légions de stormtroopers ont du mal à saisir leurs notions de grades, car ils qualifient tous leurs officiers de commandants. L'uniformité de leur armure et ce genre d'approximation contribuent à renforcer l'image de l'entité militaire monolithique et anonyme, et accentuent d'autant leur redoutable réputation.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
3	3	2	2	3	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
5	15	0 | 0

Compétences : Athlétisme 2, Commandement 3, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Distance (armes lourdes) 2, Résistance 2, Sang-froid 2, Vigilance 2
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)
Capacités : Recommandations tactiques (peut exécuter une manœuvre pour diriger un groupe de sbires de l'Armée impériale à portée moyenne ; le groupe peut exécuter une manœuvre gratuite immédiate ou ajouter □ à son prochain test)



Dark Trooper — Stormtrooper — Trooper Éclaireur — Soldat des Neiges

Équipement : fusil blaster lourd (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 3), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), 2 grenades à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Munitions limitées 1, Souffle 6), armure de stormtrooper (+2 encaissement), ceinture multi-usages, chargeurs de rechange

CORPS DE STORMTROOPERS SPÉCIALISÉS : DARK TROOPER [RIVAL]

Créé sur la base d'une sous-division du Corps des stormtroopers impériaux, le projet secret Dark Trooper visait à produire des combattants d'élite encore plus redoutables, en moins de temps que les autres. Le but était de créer des droïdes militaires extrêmement évolués, capables de passer pour des humains en armure, conservant ainsi l'aspect redoutable d'unités militaires sans se soucier des conditions environnementales susceptibles de limiter le personnel humain. Le projet fut saboté par l'Alliance, mais un petit nombre de prototypes furent achevés, si bien que la Rébellion vit dans la peur permanente que le projet ait tout simplement été délocalisé en un lieu inconnu.



Compétences : Artillerie 4, Perception 2, Pugilat 2, Vigilance 2
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible),
Capacités : Droïde (ne respire pas, ne mange pas et ne boit pas, et peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines), Sens améliorés (ajoute automatique à tous les tests de Perception)
Équipement : lance-missiles (Artillerie ; dégâts 20 ; critique 2 ; portée extrême ; Brèche 1, Déploiement 1, Encombrant 3, Munitions limitées 6, Projectile guidé 3, Souffle 10), canon d'assaut à obus plasma (Artillerie ; dégâts 10 ; critique 2 ; portée longue ; Automatique, Brèche 1, Choc 1, Encombrant 4, Imprécis 1), armure énergétique (+2 encaissement, +1 défense), réacteur dorsal, comlink interne

CORPS DE STORMTROOPERS SPÉCIALISÉS : SOLDAT DES SABLES [SBIRE]

Les mondes désertiques sont souvent riches en minerais et autres ressources rares, et nécessitent l'installation de colonies malgré les rigueurs de l'environnement. Les températures extrêmes, auxquelles s'ajoutent l'abrasion et les problèmes d'orientation liés au relief, exigent une instruction et un équipement particuliers. Les soldats des sables connaissent parfaitement les environnements arides et sont formés à la monte de toutes sortes de créatures, ce qui leur permet de se déplacer dans les milieux où la technologie est souvent mise à mal.



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes lourdes), Résistance, Sang-froid, Survie
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; Réglage étourdissant), armure environnementale réfrigérante (+2 encaissement ; quand ils effectuent des tests de compétence, les soldats des sables peuvent retirer ■ ■ dus à un environnement chaud ou aride), ceinture multi-usages, chargeurs supplémentaires, provisions d'eau et de nourriture. Les individus et groupes de deux peuvent aussi disposer de dewbacks de selle.

CORPS DE STORMTROOPERS SPÉCIALISÉS : TROOPER ÉCLAIREUR [SBIRE]

La reconnaissance est l'un des aspects les plus importants de toute organisation militaire, et le Corps des stormtroopers impériaux n'échappe pas à la règle. Dotés d'armures plus légères pour faciliter leurs mouvements et formés au maniement de véhicules équipés de répulseurs à commande rapide, les troopers éclaireurs précèdent les légions de stormtroopers sur tout nouveau théâtre d'opérations.



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Sang-froid, Vigilance
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant) ou fusil blaster de sniper à lunette (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée extrême ; Cadence lente 1, Encombrant 3, Perforant 2, Précis 1, réduit de 1 la difficulté des tests de combat à portée longue ou extrême), 1 grenade à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Munitions limitées 1, Souffle 6), armure de trooper éclaireur (+1 encaissement), ceinture multi-usages, chargeurs supplémentaires

CORPS DE STORMTROOPERS SPÉCIALISÉS : SOLDAT DES NEIGES [SBIRE]

Si les mondes désertiques présentent des conditions environnementales qui ne facilitent pas les opérations

militaires habituelles, les mondes glacés offrent aussi leur lot d'embûches aux légions de stormtroopers. Les soldats des neiges disposent d'une armure spéciale et d'un équipement qui fonctionne quelle que soit la température. Ils peuvent donc entreprendre de longues missions sans appui extérieur. Par ailleurs, ils sont équipés de systèmes de senseurs permettant de distinguer les signatures thermiques dans une mer de glace, ce qui augmente sensiblement leur efficacité au combat.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
3	3	2	2	3	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
5	5	0 | 0

Compétences (en groupe uniquement) : Artillerie, Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes lourdes), Résistance, Sang-froid, Survie
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : fusil blaster à viseur multi-optiques (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; Réglage étourdissant, retire jusqu'à ■ ■ imposés par la fumée, l'obscurité et autres conditions environnementales qui réduisent la vision), armure de soldat des neiges (+2 encaissement ; quand ils effectuent des tests de compétence, les soldats des neiges peuvent retirer ■ ■ imposés par des conditions environnementales froides ou glacées). Les individus et groupes de deux peuvent être équipés de blasters lourds à répétition (Artillerie ; dégâts 15 ; critique 2 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 5, Perforant 2, Sanguinaire 1 ; trépied).

PILOTE DE TIE [SBIRE]

Habituellement décriés par l'Alliance, qui les trouve nettement inférieurs à ses propres pilotes, les hommes qui passent par les programmes d'entraînement de l'Empire sont nettement supérieurs à leurs homologues de toute la galaxie, à part peut-être ceux de la Rébellion. En fait, la mauvaise réputation des pilotes de TIE n'est pas due à leurs compétences, mais à la médiocrité de leur matériel (les chasseurs TIE sont très fragiles et de piètre manufacture) et à leur manque de protection (ils n'ont pas de boucliers).

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	3	2	2	2	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
2	5	0 | 0

Compétences (en groupe uniquement) : Artillerie, Pilotage (espace)
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), combinaison de vol

AS DU TIE [RIVAL]

Si beaucoup plaisantent au sujet de la fragilité des TIE, la plupart craignent les nuées de chasseurs qui piquent pour mitrailler ou bombarder. Cette réputation est en grande partie due aux as, les meilleurs pilotes de TIE. Ces individus, généralement des chefs d'escouade et vétérans chevronnés, jouent dans la même cour que les pilotes de l'Alliance les plus arrogants.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	4	2	3	2	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
2	12	0 | 0

Compétences : Artillerie 2, Pilotage (espace) 2
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), combinaison de vol, dispositif d'amélioration sensorielle (ajoute ❤ aux tests de Perception du personnage)



LA PÈGRE GALACTIQUE

La Guerre Civile Galactique est un conflit qui oppose l'Empire et l'Alliance pour la Restauration de la République. Entre les deux, il y a les ombres de la pègre. Dans ces zones grises, les criminels trouvent le moyen de faire des profits en aidant le camp de leur choix, mais le plus souvent, ils les manipulent l'un contre l'autre. Ce jeu dangereux peut en effet s'avérer très lucratif. De nombreuses factions de la pègre ont énormément souffert aux mains de l'implacable Empire et prêtent donc volontiers assistance à la Rébellion (mais jamais gratuitement). En quête de matériel et d'équipement, l'Alliance est heureuse de pouvoir faire affaire avec tout individu prêt à l'aider, mais garde ses distances avec les pires crimes, comme l'esclavagisme et le trafic d'épices.

À l'inverse, l'Empire fait rarement appel aux milieux criminels. Il existe toutefois des exceptions à la règle. L'Empereur en personne a noué des liens avec le Soleil Noir, et certains officiers et autres Moffs ont parfois des objectifs qui les obligent à coopérer avec des criminels. Dans l'ensemble, l'Empire ne cautionne ni ne soutient les liens avec la pègre. Les exceptions notables sont les chasseurs de primes, dont la cruauté et l'implacabilité leur ont valu le statut de représentants légaux de l'Empire, bénéficiant ainsi de contrats lucratifs.

RECELEUR [RIVAL]

Dans tout conflit aux dimensions de la Guerre Civile Galactique, certains cherchent à tirer leur épingle du jeu. À ce sujet, il convient de préciser que les besoins en armes et en équipement de l'Alliance ont fait la fortune de nombreux individus. Les receleurs ont le chic pour mettre la main sur tout ce dont les gens ont besoin, des gens dont les poches sont généralement pleines de crédits. Ils traitent le plus souvent avec l'Alliance, car l'Empire est rarement en manque de matériel. Néanmoins, certains représentants de l'Empire sont suffisamment corrompus pour faire affaire avec ce genre d'individu quand cela les arrange.



Compétences : Connaissance (Pègre) 2, Distance (armes légères) 1, Magouilles 2, Négociation 2, Système D 2, Vigilance 2
Talents : Contacts au marché noir 2 (diminue de deux crans la rareté de l'objet recherché sur le marché noir ; le coût de l'objet augmente de 50 %)
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant)

CHASSEUR DE PRIMES AFFILIÉ [RIVAL]

Par définition, le chasseur de primes est un individu en possession d'un certificat de maintien de la paix impérial, qui lui donne le droit de traquer et d'arrêter les criminels recherchés en échange d'une prime offerte par l'Empire ou quelque autre partie. La définition est cependant anodine, et ne reflète en rien la brutalité dont les chasseurs de primes font si souvent preuve dans toute la galaxie. Les âmes compatissantes ne sont pas attirées par ce genre d'emploi. Si beaucoup gagnent correctement leur vie en travaillant pour le compte de l'Empire, il en existe autant, sinon plus, qui décident de travailler pour des sociétés, des citoyens ou des organisations criminelles afin de gagner les crédits et la réputation qu'ils convoitent . Il va sans dire que les chasseurs de primes constituent une menace réelle pour tous les membres de l'Alliance rebelle.



Compétences : Calme 2, Corps à corps 1, Discrétion 1, Distance (armes légères) 2, Perception 2, Survie 2, Système D 2
Talents : Arme en main (peut dégainer ou rengainer une arme au prix d'une broutille), Pisteur chevronné (retirez ■ aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces ; réduit de moitié le temps nécessaire pour suivre une cible),
Capacités : aucune
Équipement : pistolet disrupteur (Distance [armes légères] ; dégâts 10 ; critique 2 ; portée courte ; Sanguinaire 4), 2 grenades étourdissantes (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Dégâts étourdissants, Désorientation 3, Munitions limitées 1, Souffle 8), bolas (Distance [armes légères] ; dégâts 2 ; portée courte ; Enchevêtrement 3, Munitions limitées 1, Renversement), vêtements renforcés (+1 défense, +1 encaissement), réacteur dorsal, ceinture multi-usages

EXPERT EN CONTREFAÇON [RIVAL]

La bureaucratie impériale est d'une taille telle qu'un être conscient moyen a peu de chances d'en faire le tour de son vivant. La masse de permis, de papiers, de licences et autres formulaires suffit à confondre et à décourager les plus déterminés. Heureusement pour l'Alliance et tous ceux qui se refusent à suivre les voies officielles, certains sont capables de produire toutes sortes de documents... à condition d'y mettre le prix. La contrefaçon est très lucrative mais dangereuse, et pratiquée aux quatre coins de la galaxie. Ceux qui en font leur métier se spécialisent souvent dans une seule facette de la bureaucratie, car la diversification est coûteuse et peut attirer l'attention.



Compétences : Connaissance (Pègre) 1, Perception 2, Système D 2, Vigilance 1
Talents : aucun
Capacités : Regard critique (gagne □ sur tous les jets effectués pour reproduire un document familier)
Équipement : pistolet blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), outils de contrefaçon électroniques de précision

BRUTE SOUDOYÉE (WEEQUAY) [RIVAL]

Les Weequays appartiennent à une espèce dure et robuste, et sont accoutumés à jouer les gros bras en raison de leur cuir épais et de leur ossature dense. Leur culture met en avant la violence et les querelles, et toutes les factions de la galaxie les emploient comme mercenaires depuis bien longtemps. Ils jouent ce rôle à merveille, sont généralement calmes et solitaires, et se fondent dans leur environnement, qu'il s'agisse d'un vaisseau pirate ou de la salle du trône d'un Hutt.



Compétences : Athlétisme 1, Coercition 2, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 1, Survie 1
Talents : aucun
Capacités : aucune

Équipement : vibrohache (Corps à corps ; dégâts 6 ; critique 2 ; portée au contact ; Briseur, Perforant 2, Sanguinaire 3), 2 grenades à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Munitions limitées 1, Souffle 6), armure de cuir (+1 encaissement)

BARON DU CRIME HUTT [NÉMÉSIS]

Les Hutts sont les pires criminels de toute la galaxie. Chaque représentant de cette espèce est une créature puissante et dangereuse, qu'il ne faut certainement pas sous-estimer. Les Hutts jouissent d'une longévité prodigieuse et sont particulièrement résistants, aussi bien aux dégâts physiques qu'aux pouvoirs de la Force. Ajoutez à cela leur égocentrisme sans borne, leur violence, leur cupidité et leur débauche, et vous obtenez des créatures parfaitement adaptées aux milieux criminels. Par ailleurs, ils se montrent très rancuniers vis-à-vis de ceux qui osent les défier. L'Empire ferme délibérément les yeux sur leurs excès et les laisse superviser l'Espace Hutt, la région de la galaxie qui abrite leurs entreprises criminelles les plus lucratives. L'Alliance préfère ne pas traiter avec eux, parce qu'ils sont imprévisibles et indignes de confiance. Malheureusement, elle n'a parfois pas le choix.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
6	1	4	6	5	3

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DÉFENSE CAC/D
10	30	20	0 | 0

Compétences : Athlétisme 1, Calme 5, Charme 2, Coercition 4, Commandement 1, Connaissance (Bordure Extérieure) 3, Connaissance (Pègre) 3, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Négociation 5, Résistance 8, Sang-froid 5, Tromperie 5
Talents : Détermination 2 (quand il subit du stress, réduisez-le de 2 points, jusqu'à un minimum de 1), Dur au mal 3 (réduit le résultat d'une blessure critique de 30), Perspicace 3 (améliore 3 dés de difficulté des tests de Charme, Coercition et Tromperie visant le Hutt), Persuasion 2 (retirer jusqu'à ■■ à tout test de Magouilles ou de Tromperie)
Capacités : Maladroit (les Hutts ont une force énorme, mais leur masse limite gravement leur souplesse et leur adresse ; ils ajoutent ■■■ à leurs tests de Coordination, Corps à corps et Pugilat), Pesant (les Hutts ne peuvent jamais exécuter plus d'une manœuvre de déplacement par tour)
Équipement : habituellement aucun ; quand un Hutt a besoin de quelque chose, il dispose généralement d'un assistant qui le porte et s'en sert à sa place. Toutefois, il leur arrive de manier des armes comme la vibrohache (Corps à corps ; dégâts 9 ; critique 2 ; portée au contact ; Briseur, Perforant 2, Sanguinaire 3) ou le pistolet blaster à canon large (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant, utilisable uniquement par les Hutts)

INFOMARCHAND [RIVAL]

La galaxie est particulièrement vaste, et il est nécessaire de connaître la bonne information au bon moment dès lors qu'on entreprend une action politique, militaire ou criminelle majeure. Il est dans l'intérêt de l'Empire de contrôler et de restreindre l'accès aux renseignements, histoire notamment de compliquer la tâche de l'Alliance Rebelle. Heureusement, il y a ceux qui disposent des meilleurs contacts, ouvrent leurs oreilles en grand et sont ravis de révéler leurs informations contre quelques crédits. Les informateurs, souvent appelés « infomarchands », sont appréciés des membres de l'Alliance Rebelle, de certains départements du Renseignement impérial et, bien évidemment, de l'ensemble des factions du monde criminel.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	4	3	3	3

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
2	12	0 | 0

Compétences : Connaissance (toutes) 2, Perception 2, Tromperie 2, Vigilance 1
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), datapad encodé, comlink

PIRATE [SBIRE]

Rares sont les citoyens qui passent leurs journées à songer à l'immensité spatiale séparant les planètes ; cela n'a tout simplement pas grand intérêt. Toutefois, le vide recèle d'innombrables dangers parmi lesquels les pirates ne sont pas les moindres. Apolitiques et frappés d'une cupidité sans bornes, ils s'en prennent à tous les vaisseaux suffisamment faibles à leurs yeux. Cela inclut rarement les appareils militaires des flottes de l'Empire et de l'Alliance, mais des groupes d'agents de l'une ou l'autre des factions de la Guerre Civile Galactique peuvent être victimes de pirates si leur équipage manque de vigilance.





Compétences (en groupe uniquement) : Calme, Distance (armes légères) ou Distance (armes lourdes)
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant) ou carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), armure matelassée (+2 encaissement)

CAPITAINE PIRATE [NÉMÉSIS]

Rares sont les pirates qui survivent assez longtemps pour affûter leurs talents et obtenir une position d'autorité. Contrairement à leurs camarades, ces individus font preuve d'une formidable ingéniosité aiguisée au fil de leur turbulente carrière. Leur idéologie varie : certains éliminent tous les témoins, d'autres les épargnent dans l'espoir de se tailler une bonne réputation et d'inviter ainsi les capitaines adverses à se rendre sans combattre. La plupart des capitaines pirates craignent d'être capturés et ne prennent pas de risques inconsidérés, à moins que la promesse du gain ne l'emporte sur leur lâcheté.



Compétences : Artillerie 2, Calme 3, Coercition 3, Commandement 2, Coordination 2, Corps à corps 4, Distance (armes lourdes) 3, Magouilles 3, Résistance 2, Tromperie 3
Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Force surhumaine 2 (ajoute 2 points de dégâts aux attaques de Corps à corps et de Pugilat), Renversement (peut dépenser ⊕ pour jeter une cible à terre avec une attaque de corps à corps réussie)
Capacités : Chef pirate (peut exécuter une manœuvre pour donner des ordres aux autres alliés pirates à portée moyenne, leur conférant □ à leur prochain test)
Équipement : fusil blaster lourd (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 3), vibrohache (Corps à corps ; dégâts 9 ; critique 2 ; portée au contact ; Briseur, Perforant 2, Sanguinaire 3), vêtements renforcés (+1 encaissement, +1 défense)

MÉCANICIEN DE PORT FANTÔME [RIVAL]

Le terme « port fantôme » décrit généralement un spatioport opérationnel libre de toute influence gouvernementale, qu'elle soit de nature planétaire, sectorielle ou impériale. Ces spatioports sont parfois tenus par des acteurs privés, mais sont le plus souvent entre les mains d'entreprises criminelles. Toutes sortes de services, parfois de très haute technicité, y sont proposés. Ce genre d'endroit s'adresse également à tout individu désireux de ne pas laisser de traces de ses transactions commerciales, mais le coût d'une telle discrétion peut se révéler exorbitant. Les mécaniciens des ports fantômes sont souvent très habiles, mais quelque peu excentriques.



Compétences : Astrogation 1, Informatique 2, Mécanique 3, Pègre 2, Système D 2
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : hydrocompresseur lourd (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact ; Imprécis 1), outils de réparation

SLICER [RIVAL]

Les réseaux informatiques qui connectent les milliers de gouvernements de la galaxie sont d'une complexité prodigieuse et abritent des informations sensibles particulièrement bien protégées. Les slicers sont des individus capables de contourner toutes sortes de protocoles de sécurité informatiques dans le but de récupérer en douceur des renseignements pour le compte d'autrui... ou par simple plaisir. Les plus chevronnés sont engagés pour arracher des renseignements secrets aux banques de données de l'Armée, décoder des informations issues d'installations militaires, ou s'engager dans toutes sortes de trafics de renseignements.



Compétences : Calme 2, Informatique 2, Magouilles 1
Talents : Systèmes de sécurité (Retire ■ aux tests d'Informatique et de Magouilles pour contourner un système de sécurité)
Capacités : aucune
Équipement : blaster étourdissant (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique – ; portée courte ; Dégâts étourdissants), matériel de piratage

CONTREBANDIER [RIVAL]

Dans les holovidéos vendus sous le manteau, les contrebandiers passent habituellement pour des héros et voyous dont l'audace et le courage leur valent souvent de croiser le chemin d'adversaires dont les vices et crimes dépassent les leurs, et de loin. La galaxie abrite certainement une poignée d'individus de cette trempe, mais la grande majorité des contrebandiers, cupides et parfaitement amoraux, cherchent à faire des profits en ignorant les lois et les traditions. Leur seul point commun est un profond manque de respect pour les forces de l'ordre. Ils représentent donc un intérêt pour l'Alliance, qui a malgré tout du mal à leur faire confiance, pour des raisons parfaitement compréhensibles. Compte tenu de la fréquence à laquelle la route des contrebandiers croise celle des barons impitoyables du crime, on peut facilement penser que leurs chances de trahir l'Alliance sont tout aussi élevées.



Compétences : Calme 1, Charme 2, Distance (armes légères) 2, Magouilles 2, Pilotage (espace) 3, Système D 2, Vigilance 1
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Pilote chevronné 2 (retire ■■ à tous ses tests de Pilotage)
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Dégâts étourdissants)

DROÏDES

Aussi paradoxale et contradictoire que puisse paraître cette expression, la « vie mécanique » est monnaie courante dans la galaxie. Les droïdes facilitent l'existence des êtres vivants sur d'innombrables planètes et civilisations depuis des siècles, voire plus encore. Des simples droïdes de travail, qui se contentent de déplacer des marchandises, aux droïdes médicaux les plus évolués, capables de diagnostiquer les blessures et maladies les plus graves, les droïdes sont aussi variés que les formes de vies organiques qu'ils servent quotidiennement. Quel que soit leur rôle, on les trouve dans les deux camps de la Guerre Civile Galactique.

La majorité des modèles de droïdes sont dépourvus de capacités de réflexion. Seuls les plus évolués sont doués de conscience, et encore faut-il que leurs circuits cérébraux se développent longuement sans que leur mémoire ne soit régulièrement effacée. Les droïdes sont également divisés en classes, qui dépendent de leur fonction première. Les droïdes de classe 1 sont destinés à un usage médical et disposent donc de cerveaux extrêmement évolués. Les droïdes de classe 2, chargés de missions d'ingénierie et de maintenance, sont rarement dotés des moyens nécessaires pour entretenir des formes de communication complexes avec les êtres organiques. On trouve parmi eux la multitude d'astromechs popularisés par l'énorme succès de la série R2. Les droïdes de classe 3 sont principalement conçus pour interagir avec les êtres organiques : il s'agit de domestiques, d'interprètes ou d'aides-soignants. Comme les droïdes de classe 1, ils développent vite une conscience. Les droïdes de classe 4 étant conçus pour se battre, leur production et leur utilisation sont étroitement contrôlées. Enfin, les droïdes de classe 5 sont les plus simples de tous, destinés à effectuer des tâches physiques dans différents types d'environnements.

DROÏDE ASSASSIN [NÉMÉSIS]

Les droïdes assassins illustrent les pires peurs des êtres organiques vis-à-vis de toute forme de vie mécanique, puisqu'ils sont capables d'user de violence contre leurs créateurs dans le but de tenter de prendre leur place. Bien que tous les droïdes assassins ne soient pas programmés pour commettre des génocides, ils sont conçus pour tuer des créatures vivantes. Ils représentent donc un danger pour ceux qui les entourent, car ils ne sont pas motivés par le profit ou l'idéologie, mais par un pur instinct de programmation. Officiellement, l'Empire n'emploie pas de droïdes assassins, car ceux-ci sont illégaux dans presque tous les secteurs de la galaxie. Mais officieusement, il fait appel à leurs services pour éliminer des cibles dont il ne peut pas se charger lui-même, du moins publiquement. En règle générale, l'Alliance évite de recourir à ce genre de créatures.



Compétences : Artillerie 5, Coercition 3, Corps à corps 3, Distance (armes légères) 5, Distance (armes lourdes) 5, Informatique 4, Mécanique 3, Pilotage (espace) 3, Pilotage (planétaire) 3, Vigilance 2
Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Bout portant 3 (ajoute 3 points de dégâts aux tests de Distance [armes lourdes] et Distance [armes légères] effectués à portée courte ou au contact), Tir de barrage 3 (ajoute 3 points de dégâts aux tests d'Artillerie et de Distance à portées moyenne et longue)
Capacités : Droïde (ne respire pas, ne mange pas et ne boit pas, et peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines)

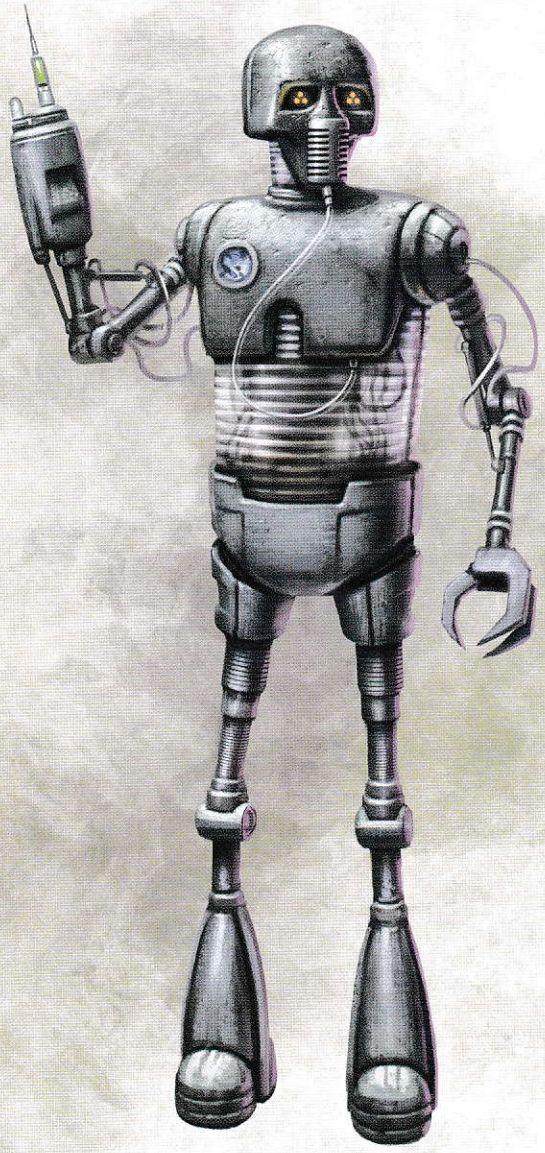
Équipement : blaster léger à répétition (Distance [armes lourdes] ; dégâts 11 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 4, Perforant 1), pistolet blaster léger intégré (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Dégâts étourdissants), lance-missile intégré (Artillerie ; dégâts 20 ; critique 2 ; portée extrême ; Brèche 1, Encombrant 3, Munitions limitées 6, Projectile guidé 3, Souffle 10), griffes-rasoirs intégrées (Corps à corps ; dégâts 6 ; critique 4 ; portée au contact)

DROÏDE ASTROMECH [RIVAL]

Les droïdes astromech sont extrêmement courants dans la galaxie. S'ils partagent tous un même but, ils varient considérablement en termes de sophistication. Les premiers d'entre eux ne sont rien de plus que des naviordinateurs animés et doués de capacités de maintenance. Les plus sophistiqués d'entre eux, et notamment la célébrissime série R d'Industrial Automaton, comptent parmi les droïdes de classe 2 les plus intelligents et évolués. Les modèles R2, en particulier, sont connus pour développer une personnalité originale en l'absence d'effacements de mémoire réguliers. Si les chasseurs de l'Alliance sont beaucoup plus évolués que ceux de l'Empire sans être beaucoup plus gros, c'est parce qu'ils s'appuient sur l'utilisation de droïdes astromech pour faciliter l'usage d'une bonne partie des fonctions informatiques les plus complexes de leurs appareils. Au sein des forces impériales, leur usage est principalement cantonné aux vaisseaux capitaux qui nécessitent des sauvegardes régulières sous peine de connaître des défaillances.



Compétences : Astrogation 3, Calme 2, Informatique 3, Mécanique 2, Pilotage (espace) 2
Talents : aucun
Capacités : Droïde (ne respire pas, ne mange pas et ne boit pas, et peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines)
Équipement : soudeuse à arc (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique – ; portée au contact ; Dégâts étourdissants), outils de réparation intégrés (comptent comme une trousse à outils)



DROÏDE DE MAINTENANCE [SBIRE]

Le terme « droïde de maintenance » s'applique à un très large éventail de droïdes de classe 5, généralement les moins sophistiqués, produits pour entretenir divers équipements et véhicules, et effectuer des réparations simples si besoin. On les substitue principalement aux ouvriers qualifiés, car ils n'ont pas besoin de se reposer, ne reçoivent pas de salaire et ne mangent pas. La plupart des spatioports de la galaxie, dont ceux de l'Alliance Rebelle et de l'Empire galactique, en emploient.



Compétences (en groupe uniquement) : Mécanique
Talents : aucun
Capacités : Droïde (ne respire pas, ne mange pas et ne boit pas, et peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines)
Équipement : soudeuse à arc (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique – ; portée au contact ; Dégâts étourdissants), outils de réparation intégrés (comptent comme une trousse à outils et une trousse de réparation d'urgence pouvant être utilisées une fois par séance de jeu)

DROÏDE MÉDICAL [RIVAL]

Les deux camps de la Guerre Civile Galactique font un usage intensif de droïdes médicaux, mais de différentes

façons et pour différentes raisons. Bien qu'ils ne soient pas bon marché, ces droïdes coûtent moins cher et sont plus faciles à produire que des médecins organiques. L'Empire les emploie pour cette raison, mais également pour la capacité des moins sophistiqués d'entre eux à prendre des décisions graves sans s'encombrer d'une quelconque pression émotionnelle. La Rébellion, elle, les utilise pour pallier le manque de médecins qui connaissent leur travail, et permettre au personnel de l'Alliance de récupérer très vite en profitant de l'expertise prodigieuse dont font preuve les droïdes médicaux les plus sophistiqués.



Compétences : Médecine 3, Perception 2, Sang-froid 1
Talents : aucun
Capacités : Droïde (ne respire pas, ne mange pas et ne boit pas, et peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines)
Équipement : outils de diagnostic et de chirurgie intégrés (comptent comme un médipack et un stimpack pouvant être utilisés une fois par séance de jeu)

DROÏDE DE PROTOCOLE [RIVAL]

Le rôle du droïde de protocole consiste à faciliter les interactions entre les êtres organiques d'une galaxie constituée de milliers de cultures et de civilisations distinctes, dont beaucoup manifestent des coutumes et croyances conflictuelles, voire diamétralement opposées. Les droïdes de protocole furent créés pour prévenir tout faux pas entre représentants de cultures différentes. L'avènement de l'Empire galactique a quelque peu amoindri leur valeur, car il se moque des cultures de ses mondes. L'Alliance, en revanche, leur trouve une grande utilité : ils l'aident à combler le fossé séparant les nombreuses espèces qui se sont liguées dans l'espoir de renverser l'Empereur et d'éradiquer son régime oppressif.

ACHAT DE DROÏDES

Les droïdes occupent une position à part dans **L'Ère de la Rébellion**, car ils peuvent être achetés, mais aussi constituer des PNJ ou adversaires doués de conscience. Voilà pourquoi ils sont présentés dans ce chapitre. Néanmoins, si les joueurs souhaitent acheter ces droïdes, ils trouveront leur rareté et leur prix sur le tableau qui suit.

TABLE 12-1 : PRIX DES DROÏDES

Type de droïde	Prix	Rareté
Droïde assassin	(I) 65 000	8
Droïde astromech	8 250	3
Droïde de maintenance	7 500	3
Droïde médical	12 000	4
Droïde de protocole	8 000	4



Compétences : Charme 2, Connaissance (Éducation) 3, Connaissance (Xénologie) 3, Négociation 2, Perception 1
Talents : aucun
Capacités : Droïde (ne respire pas, ne mange pas et ne boit pas, et peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines), Étiquette et protocole (les droïdes de protocole permettent à leurs alliés d'ajouter ☐ aux tests de Négociation et autres tests effectués pour négocier ou servir d'intermédiaires)
Équipement : aucun

HABITANTS DES MONDES DU NOYAU

Les Mondes du Noyau incarnent L'Empire plus que toute autre région de la galaxie, et en sont d'ailleurs les plus grands bénéficiaires. La plupart des dignitaires des divers départements de la bureaucratie impériale et de ses organisations militaires sont issus de ces mondes. Si une poignée de sympathisants ont mis leur talent et leur richesse au service de l'Alliance Rebelle, une majorité écrasante soutient l'Empire galactique.

REPRÉSENTANT CORPORATISTE [RIVAL]

Aux dernières heures de la République, beaucoup de gens s'inquiétaient du pouvoir grandissant détenu par les corporations. Beaucoup d'entre elles avaient des droits dignes de gouvernements planétaires, y compris des sièges au Sénat. Depuis que l'Empire a pris la place de la République, et malgré la défaite des Séparatistes, ce problème s'est considérablement accentué au profit des corporations ayant soutenu l'Empire durant la Guerre des Clones. Ces corporations sont désormais au-dessus des lois grâce aux étroits partenariats signés avec le pouvoir, et plus particulièrement l'Armée. Leurs représentants sont vus comme des ambassadeurs, des diplomates et parfois même des sénateurs, mais disposent de ressources nettement supérieures et ont généralement un comportement plus menaçant.



Compétences : Calme 2, Charme 2, Connaissance (Stratégie) 2, Négociation 2, Tromperie 3
Talents : Relations 2 (une fois par séance de jeu, quand ce personnage tente d'acheter un objet disponible légalement, réduisez sa rareté de 2)
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), datapad, reçu de dépenses

MÉDECIN [RIVAL]

Bien que certaines cultures attachent de l'importance à la formation médicale, force est de constater que les meilleures académies et universités de médecine de la galaxie se situent dans les Mondes du Noyau. Les médecins, chirurgiens et spécialistes de cette région comptent parmi les plus qualifiés de l'univers et sont bien meilleurs que les droïdes médicaux, pourtant très doués. En raison de leur réputation, les médecins des Mondes du Noyau s'installent parfois en d'autres secteurs de la galaxie, soit pour y être employés par des individus richissimes, soit en mission humanitaire sur les planètes et systèmes les plus pauvres de la Bordure Médiane et de la Bordure Extérieure.



Compétences : Connaissance (Éducation) 3, Informatique 1, Médecine 3
Talents : aucun
Capacités : Chirurgien 2 (quand le médecin effectue un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 2 blessures de plus), Spécialiste du bacta 2 (les patients éliminent 2 blessures supplémentaires lorsqu'ils se reposent dans une cuve à bacta ou dans un centre de soins à long terme)
Équipement : bacta, médipack, peau synthétique

POLITICIEN/SÉNATEUR [NÉMÉSIS]

Parmi les habitants des Mondes du Noyau, on trouve d'anciens membres du Sénat impérial récemment dissous par l'Empereur. Ils restent dans la région dans l'espoir de conserver leur influence politique, leur mode de vie de nantis et des liens avec les événements qui agitent l'Empire. En temps normal, ces individus ne s'aventurent que très rarement dans les régions rurales de la galaxie. Même les représentants de la Bordure Extérieure trouvent difficilement le temps d'entreprendre un voyage aussi long. Quand ils s'y aventurent, c'est généralement pour servir leurs propres intérêts, et non pour défendre ceux d'autrui. Seule une poignée d'entre eux se soucient sincèrement du sort de leurs administrés et cherchent à aider l'Alliance à restaurer un gouvernement compatissant, mais beaucoup tirent trop d'avantages de leurs liens avec l'Empire pour contribuer délibérément à sa chute.



Compétences : Calme 2, Charme 3, Connaissance (Éducation) 2, Connaissance (Mondes du Noyau) 2, Négociation 2, Tromperie 1
Talents : Poigne 2 (retire ■■ des tests de Commandement), Qu'à cela ne tienne (une fois par séance de jeu, le personnage peut effectuer un test de compétence en usant de Présence plutôt que la caractéristique associée à cette compétence)
Capacités : aucune
Équipement : gardes du corps, datapad, comlink

NOBLE FORTUNÉ [RIVAL]

La nature même des Mondes du Noyau a produit un environnement qui promeut un système de castes, un régime abandonné depuis longtemps, auquel ne s'accrochent que les planètes les plus primitives. Ce système a cependant connu une résurgence sur les mondes les plus « civilisés » de la galaxie. Les nobles n'ont pas grand-chose d'autre à faire si ce n'est gérer leur immense fortune, acquise principalement par héritage et divers investissements, et ils quittent donc rarement le Noyau. Les nobles les plus jeunes ont parfois le goût du risque et de l'aventure. Il leur arrive alors de partir à la découverte de la galaxie pour voir comment vivent les êtres inférieurs. La plupart d'entre eux sont capricieux et dénués de compassion, mais quelques-uns trouvent la situation de la galaxie suffisamment critique pour offrir discrètement leur aide à l'Alliance. Ces mécènes sont rares, mais extrêmement précieux aux yeux des Rebelles, qui les courtisent sans toutefois compromettre leurs objectifs politiques et militaires.



Compétences : Calme 1, Charme 3, Connaissance (Éducation) 2, Corps à corps 2, Tromperie 3
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), vibroépée antique (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Parade 1, Perforant 2, Sanguinaire 1), navette personnelle (utilisez le profil de la navette de classe Lambda de la page 273)

SUPERVISEUR DE SPATIOPORT [RIVAL]

Dans la grande fresque du commerce et des voyages galactiques, un port isolé a rarement une importance capitale. En fait, de nombreux marchands et voyageurs en voient des dizaines, sinon des centaines, par an et parfois en un seul mois. Chaque spatioport a son administrateur, une créature dont le seul but est d'assurer la sécurité et l'efficacité des opérations qui s'y déroulent. Ces hommes et femmes agissent habituellement selon les règles impériales en vigueur, mais d'autres observent leurs propres règles quand il ne s'agit pas de celles d'une planète, d'un système ou d'un secteur. Cela fait de chaque visite dans un spatioport précis une expérience unique. Quelles que soient leurs habitudes, la plupart des superviseurs sont des bureaucrates et rouages de la machine impériale, mais d'autres se donnent les moyens de soutenir l'Alliance Rebelle en toute discrétion.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	3	3	2	3

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
2	12	0 | 0

Compétences : Calme 2, Coercition 2, Perception 3, Système D 3, Vigilance 3
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), datapad, comlink

HABITANTS DE LA BORDURE ET AUTRES CURIOSITÉS GALACTIQUES

Sous le règne de l'Empire, la société galactique est entrée dans une ère d'uniformisation où l'observance des lois impériales l'emporte sur les nombreuses coutumes et traditions locales. Cela profite grandement aux citoyens qui comptent parmi les préférés de l'Empire, mais écarte tous ceux qui ne peuvent ou ne veulent se soumettre aux attentes de la civilisation. Cela dit, nombre de ces individus filent vers la Bordure Extérieure, moins strictement contrôlée, pour y mener une vie libre du joug impérial. L'Empire ne contrôle pas entièrement cette région de la galaxie et semble peu désireux (ou incapable) de s'y investir davantage, offrant ainsi à l'Alliance et à certaines organisations criminelles toutes sortes d'endroits où se cacher.

ADMINISTRATEUR CYBORG [RIVAL]

Les plus vastes stations spatiales et complexes orbitaux sont des installations extraordinairement complexes et dépendant de monstrueux réseaux informatiques, qui eux-mêmes nécessitent un imposant travail de surveillance. Bien que cela ne constitue pas la règle, il n'est pas rare que des installations indépendantes dotées de tels réseaux emploient des individus pourvus d'améliorations cybernétiques. Ces appareils permettent aux administrateurs de se brancher directement aux systèmes informatiques pour faciliter leur travail de supervision. Les administrateurs cyborgs semblent souvent moins humains, car ils sont constamment absorbés par le flot d'informations qu'ils reçoivent en permanence. Du coup, malgré leur utilité, ils sont rarement appréciés. Et vu les penchants discriminatoires des officiels impériaux, ces administrateurs voient généralement l'Alliance d'un meilleur œil que l'Empire.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	4	2	3	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
2	12	0 | 0

Compétences : Informatique 3, Perception 1
Talents : aucun
Capacités : Sens améliorés (ajoute un automatique à tous les tests de Perception)
Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), comlink, datapad avec port de connexion directe intégré



DIANOGA [RIVAL]

Le dianoga est une forme de vie étonnamment déplaisante originaire de la planète Vodran, dans l'Espace Hutt. Genre de céphalopode, le dianoga dispose de capacités de camouflage uniques dans toutes sortes de milieux, ce qui lui a permis de se propager bien au-delà de sa planète natale (ou de l'Espace Hutt). Ces charognards se nourrissent de matière organique (principalement des déchets), qu'ils métabolisent en écartant les minéraux qui s'y trouvent. À cet égard, ils sont très utiles et donc tolérés tant qu'ils ne constituent pas une nuisance. On les trouve dans les réseaux d'égouts et décharges d'ordures de milliers de planètes, et même à bord de stations de grande taille. Leurs larves quasiment microscopiques se répandent facilement partout, ce qui explique leur présence aux quatre coins de la galaxie.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
4	2	1	2	1	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
4	22	0 | 0

Compétences : Discrétion 4, Perception 1, Pugilat 2, Survie 2, Vigilance 3
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)
Capacités : Amphibie (les dianogas peuvent respirer sous l'eau sans malus et ne subissent jamais de malus lors d'un déplacement sous l'eau), Poigne écrasante (les dianogas ont de nombreux tentacules et peuvent maintenir leur poigne avec certains tout en attaquant avec d'autres ; tant qu'une victime est immobilisée par ses tentacules, la créature inflige 2 points de stress et 1 point de dégâts au début du tour de celle-ci ; comme le diagona est une créature aquatique, une cible immobilisée sous la surface peut commencer à se noyer – cf. **Asphyxie**, page 228 pour plus de détails sur la noyade)
Équipement : tentacules (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact ; Enchevêtrement 2, Jumelé 6, Renversement)

GUNDARK [RIVAL]

Originaire de la planète Vanqor, dans la Bordure Extérieure, le gundark est l'une des espèces les plus féroces et agressives connues de la galaxie. Semi-intelligents, les gundarks sont capables de se servir des fonctions de base de certains outils, mais n'ont pas de langage et n'affichent aucun autre trait donnant à penser qu'ils sont doués de conscience. Leur férocité les a rendus populaires auprès des chasseurs de gros gibier et de ceux qui aiment organiser des combats dans l'arène. C'est ainsi que cette créature s'est propagée dans toute la galaxie, où elle s'épanouit dans certains environnements planétaires. Bien souvent, elle est chassée jusqu'à l'extinction en raison de la menace qu'elle fait peser sur la faune et les autochtones, mais sur les mondes où les régions sauvages sont importantes, des meutes évoluent sans jamais rencontrer de formes de vie douées de conscience.

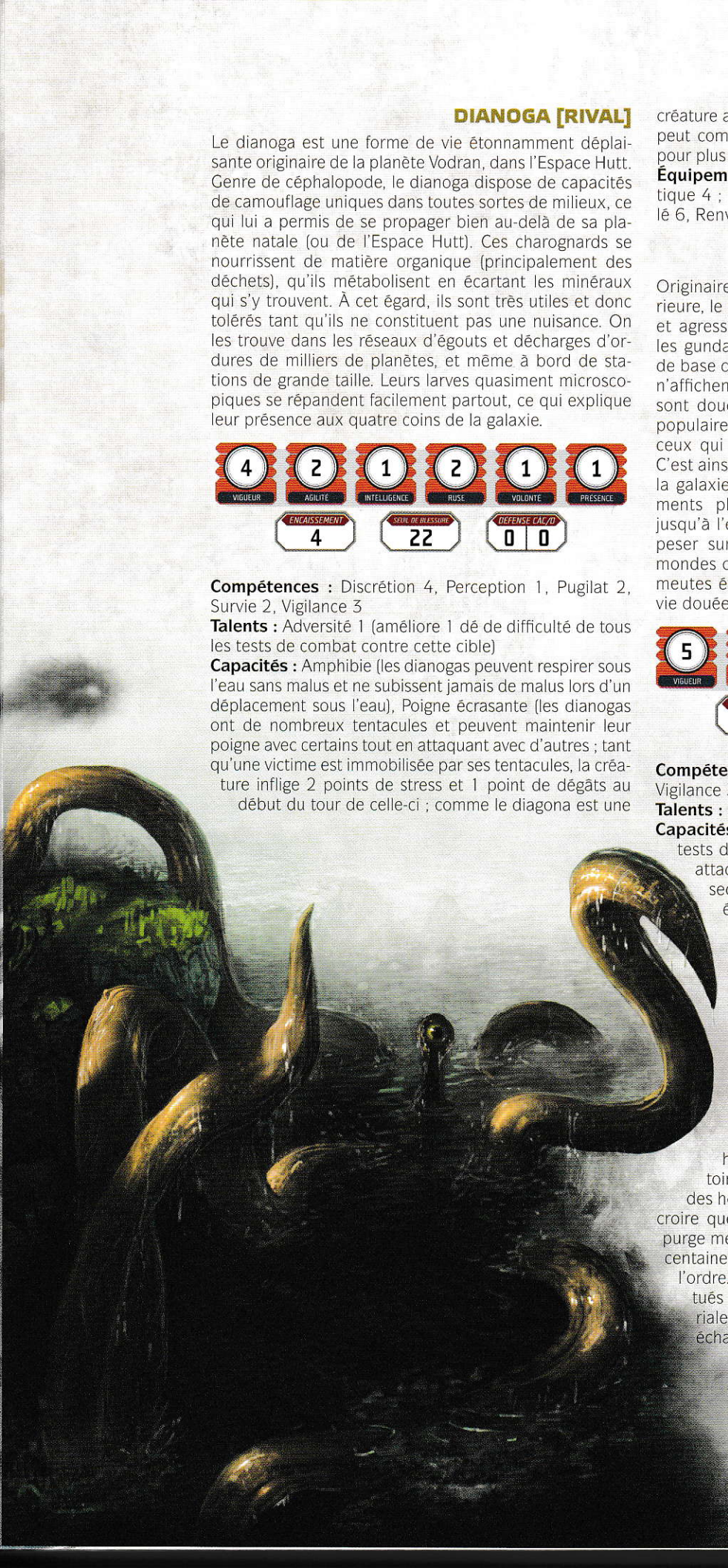
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
5	3	1	3	2	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
6	18	0 | 0

Compétences : Perception 3, Pugilat 2, Survie 3, Vigilance 3
Talents : aucun
Capacités : Quatre bras (les gundarks gagnent ☐ aux tests de Pugilat et peuvent dépenser ☹ ☹ sur une attaque de corps à corps réussie pour toucher une seconde cible au contact, qui subit des dégâts égaux à la cible initiale)
Équipement : poings énormes (Pugilat ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 1, Renversement)

JEDI CLANDESTIN [NÉMÉSIS]

L'Ordre Jedi n'a pas survécu à l'apparition de l'Empire galactique. Il a été décrié par la propagande impériale comme un ramassis de traîtres, d'imbéciles et de fous, et beaucoup de contemporains impériaux sont persuadés qu'il s'agit de la stricte vérité. Des textes et holovidéos illégaux content une tout autre histoire et décrivent fréquemment les Jedi comme des héros. Ces récits de fiction voudraient nous faire croire que d'innombrables Chevaliers ont survécu à la purge menée par l'Empire, mais en réalité, moins d'une centaine en réchappèrent sur les milliers que comptait l'ordre. La plupart de ces survivants furent traqués et tués peu après par Dark Vador et ses forces impériales. L'Alliance aimerait croire que des Jedi ont échappé à la purge et qu'ils pourraient la rejoindre.





Malheureusement, de rares preuves étaient cette théorie au-delà des quelques padawans qui ont rallié ses rangs.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
3	3	4	2	4	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DÉFENSE CAC/D
4	13	12	0 | 0

Compétences : Athlétisme 1, Calme 2, Charme 2, Connaissance (Culture) 3, Coordination 1, Perception 4, Pilotage (espace) 2, Résistance 2, Sabre laser 4, Sang-froid 4, Tromperie 2, Vigilance 2
Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Réaction fulgurante 2 (ajoute ▢▢ à tous les tests de Vigilance), Sens surdéveloppés 1 (ajoute ▢ à tous les tests de Perception), Valeur de Force 3
Capacités : Pouvoir de la Force : Déplacement (◯ : déplace un objet de gabarit 1 à courte portée ; peut effectuer des attaques à distance avec ce pouvoir), Pouvoir de la Force : Renforcement (◯ : gagne ✲ ou ☯ [au choix de l'utilisateur] à un test d'Athlétisme, Coordination ou Résistance ; ◯ effectue une action de Bond de la Force pour sauter en hauteur ou en longueur vers tout lieu situé à portée courte), Pouvoir de la Force : Prédiction (◯ : gagne un vague aperçu des événements à venir, jusqu'à un jour dans le futur ; ◯ : gagne ☯ par point sur un test d'initiative),
Équipement : sabre laser (Sabre laser ; dégâts 10 ; critique 1 ; portée au contact ; Brèche 1, Briseur, Sanguinaire 2), robe Jedi (+1 encaissement)

GARDIEN DE NERFS [SBIRE]

Le nerf est un animal domestique originaire de la planète Aldérande. Comme il est simple à élever, qu'il constitue une bonne bête de somme et une source de viande, il est devenu l'un des bestiaux les plus répandus de l'Espace Connu et a fini par apparaître sur des planètes de toutes les régions. De multiples races de cet animal aux fabuleuses capacités d'adaptation ont été élevées sur de nombreuses planètes et dans toutes sortes d'environnements, même dans les Mondes du Noyau. Les gens qui décident d'élever des nerfs sont généralement simples et vivent chichement, mais ils bénéficient de la sécurité de l'emploi.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	2	2	2	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
2	3	0 | 0

Compétences (en groupe uniquement) : Survie
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : crosse de berger (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 2), troupeau de nerfs



XIII

LE PERLEMIENNE EXPRESS

« Soyez assuré, monsieur, que votre chargement sera parfaitement en sécurité sur la station Martle »

— Varla Prule

La Route Commerciale Perlemienne, aussi appelée l'Axe, est l'une des plus anciennes lignes de navigation de la Galaxie. Elle s'étend de Coruscant, dans le Noyau, jusqu'au-delà du secteur de Quermia. D'après de nombreux rapports de l'Alliance, un mystérieux convoi impérial la sillonne. Entre eux, les Rebelles et les spationautes le surnomment le Perlemienne Express. Ce dernier est censé transporter des cargaisons délicates (et sinistres) vers de lointaines installations militaires et forteresses de l'Empire. Personne n'avait jamais eu la preuve qu'il existait vraiment… jusqu'à aujourd'hui.

Grâce à ses espions, l'Alliance vient enfin de découvrir où le convoi devrait bientôt faire escale et d'en apprendre un peu plus long sur sa précieuse cargaison. Bien décidée à saisir cette occasion pour mettre la main sur le contenu de ses soutes, elle a besoin d'une équipe de choc pour confirmer l'existence des vaisseaux, s'infiltrer dans l'un d'entre eux, s'en emparer et le récupérer.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Pour les personnages joueurs, l'aventure commence *in medias res*. Ils émergent de l'hyperespace en vue de la station Martle, une plateforme orbitale gouvernée par l'Empire, un des ports d'attache présumés du Perlemienne Express. Une fois sur place, ils doivent commencer à enquêter et se préparer à s'y infiltrer dès son arrivée.

Quel que soit leur plan, dès que le convoi apparaît dans le système Remduba, les PJ n'ont que très peu de temps pour agir avant que les impériaux n'en aient fini avec leur transfert de matériel et ne repartent dans l'hyperespace. Une fois à bord d'un des appareils, les personnages peuvent ensuite procéder avec plus ou moins de précautions, même si rester discret a ses avantages.

Le cargo en question porte la désignation M226 et son chargement n'est pas fixe afin de permettre au maître du jeu d'adapter celui-ci aux Devoirs du groupe.

PLANS ET PRÉPARATIONS

Avant de se lancer dans le feu de l'action, le maître du jeu a tout intérêt à trouver un bon moyen de mêler les PJ à l'aventure. Facile à modifier, ce scénario a été rédigé de manière à pouvoir mettre en scène un ou plusieurs Devoirs du groupe sans que cela demande trop d'efforts.

Pour être plus clair, c'est au MJ de décider de ce que le cargo M226 transporte quand les personnages l'abordent. Le chargement peut-être directement lié à leurs Devoirs, intéressant pour une future intrigue, ou les deux à la fois. Le vaisseau est d'ailleurs assez grand pour renfermer plusieurs cargaisons.

ENTRAÎNER LES PERSONNAGES JOUEURS DANS L'AVENTURE

Avec une entrée en matière *in medias res*, certains PJ commenceront peut-être par se demander ce que leur personnage fait là. Le plus simple serait de leur dire que l'Alliance est toujours en manque de personnel et qu'au moment où elle a reçu les informations, les personnages étaient les seuls Rebelles assez proches pour pouvoir arriver à temps sur place et se charger de cette mission.

Cela dit, si le MJ souhaite les impliquer davantage dans l'intrigue, il peut avoir recours aux ressorts dramatiques suivants :

- L'itinéraire du convoi n'a pas été découvert par n'importe quels Rebelles, mais par les PJ eux-mêmes. Ils sont parvenus à capturer un officier de la Marine impériale et à le faire parler.
- Les dirigeants de l'Alliance, ne croient pas en l'existence du convoi, contrairement à un des slicers rebelles. Après avoir contacté les personnages, celui-ci est parvenu à les convaincre que ses informations étaient fiables. Les PJ agissent désormais de leur propre chef. S'ils réussissent, ils seront peut-être accueillis en héros, mais s'ils échouent, ils risquent de passer pour des traîtres.

OBJECTIFS DE LA MISSION ET DEVOIRS DES PERSONNAGES

Bien que ce soit au MJ de décider de la nature exacte de la cargaison du convoi, nous vous conseillons de prendre en compte les Devoirs de chacun des personnages joueurs et de personnaliser ainsi leur aventure en utilisant les pistes proposées plus loin.

Les imposants cargos lourds du convoi disposent de très importantes capacités de stockage et il est tout à fait possible qu'une ou plusieurs des cargaisons suivantes se trouvent à bord. Directement liées aux Devoirs des PJ, elles les impliquent plus profondément dans la mission et les encouragent à se dépasser, même si les renseignements de l'Alliance ne font qu'allusion au contenu exact du chargement.

VICTOIRE MILITAIRE

Les PJ qui doivent remplir le Devoir de Victoire militaire ont tout à gagner dans cette mission. Par mesure de sécurité, les hommes d'équipage du convoi comptent parmi les meilleures troupes de la Marine impériale. Et s'il ne fait aucun doute que les PJ auront à faire face à des adversaires plus nombreux et mieux équipés qu'eux, les vaincre prouvera à l'Empire que l'Alliance Rebelle et ses agents ne sont pas à prendre à la légère, même lorsque les chances ne sont pas de leur côté.

Avec de l'adresse et un plan solide, l'essentiel de cette mission peut-être accompli sans tirer une seule décharge de blaster. Cela dit, l'affrontement final avec les troupes impériales est en définitive presque inévitable.

CONTRE-ESPIONNAGE

Bien que les navires du convoi soient tout sauf luxueux, le secret qui les entoure, eux et leur route, a toujours eu une grande valeur pour les espions de l'Empire. Si le MJ le souhaite, Soren Talis, un agent de la COMPORN impérial peut se trouver à bord. Pour l'Alliance, un membre de cette agence honnie représente bien sûr une cible idéale pour une tentative d'enlèvement ou d'assassinat. Vous retrouverez un profil d'agent de la COMPORN page 416.

RENSEIGNEMENTS

L'un des arrêts du convoi a bien été découvert, mais la nature exacte de sa cargaison reste inconnue. Faire la lumière sur ce chargement, et acquérir la liste précise des prochaines escales des vaisseaux aiderait beaucoup les espions de l'Alliance dans leur lutte contre l'Empire. Si les personnages ayant un Devoir de Renseignements parvenaient à s'emparer de ces informations, la Rébellion pourrait monter un ensemble de plans d'embuscades et de raids contre le convoi.

SÉCURITÉ INTERNE

Cible de première importance, Ravin Zael, un traître qui en sait long sur l'Alliance, ses opérations, ses déploiements et ses prochains objectifs, voyage à bord d'un des cargos du convoi. Il se rend en secret à son lieu de débriefing avec la COMPORN. S'il veut mettre cela en scène, le MJ peut se servir des rapports d'information de la Rébellion pour prévenir tous les personnages ayant le Devoir de Sécurité interne qu'un des agents du secteur a disparu, mais sans dévoiler que Zael a trahi. C'est aux PJ de le deviner après l'avoir retrouvé, et de décider ce qu'ils vont faire de lui. Zael possède le profil d'intendant militaire que vous trouverez page 413.

SECOURS

Un petit groupe de Rebelles des forces spéciales capturés par l'Empire est prisonnier à bord du convoi.

Les malheureux n'ont plus rien à espérer mis à part la torture et la mort. Compte tenu de leurs talents, de leur loyauté et de leur renom au sein de l'Alliance, leur venir en aide remonterait le moral des troupes et resserrerait les rangs de la Rébellion. Vous retrouverez un profil d'agent infiltré des forces spéciales en page 414, mais n'oubliez pas que les prisonniers n'ont plus ni armes ni équipement.

SOUTIEN POLITIQUE

Le politicien Temmin Vyn, représentant d'un système neutre et farouche opposant politique de Palpatine, a récemment été « placé sous protection » par la Sécurité impériale. Il est retenu prisonnier sur l'un des vaisseaux du convoi. Le libérer lui permettrait de démontrer à son peuple, les Quarrens, la nature maléfique de l'Empire et l'encouragerait sûrement à soutenir l'Alliance à l'avenir. Vous retrouverez un profil d'Agitateur quarren page 413, mais gardez à l'esprit que les prisonniers n'ont ni armes ni équipement.

RECRUTEMENT

L'Empire n'a aucun remords à utiliser des esclaves, en particulier sur les planètes éloignées, et un ou plusieurs des cargos du convoi en transportent. Arracher ces malheureux à leur servitude permettrait aux PJ de leur offrir une place dans les rangs de l'Alliance et de priver l'ennemi de main-d'œuvre par la même occasion.

Le MJ ne devrait pas avoir besoin de profil pour les esclaves. Mais si cela devait tout de même être le cas, il peut les considérer comme des sbires humanoïdes sans compétence particulière et ayant 2 dans chaque caractéristique.

OBTENTION DE RESSOURCES

L'Alliance a toujours besoin de matériel et à en croire les manifestes du convoi, la plupart des navires transportent de grandes quantités d'équipement militaire destinées aux soldats impériaux des garnisons lointaines. En récupérer ne serait-ce qu'une partie aiderait beaucoup les troupes rebelles en première ligne.

SABOTAGE

Dans le scénario d'origine, le haut commandement de l'Alliance charge les PJ de détourner un des cargos et de le ramener jusqu'à des coordonnées où il pourra s'en emparer. Cela dit, il peut à la place leur demander de le saborder. Faire sauter une bombe ou programmer le réacteur pour qu'il explose une fois les vaisseaux arrivés à destination causerait d'énormes dégâts au reste du convoi. Sinon, le navire peut aussi transporter un grand nombre de droïdes, ou un autre type de matériel sensible que les personnages sont susceptibles de retourner contre l'Empire.

SUPÉRIORITÉ SPATIALE

Détruire un ou plusieurs des cargos du convoi – ou s'en emparer – affaiblirait la flotte impériale. De plus, le ou les précieux appareils en question peuvent transporter des chasseurs, des armes de vaisseaux ou d'autres systèmes qui n'attendent que d'être volé. Bien entendu, tout cela renforcerait l'armada spatiale des Rebelles dans des proportions non négligeables.

RENFORT

Les PJ devant remplir ce Devoir trouveront tout simplement leur récompense en aidant leurs camarades à atteindre leurs propres buts au service de l'Alliance Rebelle.

TECHNOLOGIE

Le convoi transporte un appareil ultra secret : une source d'énergie, un nouveau type d'arme ou d'armure personnelle, des implants cybernétiques expérimentaux, ou éventuellement un grand chercheur. Les personnages qui possèdent le Devoir d'Acquisition technologique se doivent d'essayer de s'en emparer afin que les scientifiques et les techniciens rebelles puissent l'étudier et en percer les mystères au nom de l'Alliance.

ÉPISODE I : LA STATION MARTLE

L'aventure débute lorsque les personnages joueurs arrivent en vue de la Station Martle à bord d'une navette de classe Lambda volée et désarmée. Dès que les joueurs sont prêts à commencer, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

La guerre civile fait rage dans la galaxie. Orbitant autour de la planète Remduba II, une vieille station orbitale constitue peut-être la clef qui permettra de porter un coup terrible à L'EMPIRE GALACTIQUE. En effet : des renseignements volés semblent indiquer que le mystérieux Perlemienne Express, un convoi formé de cargos impériaux bourrés d'armes et d'informations de valeur, s'y arrêtera sous peu pour se ravitailler en carburant.

Une petite équipe d'agents REBELLES d'élite se prépare maintenant à atterrir. Son but : se fondre parmi les visiteurs de la station, se glisser à bord d'un des cargos du convoi… et s'en emparer.

Les personnages joueurs sont bien sûr les agents rebelles en question. Briefés avant de quitter leur base d'opérations, ils possèdent les informations détaillées plus bas. Le MJ peut les leur donner dès le début de la partie ou au fur et à mesure de la progression de l'aventure.

- On surnomme « Perlemienne Express », un mystérieux convoi impérial censé sillonner la route commerciale du même nom. Personne ne l'a jamais vu et,

à de rares exceptions, tout le monde le prend pour un mythe. L'Empire s'en servirait pour transporter du matériel ultrasecret, des détenus « fantômes » et du personnel hautement qualifié entre ses installations.

- On raconte que le convoi, composé de cargos modifiés, est escorté de vaisseaux de combat lourds sans marquage ni insignes impériaux.
- La cible des PJ est le Cargo M226. La nature de sa cargaison, choisie au préalable par le MJ, est censée leur être exposée maintenant. Il est dirigé par le Lieutenant-colonel Jilan Noor, un militaire de carrière prêt à tout pour faire ses preuves et éviter la cour martiale.
- Les personnages ont pour ordre de s'introduire dans la Station Martle en se faisant passer pour des commerçants afin de contacter Passk, un informateur local. Celui-ci devrait pouvoir les aider à se glisser à l'intérieur du Cargo M226. Une fois à bord, ils doivent trouver un moyen d'en prendre le contrôle, sortir de l'hyperespace et rejoindre le groupe d'assaut rebelle qui se tient prêt à l'arraisonner.

Après avoir laissé quelques minutes aux joueurs pour faire le point sur ce que vous venez de leur apprendre, vous pouvez reprendre :

Grise, désertique et froide, Remduba n'abrite qu'une poignée de microbes en surface et quelques opérations minières près de son noyau. Sa compagne, la station Martle, est plus accueillante, mais seulement par contraste. Plateforme orbitale délabrée, elle abrite une petite garnison impériale, un escadron de chasseurs TIE et des officiers désœuvrés et corrompus qui ne s'intéressent pas beaucoup à la sécurité.

Alors que vous approchez, vous recevez une transmission de la station de contrôle : « Navette 201-7, nous venons de vous repérer sur nos senseurs. Veuillez indiquer la nature de votre visite et nous transmettre votre code d'identification. »

Grâce à l'Alliance, les PJ possèdent un faux code d'identification qui ne devrait pas avoir de mal à tromper le personnel négligent de la station. Pour monter à bord, ils n'ont en définitive qu'à donner une raison à peu près valable à leur venue. À vrai dire, même une excuse rocambolesque fera l'affaire, tant le laisser-aller règne dans le poste de contrôle. Les taxes d'amarrage, elles, sont prohibitives et reflètent à la fois la corruption des autorités et leur tendance à fermer les yeux sur presque tout sauf les pires gestes de fanfaronnade ou de bêtise.

Une fois sur la Station Martle, les personnages sont libres d'aller et venir, dans les limites du raisonnable. Certains ponts, notamment celui du gouverneur, des troupes en garnison et ceux qui sont liés aux affaires impériales, sont interdits d'accès. Le reste de la station est ouvert à tous. La sécurité y est réduite au niveau minimum et se limite à des caméras, des serrures mécaniques et quelques patrouilles de soldats de la Marine accablés d'ennui.

Tant que les PJ font profil bas, ils n'ont aucun problème pour retrouver leur contact : Passk, un infomarchand trandosien corrompu. Pour le localiser, ils doivent réussir un **test de Système D** ou **de Connaissance (Pègre) Facile (◆)**, ou un **test de Connaissance (Bordure extérieure) Moyen (◆◆)**. En cas d'échec, ils ne mettent pas la main sur Passk, mais peuvent retenter leur chance un peu plus tard. S'ils échouent et obtiennent ☹, c'est le Trandosien qui les retrouve (et il ne se prive pas de le leur faire remarquer au cours de la discussion).

LE BAZAR DE PASSK

Passk le Trandosien tient un bric-à-brac miteux dans ce qui passe pour le centre-ville de la station Martle. Celle-ci compte près de deux mille habitants. On y croise du personnel orbital, des matelots, des dockers, et les commerçants qui s'occupent de les nourrir et de les divertir. Passk fait partie de ces derniers, même si l'intérêt de sa contribution et le bien-fondé de sa présence restent encore à prouver.

Dès que les PJ ont réussi à trouver le bazar de Passk et qu'ils sont entrés dans la boutique, lisez ou paraphrasez le texte qui suit :

La porte coulisse en grinçant. La boutique sent le vieux papier et la poussière. Elle est remplie d'étagères sur lesquelles s'entasse tout un bric-à-brac. Un carillon tinte quelque part. Une fois habitué à la pénombre, vous distinguez un peu mieux le petit Trandosien entre deux âges qui s'avance vers vous. Il vous sourit et déclare : « Bienvenue au bazar de Passk, mes amis. Qu'est-ce que Passk peut faire pour vous aujourd'hui ? »



Passk accueille tous ses clients en souriant à pleines dents et il leur vante sa marchandise de son inimitable voix sifflante et un peu saccadée. À l'écouter, il offre les plus beaux trésors de la galaxie, alors qu'en fait, mis à part une poignée d'objets qui pourraient éventuellement intéresser un ou deux érudits ou quelques collectionneurs, il vend à prix d'or de la camelote sans intérêt.

Derrière son apparence humble et polie, le Trandosien est futé et ne rate jamais une occasion de s'enrichir. Il traite avec les agents de l'Alliance comme avec ceux de l'Empire : en manifestant l'aisance d'un escroc accompli. Bien sûr, il se targue aussi de tout savoir du commerce de la station Martle et de ses coulisses. Et ce qu'il ne sait pas, il trouvera toujours moyen de l'apprendre tant qu'on lui avance les bakchichs nécessaires.

Avant que Passk ne coopère vraiment avec eux, les PJ vont devoir lui révéler qu'ils appartiennent à l'Alliance. Cela dit, s'ils le paient assez, ils pourront malgré tout s'attacher ses services sans en arriver là. Bien qu'il fasse affaire avec tout le monde, la loyauté du Trandosien va en définitive à la Rébellion, même s'il ne tient pas à dire pourquoi.

Passk a évidemment entendu parler du mythique Perlemienne Express, même si concrètement, il ne sait pas grand-chose. D'ailleurs, s'il n'est pas très surpris d'apprendre qu'il est bien réel, la nouvelle lui donne malgré tout le vertige. Et à moins que les PJ n'aient déjà des intentions précises, le Trandosien n'hésite pas une seconde à les conseiller et s'empresse de se renseigner sur l'arrivée imminente des cargos.

PASSK, INFORMARCHAND TRANDOSIEN [RIVAL]

Assez petit pour un Trandosien, Passk est un commerçant aux vêtements désuets. Ses yeux ambrés brillent de ruse et il a toujours l'air de sourire. Il se targue de pouvoir obtenir n'importe quel renseignement, et tant qu'on le paie et qu'on lui laisse du temps, c'est presque toujours vrai.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
3	2	3	4	3	3

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
3	15	0 | 0

Compétences : Charme 2, Connaissance (Culture) 4, Connaissance (Pègre) 3, Distance (armes légères) 2, Négociation 3, Sang-froid 3, Tromperie 3
Talents : aucun
Capacités : griffes (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 3 ; portée au contact)
Équipement : vêtements de commerçant, pistolet blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), datapad, boutique de curiosités.

LE CENTRE DE COMMANDE DE LA STATION

Les systèmes informatiques du centre de commande de la station Martle renferment des informations sur toutes les cargaisons et tous les convois en approche. En revanche, y pénétrer n'est pas simple.

Tant que cela ne finit pas en fusillade, les PJ ont tout à gagner en essayant de s'y introduire. Cela dit, causer des ennuis aussi tôt dans l'aventure risque de trahir leurs intentions et de leur attirer les foudres du gouvernement impérial. Le convoi risquerait même d'être dévié hors du système Remduba, ce qui serait un désastre pour leur mission.

Pour rejoindre le pont sur lequel se trouve le centre de commande, les personnages doivent réussir un ou plusieurs **tests de Magouilles Difficile (◆ ◆ ◆)** afin de forcer les serrures et de contourner les divers systèmes de sécurité habituels. Pour le reste, les patrouilles sont rares et uniquement assurées par des groupes de deux soldats de la Marine impériale dont l'itinéraire est facile à anticiper.

Pour consulter les banques de données de la station, les personnages joueurs doivent trouver un terminal d'accès à proximité du centre de commande et réussir un **test d'Informatique Difficile (◆ ◆ ◆)**. En cas d'échec, l'accès leur est refusé. En cas d'obtention d'une ou de plusieurs ⚙, les administrateurs du réseau sont alertés de la tentative d'intrusion.

LE MATÉRIEL DE PASSK

Si les PJ désirent tenter une infiltration en douceur et vont voir Passk, il avoue posséder deux uniformes de soldats de la Marine (casques et vestes renforcées inclus) que l'équipe peut emprunter… en échange d'un peu d'argent bien sûr. Naturellement, seuls les personnages humains peuvent s'essayer à ce subterfuge. De leur côté, les PJ non-humains peuvent se faire passer pour des prisonniers, pour peu qu'ils soient préalablement entravés. Lorsqu'un personnage revêt un des uniformes, il rajoute □ à tous ses tests de Tromperie lors des contrôles.



SOLDAT DE LA MARINE IMPÉRIALE [SBIRE]

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	2	2	2	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
3	5	0 | 0

Compétences (en groupe uniquement) : Perception, Distance (armes légères)
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), casque et veste blast (+1 encaissement)

LE GOUVERNEUR IMPÉRIAL

Pour les personnages, une autre option consiste à convaincre le Gouverneur impérial, Varla Prule, une humaine, de les aider. Bien qu'elle soit ivre du pouvoir que lui confère sa position, elle ne se fait en définitive aucune illusion sur sa place véritable dans l'univers : elle n'est qu'un pion pour l'Empire. De fait, il est difficile de trouver plus corrompu qu'elle, et elle n'hésitera pas à fermer les yeux en échange d'un ou deux pots-de-vin.

Passk est en très bons termes avec le gouverneur et il n'a aucun mal à organiser une rencontre. Il conseille aux PJ de bien s'habiller pour l'occasion. Selon lui, Varla est vaniteuse et préfère côtoyer ceux qui savent au moins se donner l'air respectable. Le Trandosien les prévient aussi que son aide leur coûtera cher et qu'elle insistera pour recevoir un bon paquet de crédits.

Prule aime bien négocier, surtout lorsqu'elle s'attend à en tirer profit. Par chance, elle apprécie aussi beaucoup les jeunes hommes séduisants, tant qu'ils sont humains, et tous les personnages de ce type gagnent ☐ aux tests de Charme, de Tromperie et de Négociation lors de l'entretien.

Si les PJ la paient bien, le gouverneur peut leur fournir des horaires d'appontage, des tableaux de service et nombre de rapports d'activité qui les aideront à mieux estimer l'heure d'arrivée du Convoi dans le système. Cela dit, si Varla Prule est prête à fermer les yeux et à fournir des renseignements, elle n'a pas l'intention de ruiner sa carrière en jouant avec le feu.

Varla négocie ses renseignements confidentiels sur une base de 1000 crédits. Elle n'hésite pas à faire monter ou descendre ce tarif en fonction de l'information. Les personnages qui n'ont pas de liquidités proprement dites peuvent bien sûr essayer de louer leurs services à la place.

L'ASSURANCE DE PASSK

Passk traite très souvent avec le gouverneur, mais il n'est pas fou. Il a gardé une trace de toutes les transactions illégales qu'il a effectuées avec elle. Il possède même quelques preuves concrètes qui pourraient sans doute ruiner sa carrière si elles devaient tomber entre de mauvaises mains. Naturellement, si les PJ découvrent que le Trandosien a de quoi faire chanter Prule, ils peuvent essayer d'en profiter pour arriver à leurs fins.

Bien que ce soit possible, il n'est pas facile de convaincre Passk de partager ses moyens de pression. Ces informations sont pour lui une assurance vis-à-vis du gouverneur et sa porte de sortie en cas de problème. Pour ne rien arranger, révéler à Varla l'existence de ces preuves nuirait à ses affaires et le mettrait en mauvais termes avec elle pendant au moins un temps.

VARLA PRULE, GOUVERNEUR CORROMPU [RIVAL]

Femme d'un certain âge qui sait comment obtenir ce qu'elle veut, Varla Prule a réussi à décrocher le titre faussement prestigieux de gouverneur du système Remduba. Raffinée, elle s'exprime avec l'accent de Coruscant et porte un bel uniforme impérial blanc quand elle est en service sur la station.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	3	3	3	3

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
2	12	0 | 0



Compétences : Charme 3, Coercition 2, Commandement 3, Distance (armes légères) 1, Négociation 3, Sang-froid 2, Tromperie 3
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : beaux vêtements, bijoux, uniforme, pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant)

DES AMIS PEU RECOMMANDABLES

Si les PJ n'ont pas envie de soudoyer le gouverneur local, Passk ne manque pas de contacts et d'associés parmi les employés de la station. Presque tous travaillent comme dockers pour les vaisseaux de passage dans le système Remduba.

Nombreux à vivre au jour le jour, ces gens sont sans scrupules et n'hésiteront pas à devenir les complices des personnages en échange d'un peu d'argent. Certains ont accès aux horaires des vols tandis que d'autres peuvent aider à rejoindre puis à quitter les transports qui viennent s'arrimer à la station pour charger, décharger ou se ravitailler en carburant.

De tous les clans d'ouvriers de la station, le plus important est celui qu'on appelle le Clan Noir. Ses membres sont issus de toutes les espèces et on les reconnaît au tatouage qu'ils arborent tous : un point noir. Si les PJ le lui demandent, Passk peut organiser une rencontre avec le chef de la bande, Raf, un Zabrak hargneux et toujours de mauvaise humeur. Si ce dernier vient à apprendre que les personnages appartiennent à l'Alliance Rebelle, il se montre toutefois coopératif. Dans ce cas, tous les PJ ajoutent □ à leurs tests de Charme, Coercition, Tromperie et Négociation opposés quand ils traitent avec lui. Mais quoi qu'il en soit, Raf est avant tout loyal envers les siens, et il ne risquera pas la vie de ses hommes pour aider les agents rebelles.

RAF, ZABRAK CHEF DE GANG [RIVAL]

Massif et bien bâti, Raf est un Zabrak albinos à la peau rose pâle, au regard menaçant, avec une grande tache noire tatouée sur le front. Il porte une tenue de travail usée et plusieurs vibrolames. Sa susceptibilité est légendaire d'un bout à l'autre des docks.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
4	2	2	3	2	3

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
4	15	0 | 0

Compétences : Athlétisme 4, Coercition 2, Corps à corps 3, Pugilat 4, Résistance 3, Vigilance 3
Talents : Point faible (après avoir réussi une attaque avec une arme qui n'est pas montée sur un vaisseau ou un véhicule, Raf peut dépenser un point de Destin du Côté Obscur pour ajouter des dégâts égaux à sa Ruse)
Capacités : aucune
Équipement : trois vibrolames (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), combinaison spatiale, masque respiratoire, datapad

TROUVER DU TRAVAIL

Bien que cela demande plus d'efforts, se faire enrôler comme docker ou matelot civil sur la station reste le meilleur moyen d'avoir accès aux cargos du Perlemienne Express sans dépenser beaucoup de crédits. Le marché de l'emploi n'est pas florissant, les nouvelles têtes sont rares et ne passent pas inaperçues, mais les personnages peuvent très bien s'adresser à l'un des contacts de Passk pour essayer de se faire embaucher.

Travailler sur la station est bien sûr dangereux. Divisés en clans, les dockers se disputent les contrats et en viennent parfois aux mains afin de s'assurer les plus lucratifs. Tous les nouveaux venus, en particulier ceux qui n'appartiennent à aucune bande, sont perçus comme des rivaux et se font menacer et brutaliser par les autres.

Si les PJ réussissent à survivre aux conditions et à leurs « collègues » de travail jusqu'à l'arrivée du convoi dans le système Remduba, ils n'auront aucun mal à se glisser à bord du Cargo M226.

DOCKERS DE LA STATION MARTLE [SBIRE]

Les dockers de la station Martle se serrent les coudes et se réunissent dans des clans d'ouvriers. Pour se faire connaître, chaque bande a recours à ses propres couleurs, signes d'appartenances et codes vestimentaires. Certains groupes ne sont constitués que d'une seule espèce, mais la plupart accueillent tous ceux qui se montrent loyaux et durs à la tâche, sans faire de distinction.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
3	2	2	2	2	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
3	4	0 | 0

Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Coercition, Corps à corps, Mécanique, Pugilat
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : gros outil ou gourdin (Corps à Corps ; dégâts 5 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2), uniforme de clan, combinaison spatiale, masque respiratoire

MONTER À BORD DU CARGO M226

Dès l'arrivée du Perlemienne Express dans le système, la station Martle entre en effervescence. D'imposants conteneurs orbitaux, remplis du minerai extrait sur Remduba II, sont tout de suite remorqués et transférés jusqu'aux cargos impériaux tandis qu'un écran de



chasseurs TIE/ln est déployé depuis la station et les deux galions stellaires qui escortent le convoi afin de protéger les opérations.

Tous les clans d'ouvriers, ou presque, sont appelés sur les docks, et une fois n'est pas coutume, les troupes de sécurité impériales sortent de leurs tanières pour surveiller la progression du travail. De leur côté, les PJ disposent de plusieurs méthodes pour rejoindre le cargo M226. Ils peuvent se glisser à bord d'un des remorqueurs de la station Martle, se cacher dans un des conteneurs ou se faire passer pour des ouvriers qui participent aux manœuvres de chargement et de déchargement.

Pour peu que les personnages aient réussi à réunir un minimum d'information et à préparer un semblant de plan, ils devraient pouvoir profiter de l'agitation soudaine pour monter à bord du cargo M226 sans trop d'ennuis.

COMPOSITION DU CONVOI

Le Perlemienne Express est constitué d'une douzaine de cargos lourds de classe Temple, dont le cargo M226 fait partie. Ils sont escortés par deux galions stellaires embarquant des escadrilles de chasseurs TIE/ln qu'ils déploient dès qu'ils sortent de l'hyperespace. Les impériaux sont donc loin d'être sans défense.

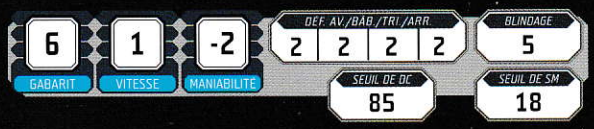
D'AUTRES OPTIONS

Toujours inventifs, les joueurs risquent bien sûr d'imaginer une autre façon d'arriver à leurs fins. Lorsque c'est le cas, le MJ ne doit pas écarter leurs idées sous prétexte qu'elles ne sont pas prévues par le scénario. Tant que leurs plans tiennent la route, ils doivent avoir le droit de tenter leur chance. D'ailleurs, si leur solution coïncide un tant soit peu avec une des options présentées ici, le mieux est encore d'essayer de les lier.

L'Empire pourrait bien sûr aligner des bâtiments plus importants pour assurer la sécurité du convoi, comme des croiseurs, des cuirassés ou même des destroyers stellaires. Mais des vaisseaux aussi imposants attireraient immanquablement l'attention des forces de l'Alliance, des pirates et des criminels. Jusqu'à présent, miser sur la discrétion lui a d'ailleurs bien réussi puisque le convoi s'est rarement fait remarquer.

GALION STELLAIRE

Bien qu'ils soient avant tout là pour servir d'escorte au Perlemienne Express, les galions stellaires transportent parfois des marchandises.



Type de véhicule/Modèle : transport/Galion stellaire
Constructeur : Chantiers Navals de Kuat
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 15)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 150 officiers et membres d'équipage
Charge utile : 10 000 ou plus en fonction de sa configuration
Passagers : 300
Provisions : 6 mois
Coût/rareté : 1 500 000 crédits (l)/7
Emplacements disponibles : 2
Armes : cinq turbolasers moyens rétractables sur chaque flanc (portée longue ; arc de tir : bâbord *ou* tribord ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1). Lance-missiles à concussion montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Projectile guidé 3, Souffle 4)

CARGO LOURD DE CLASSE *TEMPLE*

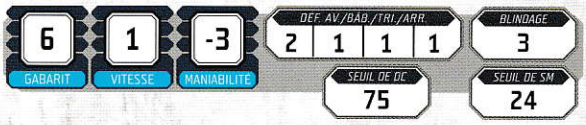
Les cargos lourd de classe Temple qui constituent l'essentiel du Perlemienne Express ont été considérablement modifiés et n'ont presque plus rien à voir avec le modèle d'origine. Ils sont par exemple équipés de dispositifs de brouillage qui servent à garder le contenu de leurs soutes confidentiel.

Modèles assez récents des Chantiers Naval de Kuat, ces appareils longs de près de 400 mètres sont des vrais géants du transport de marchandises. Ils sont

lents, manœuvrent difficilement et possèdent un équipage standard de 50 personnes composé d'un capitaine, d'un second, de six officiers de passerelle, de six ingénieurs, d'un chirurgien, d'un aide-soignant, de quatorze membres d'équipage et de vingt soldats de la Marine responsables de la sécurité à bord.

Chaque cargo est équipé de trois soutes qui occupent presque toute sa longueur. Montées en parallèle, elles communiquent entre elles grâce à une série de couloirs latéraux installés sur le pont inférieur du vaisseau. Toutes trois sont modulables, détachables et peuvent contenir jusqu'à 90 000 tonnes de matériel.

La configuration des transports du Perlemienne Express diffère selon le chargement embarqué. Les navires qui embarquent des passagers supplémentaires à bord (VIP, esclaves ou prisonniers) sont par exemple équipés d'un compartiment passager ou d'un module de détention. Vous trouverez une liste complète de tous les types de compartiment ci-après.



Type de véhicule/Modèle : Cargo lourd/Temple
Constructeur : Chantiers Navals de Kuat
Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 18)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : proche
Équipage : 50 membres d'équipage
Charge utile : 30 000 ou plus en fonction de sa configuration
Passagers : 150 en fonction de sa configuration
Provisions : 4 mois
Coût/rareté : 950 000 crédits /6
Emplacements disponibles : 6
Armes : aucune

SOUTES MODULABLES POUR CARGO DE CLASSE *TEMPLE*

Les soutes modulables sont l'un des principaux atouts des cargos lourds de classe *Temple*. Mises au point spécifiquement par les Chantiers Navals de Kuat, elles peuvent toutes transporter jusqu'à 90 000 tonnes de marchandise en fonction de leur configuration. Bien qu'elles ne soient pas équipées de dispositifs de propulsion, la plupart possèdent des systèmes de support vitaux autonomes. Sur ordre du capitaine, elles peuvent donc être lâchées dans l'espace. Cette manœuvre est cependant assez mal vue, sauf dans les rares cas où abandonner la cargaison est moins risqué que de la conserver à bord.

Vous trouverez ici une liste des différents types de soutes modulables. Elle est loin d'être exhaustive et les MJ qui ont des idées particulières quant à la configuration précise des soutes du cargo M226 sont libres de la modifier comme ils le souhaitent.

SOUTE DE TRANSPORT DE MARCHANDISES

Soutes standards des cargos lourds de classe *Temple*, elles ne se ressemblent pas entre elles pour autant. Leur vrai point commun, c'est de pouvoir être aménagées afin d'accueillir presque tous les types de cargaisons. En effet, bien qu'elles ne résistent pas aux environnements extrêmes, elles sont toutes équipées de régulateurs de température et d'humidité aux paramètres ajustables. Il y règne d'ailleurs une atmosphère interne toujours stable (et qui ne présente aucun caractère particulier).

MODULE PRISON / DE DÉTENTION

Ce type de soute est conçu pour transporter des prisonniers et les passagers récalcitrants. L'intérieur ressemble à s'y méprendre à celui d'un centre de détention impérial et les gardes de sécurité y sont plus ou moins nombreux en fonction du nombre de détenus. Ces derniers sont incarcérés de trois manières : en isolement, en cellule ou en quartier commun.

Les prisonniers placés en isolement sont gardés à l'écart dans de petites salles, avec un lit et tout juste de quoi se rafraîchir. Les interrogatoires y sont monnaie courante et ces pièces sont insonorisées. Tant que la porte antiexplosion reste fermée, aucun autre détenu n'entend les victimes crier.

Les cellules peuvent accueillir entre deux et quatre prisonniers. Tout aussi spartiates que les salles d'isolement, elles contraignent les détenus à vivre dans la promiscuité et à partager un unique distributeur d'eau. Des banquettes pour dormir et s'assoir émergent des murs. En général, les impériaux emmènent les occupants des cellules dans une salle d'isolement lorsqu'ils veulent les interroger ou les torturer.

Bien qu'exigu, le quartier commun peut recevoir jusqu'à cinquante prisonniers. Les conditions de vie y sont sordides et il n'y a qu'un ou deux distributeurs d'eau pour tout le monde. L'Empire n'hésite pas non plus à y entasser deux à trois fois le nombre maximal de détenus si nécessaire. Dans un tel cas de figure, les maladies se répandent vite et les condamnés souffrants survivent en général peu de temps.

Les soutes de détention renferment aussi de quoi loger du personnel de sécurité, jusqu'à cinquante soldats pour être précis. Mais cet effectif varie selon le nombre de prisonniers à bord. Inutile de préciser que les gardes se sentent également à l'étroit sur le navire.

DROÏDE INTERROGATEUR IT-O [RIVAL]

Très répandus dans les centres de détention impériaux, les droïdes interrogateurs IT-O sont des sphères noires recouvertes de senseurs et d'instruments chirurgicaux. Le plus souvent accompagnés de deux soldats de la Marine, ils n'ont pas leur pareil pour faire parler les prisonniers.



Compétences : Calme 2, Coercition 3, Corps à corps 2, Médecine 3, Perception 2, Sang-froid 2.

Talents : aucun
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé contre les poisons et toxines).
Équipement : scalpel laser (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 2), injecteurs subdermique, outils d'interrogation

SOUTE À ENVIRONNEMENT CONTRÔLÉ

D'une chaleur brûlante à un froid polaire, ces soutes peuvent reproduire n'importe quel type de climat interne. Ces modèles sont plutôt rares, mais toujours utiles, qu'ils servent à stocker du matériel sensible à la température (comme certaines substances et composés chimiques) ou à transporter une espèce aux besoins particuliers.

Tous ceux qui souhaitent y pénétrer, membres d'équipage ou autres, doivent s'équiper en conséquence, avec par exemple des masques respiratoires et des combinaisons environnementales ou spatiales. Une série de sas internes et externes isolent l'atmosphère de ces soutes de celle du cargo.

SOUTE ANTICONTAMINATION

Conçues sur le même modèle que les soutes à environnement contrôlé, celles-ci servent à transporter les substances instables les plus dangereuses – explosifs, carburant ou matériaux radioactifs par exemple – sans prendre trop de risques. Elles sont aussi équipées d'un dispositif de bouclier qui protège les autres vaisseaux et l'environnement orbital proche des émissions nocives.

COMPARTIMENTS PASSAGERS

Comparés aux modèles prévus pour la détention, les compartiments passagers des engins de classe Temple tiennent presque du pont luxueux. Conçus pour recevoir un nombre plus limité de personnes, ils sont bien plus confortables et accueillants. D'une manière générale, la sécurité n'y est pas très importante puisque personne n'y est enfermé.

Cependant, ces compartiments servent aussi parfois à transporter les prisonniers les plus importants, habituellement placés sous bonne escorte.

EPISODE II : DE LA POUPE À LA PROUE

Avec un bon plan et en s'y prenant bien, les PJ devraient assez rapidement rejoindre le cargo M226, un appareil de classe Temple légèrement modifié. Ses trois soutes, de la poupe à la proue, portent les désignations Mem, Aurek et Dorn. Toutes possèdent leurs propres spécificités en fonction des besoins du MJ et de la nature de leur cargaison.

Quelle que soit la manière dont les personnages se sont glissés à bord, ils se retrouvent dans la baie de chargement du vaisseau. Mis à part un bon nombre de droïdes et de chargeurs-élévateurs, on n'y trouve qu'une poignée de membres d'équipage et une petite équipe de sécurité.

Les matelots aident les employés de la station Martle à décharger tandis que les soldats s'assurent que les civils ne s'aventurent pas au-delà de la zone autorisée. Ils ne tergiversent pas et se tiennent prêts à abattre tous ceux qui feraient mine de sortir du rang.

Dès que les PJ entrent dans la salle de chargement du cargo M226, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Vous arrivez dans une impressionnante salle de chargement. Il y règne une odeur que vous n'oublierez pas de sitôt, curieux mélange de lubrifiant, de liquide de refroidissement et d'échappement de vaisseau.

Des membres d'équipage en uniforme de la Marine impériale travaillent par petits groupes. Ils trient les caisses et les expédient vers le pont inférieur sur des skiffs de fret à répulsion. Un peu à l'écart, des soldats montent la garde. Équipés de casques et de vestes renforcés noirs, armés de blasters, ils sont visiblement là pour empêcher les civils de s'aventurer plus loin dans le vaisseau.

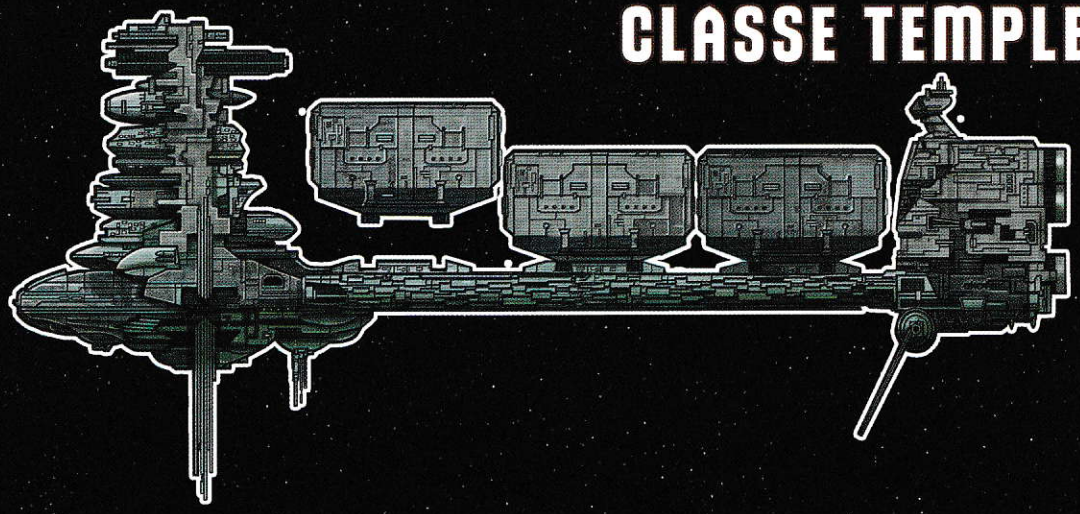
L'endroit est vaste et les conteneurs sont empilés avec soin sur des plateformes métalliques. La pénombre qui règne près des parois et dans les recoins offre largement de quoi se cacher. Au-delà de l'aire de chargement, trois tunnels de transit de marchandise cerclés de lumières rouges et vertes s'enfoncent vers l'avant de l'appareil. Un peu partout le long des murs, à intervalles réguliers, des grilles et des terminaux d'accès sécurisent l'accès aux gaines de ventilation et aux conduits de maintenance qui desservent les entrailles du cargo.

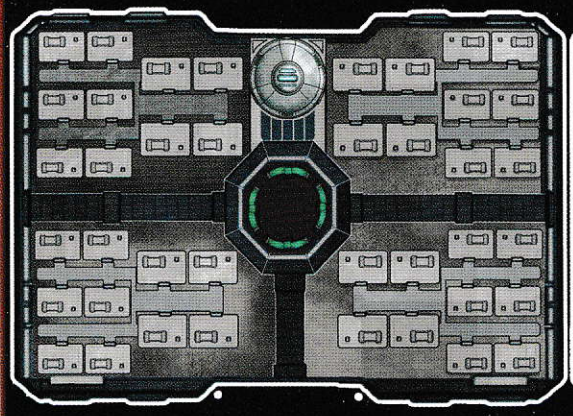
Ici, les PJ ont un choix à faire : ils peuvent soit attaquer les soldats de front, soit essayer de se glisser discrètement à l'intérieur du vaisseau en forçant un des terminaux d'accès.

LA MÉTHODE DIRECTE

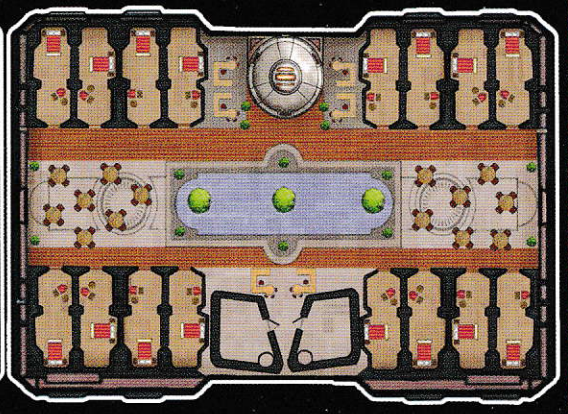
Avant de pouvoir pénétrer plus avant dans le cargo, les personnages vont devoir esquiver les soldats et les membres d'équipage (ou leur régler leur compte). Par chance, la salle de chargement est remplie de conteneurs et les recoins où se dissimuler ne manquent pas. Grâce à cela, les PJ ajoutent □ à tous leurs tests de Discrétion, quelle qu'en soit la raison.

CARGO LOURD DE CLASSE TEMPLE

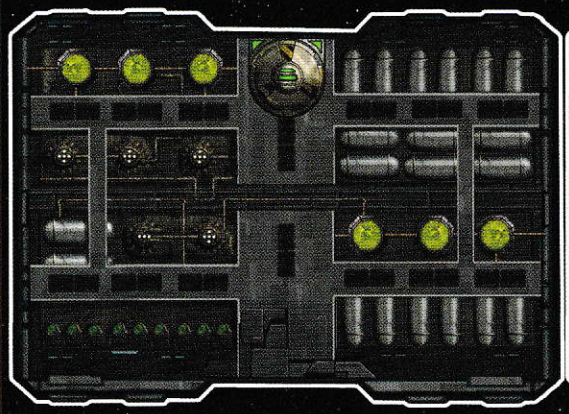




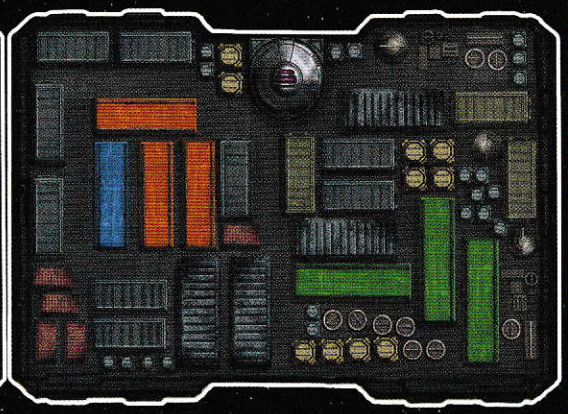
Module prison / de détention



Compartiment passagers



Soute anticontamination



Soute de transport de marchandises

Bien sûr, les personnages joueurs peuvent recourir aux armes. Mais à moins qu'ils ne trouvent un moyen d'empêcher les soldats de communiquer avec la passerelle, déclencher une fusillade dans la salle de chargement risque de révéler leur présence à tout le vaisseau. De la même manière qu'il est très simple de s'y cacher, la salle de chargement offre largement de quoi se mettre à couvert. Les PJ peuvent dépenser pour ajouter +1 à leur niveau de défense à distance lorsqu'ils se battent dans cette pièce.

LE PERSONNEL DE LA SALLE DE CHARGEMENT

Si l'on exclut les individus que les PJ pourraient avoir emmenés avec eux (comme des ouvriers de la station), le personnel de l'immense salle de chargement se résume aux membres d'équipage du cargo et à leur escorte de sécurité. Sont présents, au minimum, huit membres d'équipage, quatre soldats de la Marine et Tera Wen, le quartier-maître en charge des opérations de sécurité dans cette zone. Le MJ peut bien sûr diminuer ce nombre s'il souhaite faciliter la tâche aux Rebelles, ou au contraire l'augmenter s'il veut corser le défi.

Bien qu'ils soient loyaux envers l'Empire, les membres d'équipage ne sont pas habitués à se battre (ni équipés pour cela). Si un combat éclate, ils essaient avant tout de se faire oublier, à moins d'avoir l'occasion d'attaquer un ou plusieurs PJ au corps à corps. À l'inverse, les soldats de la Marine sont confinés depuis longtemps sur le cargo et apprécient d'avoir enfin un peu d'action.

Pour finir, Tera Wen, le quartier-maître à la tête de l'équipe de sécurité, n'est pas à prendre à la légère. Elle est très dure avec ses hommes, voire trop, et ils lui obéissent sans poser de question. En cas d'affrontement, elle utilise ses connaissances tactiques et son savoir-faire de commandant pour les diriger au mieux. Elle ne se rendra pas, surtout si elle apprend que les PJ travaillent pour l'Alliance.

QUARTIER-MAÎTRE TERA WEN, CHEF DE LA SÉCURITÉ [RIVAL]

Originaire des Mondes du Noyau, Tera Wen est une femme blonde à l'air sévère, aux yeux marron, au teint clair et à la coupe réglementaire. Affectée sur le cargo M226 depuis plusieurs mois, elle s'est taillé une réputation de fiabilité. Elle est aussi loyale envers l'Empire que les soldats qui servent sous ses ordres.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	3	2	2	2	3

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CàC/D
3	12	0 | 0

Compétences : Coercition 1, Commandement 2, Distance (armes légères) 2, Perception 2, Pilotage (planétaire) 2, Sang-froid 3, Vigilance 3
Talents : Assaut conjugué 1 (deux alliés qui combattent aux côtés Tera Wen ajoutent au résultat de leurs tests de combats jusqu'au début de son prochain tour)
Capacités : aucune.
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), casque et veste noirs (encaissement +1), comlink (de poche)

SOLDAT DE LA MARINE DU CARGO M226 [SBIRE]

Les soldats affectés aux cargos du Perlemienne Express comptent parmi les meilleurs de la Marine impériale. Ils sont très combatifs et prêts à mourir pour l'Empire s'il le faut. Placés directement sous les ordres du quartier-maître Wen, ils sont quatre à veiller à la sécurité dans la salle de chargement.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
3	2	2	2	2	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CàC/D
4	5	0 | 0

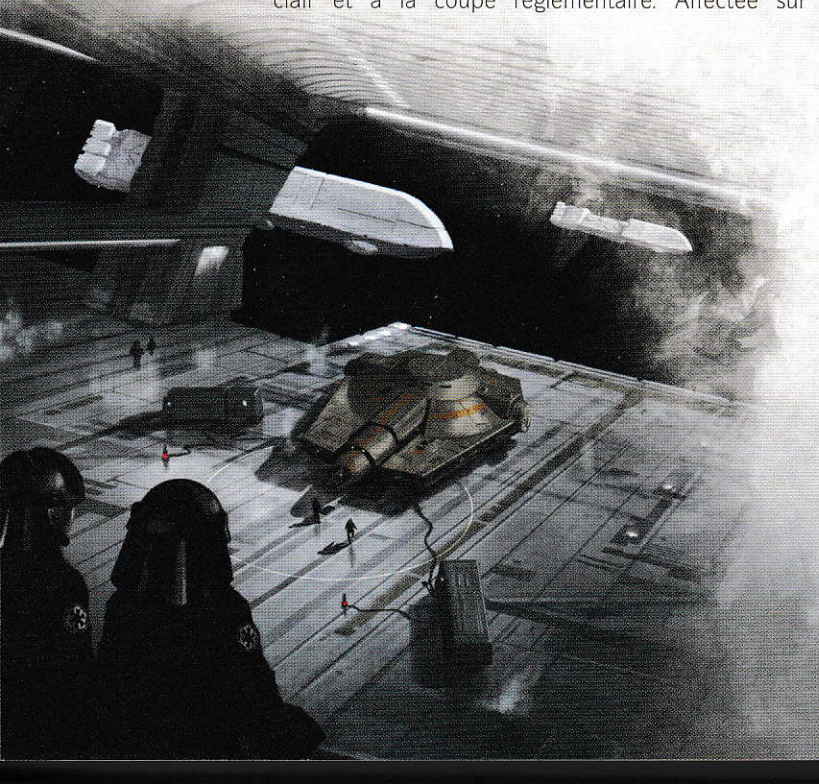
Compétences (en groupe uniquement) : Distance (armes légères), Perception, Pilotage (planétaire), Sang-froid, Vigilance
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), casque et veste renforcés (+1 encaissement), comlink (de poche)

MEMBRES D'ÉQUIPAGE DU CARGO M226 [SBIRE]

Les membres d'équipage du M226 ressemblent à leurs confrères des autres navires de la Flotte. Ils sont travailleurs et loyaux, mais n'ont rien de bien remarquable. En général, ils opèrent par groupes de trois ou quatre. Tous portent une combinaison grise de la marine.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	2	2	2	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CàC/D
2	4	0 | 0



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Corps à corps, Mécanique, Pugilat, Vigilance
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : comlink (de poche), masque respiratoire, ceinture multi-usages

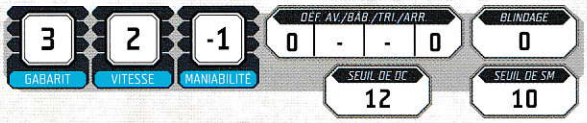
FAIRE UN TOUR

À bord du cargo M226, on accède aux soutes par une série de tunnels de transit qui longent le corridor ventral du vaisseau. Il est possible de les emprunter à pied, mais on les parcourt surtout avec les skiffs à répulsions qui transportent le fret d'un bout à l'autre du bâtiment. À l'intérieur, installés à intervalles réguliers, des compartiments équipés de monte-charges permettent aux équipes d'effectuer les transferts de marchandises.

À l'arrivée des PJ, il y a au moins trois skiffs dans la salle de chargement du M226, sans compter ceux qui sont déjà à l'intérieur des tunnels. Vous pouvez supposer qu'on en retrouve un ou deux à chaque monte-charge, en plus des divers membres d'équipage qui y travaillent et des soldats qui les escortent.

SKIFF DE FRET ARATECH « AIDE DE PONT »

Conçu pour transporter les marchandises des cargos vers les zones de stockage, le skiff de fret « Aide de pont » de la corporation Aratech est produit exclusivement pour la Marine impériale. Très répandus dans les installations spatiales de l'Empire, ces appareils sont pour les équipages des cargos classe Temple un moyen fiable, sûr et rapide, de se déplacer d'un bout à l'autre du vaisseau.



Type de véhicule/Modèle : Skiff de fret / Aide de pont
Constructeur : Corporation Aratech
Altitude maximale : 2 mètres
Portée des senseurs : aucune
Équipage : un pilote
Charge utile : 250
Passagers : 6
Coût/rareté : 12 000 crédits /3
Emplacements disponibles : 1
Armes : aucune

LA FAÇON RAPIDE

Si les PJ décident d'utiliser les skiffs, ils sont à même de traverser le cargo rapidement et sans se perdre. Hélas, ils risquent de rencontrer de la résistance en route, et à moins qu'ils n'aient été mis préalablement hors d'état de nuire, les soldats de la salle de chargement seront les premiers à se lancer à la poursuite des individus qui tenteront de s'enfuir avec les véhicules.

Une telle rencontre est l'occasion de mettre en scène une palpitante course poursuite dans les entrailles du M226, où les PJ essaieront de semer les impériaux. Les tunnels eux-mêmes mesurent quatre mètres de large et trois mètres de haut. Bien qu'ils soient relativement dégagés, ils sont parfois encombrés de conteneurs, de droïdes et d'autres obstacles. Par conséquent, emprunter les tunnels du pont inférieur n'est jamais sans risque, même lorsque les personnages ne sont pas pris en chasse.

En plus des tables de référence pour les combats en vaisseaux et véhicules, nous invitons le MJ à utiliser la **Table 13 -1 : Utilisation des ⟳, ⊕, ⚙ et ▽ dans les tunnels de transit** (cf. page 448) dès que les PJ manœuvrent un skiff dans les tunnels.

LES COMPARTIMENTS DE SÉCURITÉ DU PONT INFÉRIEUR

À bord du cargo, on rejoint les trois soutes par des monte-charges installés dans des compartiments de sécurité. Il y en a deux par soutes, soit six au total. Ils peuvent être scellés grâce à une série de lourdes portes blindées et sont occupés par quatre membres d'équipage au travail et deux soldats qui veillent à la sécurité. Si les PJ déclenchent l'alarme, les Impériaux reçoivent l'ordre de condamner les lieux et de bloquer les accès aux tunnels du pont inférieur.

Les portes qui protègent les compartiments sont plutôt simples à ouvrir depuis l'intérieur, mais les forcer depuis les tunnels n'est pas facile. Pour pirater les mécanismes de fermeture, les personnages doivent disposer du matériel de sécurité adapté et réussir un **test d'Informatique ou de Magouilles Difficile (◆◆◆)**.

Autrement, ils peuvent aussi essayer de se glisser à l'intérieur des compartiments en passant par les conduits de maintenance et les gaines de ventilation. Mais cette méthode comporte ses propres risques.

LA FAÇON UN PEU MOINS RAPIDE

Les PJ privilégiant la discrétion préféreront sans doute se glisser vers l'avant en passant par les canalisations, les gaines de ventilation et les conduits de maintenance. Cela dit, s'il est assez facile de progresser de cette façon, savoir avec précision où l'on se rend est un tout autre problème. Rien n'indique la direction à l'intérieur de ces passages et les cargos lourds de classe Temple sont assez peu communs pour que peu de gens en connaissent les schémas techniques hors de l'Empire.

Dans le meilleur des cas, en tenant compte de l'étroitesse des boyaux et de leur nature labyrinthique, les PJ mettent cinq heures pour traverser le M226 d'un bout à l'autre. Cette estimation prend comme préalable qu'ils ont un minimum de connaissances de l'agencement de l'appareil. Les personnages habitués aux entrailles des vaisseaux spatiaux et des cargos sont le plus à même de déterminer correctement le chemin qui doit être emprunté.

Pour trouver leur route à l'intérieur des conduits de maintenance et des canalisations, les PJ doivent réussir un **test de Pilotage (espace) Difficile (◆◆◆)** en utilisant leur Intelligence au lieu de la caractéristique

TABLE 13 -1 : UTILISATION DES ,, ET DANS LES TUNNELS DE TRANSIT

Coût	Résultat
ou	Un obstacle fait perdre un niveau de portée à l'un des skiffs qui poursuivent les joueurs, s'il y en a.
ou	Suite à un impact ou à une brusque accélération, une caisse tombe du skiff vers l'arrière. Tous les poursuivants doivent réussir un **test de Pilotage (planétaire) Moyen ( )** pour éviter une collision mineure.
ou	Suite à des coups de feu ou à une collision avec un obstacle, un ennemi est déséquilibré sur l'un des skiffs lancés à la poursuite des PJ. Pour se rattraper à quelque chose, il doit réussir un **test d'Athlétisme Difficile ( )**. En cas d'échec, il passe immédiatement par-dessus bord et subit un nombre de blessures égal à 5 fois la vitesse de l'appareil sur lequel il se trouvait.
	Un des skiffs lancés à la poursuite des PJ s'écrase. Il subit une collision majeure avec un mur, le plafond ou l'un des obstacles qui encombrent le tunnel.
ou	Les PJ sont soudain contraints d'effectuer une embardée ou de freiner. Tous leurs poursuivants se rapprochent d'un niveau de portée. Si l'un des appareils qui les talonnent est déjà à portée courte, il peut manœuvrer afin de se mettre au contact du skiff des personnages. Tous les ennemis qui se trouvent à son bord peuvent alors essayer de l'aborder en sautant.
ou	Les PJ traversent une section du tunnel où l'éclairage ne fonctionne plus ou se met à défaillir à cause d'une surcharge. Tous ceux qui entreprennent une action qui exige d'y voir clairement (y compris celles de Pilotage [planétaire]) ajoutent ■ à leurs tests jusqu'au début du prochain tour du pilote.
ou	Un gros obstacle ou plusieurs petits deviennent visibles. Pour éviter une collision mineure, le PJ aux commandes du skiff doit réussir un **test de Pilotage (planétaire) Moyen ( )**.
	Un énorme obstacle apparaît droit devant. Pour éviter une collision majeure, le PJ aux commandes du skiff doit réussir un **test de Pilotage (planétaire) Difficile ( )**. OU Un des PJ est déséquilibré. Pour se rattraper à quelque chose, il doit réussir un **test d'Athlétisme Difficile ( )**. En cas d'échec, il tombe immédiatement par-dessus bord et subit un nombre de blessures égal à 5 fois la vitesse du skiff.
et	C'est le crash. Le skiff percute un mur, le plafond ou un gros obstacle qui encombre le tunnel. Il subit une collision majeure.

normale d'Agilité. Sinon, ils peuvent recourir à leur sens de l'orientation et tenter un **test de Survie Intimidant ( )**. Ils doivent effectuer l'un ou l'autre de ces tests toutes les heures. En cas d'échec à l'un d'entre eux, ils se mettent à tourner en rond et n'avancent quasiment pas. Pour chaque obtenu lors de ces tests, ils mettent 30 minutes de plus à traverser le vaisseau et pour chaque ils rencontrent un nouvel obstacle.

De même, pour chaque obtenu au cours de ces tests, ils passent 30 minutes de moins dans les entrailles du cargo et une heure de moins pour chaque .

Et comme si avancer à l'aveuglette dans les conduits de maintenance ne suffisait pas, un petit clan de Ranats y a élu domicile. Le MJ peut le mettre en scène lorsque les personnages obtiennent à un de leurs tests, ou en faire une rencontre incontournable de l'aventure.

DES RANATS DANS LES MURS

Les Ranats qui ont investi les canalisations et les conduits de maintenance du cargo M226 sont les rescapés d'une expérience impériale ratée qui visait à en faire des atouts militaires : des armes biologiques prêtes à saboter les vaisseaux et les installations de l'Alliance une fois lâchées à l'intérieur.

Devant le manque de résultats, le projet a toutefois été mis sur la touche et on a expédié les derniers Ranats vers une base de la Bordure extérieure pour y subir davantage de tests. Convoyés à bord du M226, un certain nombre d'entre eux se sont échappés pendant le voyage.

Malgré de multiples tentatives pour les éradiquer, l'équipage impérial n'a jamais réussi à tous les retrouver. Les Ranats, dont beaucoup sont nés et ont grandi dans les conduits de maintenance, se sont révélés très difficiles à traquer, et extrêmement vicieux une fois acculés. Au lieu de consacrer le peu de ressources qu'il possédait à les combattre, le capitaine a donc décidé de les garder à bord comme une espèce de système de sécurité organique.

Évidemment, presque tout l'équipage du M226 connaît leur existence. Discrètes, vicieuses et carnivores, les créatures sont craintes, mais elles sont aussi un peu devenues les mascottes du vaisseau. Pour diminuer les risques de rencontres, les équipes de maintenance suivent des protocoles spécifiques. Et les impériaux laissent aussi de temps à temps traîner de la nourriture pour que les rongeurs n'aient pas envie de les agresser.

RENCONTRE AVEC LES RANATS

Petit et replié sur lui-même, le clan ranat du M226 ne compte pas plus d'une douzaine d'individus. Tant que l'équipage leur donne à manger et les laisse en paix, les créatures se contentent de rester au chaud dans leur repaire installé près des générateurs du vaisseau.

D'emblée, les PJ ne sauront sans doute rien de la présence des créatures et ils n'utiliseront pas les mêmes protocoles que les équipes impériales en se déplaçant dans les conduites. De leur côté, si les Ranats suspectent leurs « hôtes » de menacer leur habitat, ils ne tarderont

pas à s'intéresser à eux. Les créatures s'avèrent rusées et évoluent en terrain connu. De ce fait, elles représentent une menace pour des PJ qui ignorent leur existence.

Les Ranats essaient de prendre les personnages au piège en les encerclant discrètement avant de passer à l'attaque. Leur chef, Tik, divise ses troupes : il ordonne à un premier groupe de deux rôdeurs d'attaquer les PJ de face et à un groupe identique de les prendre à revers. Pour sa part, il se joint au second groupe puis se lance dans l'affrontement avec un cri de guerre perçant.

Pour remarquer les Ranats lorsqu'ils fondent sur eux, les PJ doivent réussir un **test opposé de Perception contre Discrétion**. En cas d'échec, les créatures les prennent par surprise. Dans les deux cas, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Vous êtes en train de vous faufiler dans les ténèbres lorsque des bruits de course effrénée vous alertent. Ils viennent de devant et de derrière. Vous avez tout juste le temps de percevoir des yeux jaunes qui se dessinent dans le noir et un cri perçant avant que les assaillants ne soient sur vous : de gros rongeurs en haillons qui brandissent des lances faites de débris métalliques en exhibant leurs crocs jaunis.

Les Ranats se battent jusqu'à ce que leur chef, Tik, leur ordonne de battre en retraite. S'il mord la poussière, tous les rongeurs encore en état de le faire s'enfuient dans les ténèbres pour panser leurs plaies et élire un nouveau chef. Certains rebelles souhaiteront peut-être poursuivre les Ranats jusqu'à leur terrier. S'ils le font, ils se rapprocheront alors des générateurs du vaisseau. La température commencera à monter dans les conduits et les PJ dotés de connaissances en technologie remarqueront sans doute une augmentation des niveaux de radiations.

Dans l'éventualité où l'un des Ranats (Tik y compris) se ferait capturer, il est possible de communiquer avec lui. Les créatures s'expriment de manière rudimentaire grâce à un curieux mélange de mots et de phrases basiques qu'ils ont appris en observant les Impériaux. Même si la barrière de la langue complique l'échange (problème qui peut être contourné si les PJ disposent d'un moyen de traduction), tous les Ranats sont susceptibles de conduire les personnages jusqu'au centre de contrôle du M226 si on les épargne.

TIK, CHEF RANAT [RIVAL]

Tik est plus grand et plus fort que ses compagnons et ils lui obéissent tous sans poser de question. Sa fourrure jaune sombre est sale et maculée de graisse et d'autres substances immondes. C'est un adversaire rusé, prêt à tout pour garder sa confortable place à la tête du clan.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
3	4	1	4	2	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CàC/D
3	9	0 | 0

Compétences : Coercition 2, Corps à corps 3, Discrétion 4, Perception 2, Pugilat 3, Survie 4, Vigilance 2
Talents : Ressort (une fois par round, qu'il soit assis ou à terre, Tik peut se relever au prix d'une broutille), Bagarreur-né (une fois par session de jeu, Tik peut relancer un test de Pugilat ou de Corps à corps)
Capacités : Morsure (Pugilat ; dégâts 3 ; critique 4 ; portée au contact ; Perforant 1), Dos au mur (peut améliorer un dé de compétence pendant un combat contre des adversaires supérieurs en nombre)
Équipement : lance de fortune (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 3 ; portée au contact), fétiches tribaux.

RODEUR RANAT [SBIRE]

Les rôdeurs qui accompagnent Tik dans sa partie de chasse lui sont dévoués corps et âme. Ils battent en retraite si leur chef meurt, mais autrement, ils montrent leurs crocs jaunâtres et attaquent.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	3	1	3	1	1

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CàC/D
2	8	0 | 0

Compétences (en groupe uniquement) : Corps à corps, Discrétion, Pugilat, Survie
Talents : aucun
Capacités : Morsure (Pugilat ; dégâts 2 ; critique 4 ; portée au contact ; Perforant 1), Dos au mur (peut améliorer un dé de compétence pendant un combat contre des adversaires supérieurs en nombre)
Équipement : lance de fortune (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 3 ; portée au contact)

RISQUES ET OBSTACLES À BORD

Plus les PJ se rapprochent du centre de commandement du cargo, plus ils risquent de rencontrer des difficultés. Les obstacles présentés ici sont là pour permettre au MJ d'insuffler un peu d'action et de tension dans la partie et pour l'aider à rompre la monotonie des passages ennuyeux. Qu'ils interviennent suite à un mauvais jet de dés (par exemple si les personnages obtiennent un ou plusieurs ⚙ à un test de Survie en essayant d'avancer par les conduits) ou sur décision du maître du jeu, ces incidents sont des outils précieux.

LES CONDUITES INSTABLES

Bien que robustes, certains conduits et gaines de ventilation du vaisseau ont été abîmés par le temps et les dégâts provoqués par les Ranats. Il se peut aussi que le clan de rongeurs ait volontairement saboté un passage afin de ralentir ou de prendre au piège les Impériaux.

Pour repérer l'obstacle et remarquer que la surface sur laquelle ils se déplacent n'est pas complètement stable, les PJ doivent réussir un **test de Perception Moyen (◆◆)**. En cas de succès, ils s'aperçoivent du danger avant que le passage ne cède et n'entraîne des

blessures. En cas de succès accompagné d'un ou plusieurs ⚙ la section s'effondre, du moins en partie, et bloque leur chemin.

À l'inverse, en cas d'échec, un ou plusieurs PJ tombent en même temps que la conduite et subissent 5 points de blessures à cause de la chute et des entailles qui en résultent. Ils reçoivent 1 point de blessure de plus pour chaque ⚙ obtenu au test de Perception, et 1 point de blessure de moins pour chaque 🔱. Ils se retrouvent ensuite quatre mètres plus bas dans une partie du réseau jonché de débris. Le seul moyen d'en sortir est de remonter là d'où ils sont tombés. Pour y grimper, ils doivent réussir un **test d'Athlétisme Difficile (◆◆◆)**.

Les personnages qui remarquent que la conduite est instable avant qu'elle ne lâche peuvent soit essayer de la contourner, soit prendre le temps d'improviser une réparation de fortune pour que le groupe puisse l'emprunter. Dans ce deuxième cas, ils doivent réussir un **test de Mécanique Difficile (◆◆◆)**. Les PJ qui possèdent les outils appropriés ou qui proposent de bonnes solutions ajoutent un ou plusieurs □ à leurs tests ; ceux qui ne sont pas équipés ajoutent un ■.

LES RISQUES ÉLECTRIQUES

Les personnages continuent à progresser dans les conduites du cargo quand ils se retrouvent confrontés à un problème électrique, comme un panneau de service endommagé, un câble à nu, ou une surface électrifiée. Suivant les circonstances, les décharges peuvent être visibles et crépiter bruyamment dans le passage confiné.

Si les PJ refusent de faire demi-tour et de chercher un autre chemin, le plus simple est d'essayer de contourner prudemment l'obstacle. Pour y parvenir, ils doivent réussir un **test d'Athlétisme Moyen (◆◆)**. Même en cas de succès, ils subissent toutefois 1 point de blessure pour chaque ⚙ ⚙ généré lors du test. En cas d'échec, ils reçoivent une décharge et subissent 5 points de blessures moins 1 un pour chaque 🔱 obtenu au test.

L'ÉQUIPAGE DU CARGO

L'équipage du M226 est toujours sur le pont. De jour comme de nuit, des marins sont de quart, occupés à remplir leur fonction et à veiller à ce que tous les systèmes restent bien entretenus et opérationnels. De ce fait, les PJ peuvent à tout moment rencontrer un groupe d'Impériaux au travail.

Les membres d'équipage du cargo n'ont rien d'exceptionnel. Ils sont avant tout là pour faire voler le vaisseau, le garder en état de fonctionnement, transporter les cargaisons et s'assurer qu'elles sont entreposées à la bonne place. Bien qu'étant des militaires et ayant donc reçu un entraînement au combat élémentaire, ils sont rarement armés. Si les PJ les attaquent, ils se contentent de se rendre ou de s'enfuir. Les plus braves et les plus fous peuvent bien sûr décider de riposter, mais il appartient au MJ d'en décider en fonction des circonstances.

CHEF D'ÉQUIPE DU M226 [RIVAL]

Typiquement, les chefs d'équipes sont des vétérans qui servent sur les vaisseaux de la Marine impériale depuis des années. Ce sont les plus compétents dans leur domaine d'expertise et ceux qui servent sous leurs ordres les prennent souvent en exemple. Comme tous les autres membres d'équipage, ils portent des combinaisons grises, mais leur grade est indiqué par l'insigne qui orne leur col.



Compétences : Athlétisme 2, Coercition 1, Commandement 3, Corps à corps 2, Mécanique 3, Pugilat 2, Sang-froid 2, Vigilance 2
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : comlink (de poche), masque respiratoire, ceinture multi-usages, datapad

MEMBRES D'ÉQUIPAGE DU CARGO M226 [SBIRE]

Les membres d'équipage du M226 ressemblent à leurs confrères des autres navires de la Marine. Ils sont travailleurs et loyaux, mais n'ont rien de remarquable. En général, ils opèrent par groupes de trois ou quatre et portent tous une combinaison impériale grise.



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Corps à corps, Mécanique, Pugilat, Vigilance
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : comlink (de poche), masque respiratoire, ceinture multi-usages

LES DROÏDES DE MAINTENANCE

Bien qu'ils soient plutôt limités et peu dangereux, les droïdes de maintenance impériaux du convoi ont pour ordre de déclencher l'alarme dès qu'ils repèrent des intrus dans leur secteur d'activité. Programmation basique ou non, ils sont tout de même assez intelligents pour comprendre que des individus armés et sans uniformes n'ont pas leur place à bord, en particulier si ces derniers avancent en rampant dans les conduits de maintenance.

Lorsqu'une telle rencontre a lieu, le droïde de maintenance essaie de s'enfuir sans faire trop d'histoires. Si les PJ l'attaquent, il se défend avec sa lourde pince articulée et sa soudeuse à arc intégrée.

DROÏDE DE MAINTENANCE NR-5 [RIVAL]

Conçu par les industries Kalibac pour effectuer la plupart des tâches de maintenance sur les vaisseaux commerciaux et militaires, le NR-5 est un petit modèle discret.

Limité et peu sociable, il se déplace en revanche assez facilement dans les conduites d'accès, à l'exception des plus étroites.



Compétences : Informatique 2, Mécanique 2
Talents : aucun
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé contre les poisons et toxines)
Équipement : soudeuse à arc (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique - ; portée au contact ; Dégâts étourdissants), lourde pince articulée (Corps à corps ; dégâts 2 ; critique 5 ; portée au contact), petit bras articulé, outils de réparation intégrés (compte comme une trousse à outils)

LES ÉCLAIREURS RANAT

Les Ranats qui ont élu domicile à bord du M226 sont toujours à la recherche de nourriture ou de matériel de valeur et leurs éclaireurs rôdent un peu partout. Même s'ils comptent parmi les plus petits individus du terrier, ils sont rapides et d'une discrétion surprenante. Ils opèrent le plus souvent par équipe de deux, car des groupes plus importants risqueraient de se faire repérer.

Lorsque des éclaireurs ranat rencontrent les personnages, ils font tout pour les éviter à moins de pouvoir les écraser sous le nombre. Si un ou plusieurs PJ arborent quelque chose qui attire leur attention, un bel outil, une arme, un vêtement ou un bijou, ils essaient de l'isoler du reste du groupe et de le lui voler.

ÉCLAIREUR RANAT [SBIRE]

Petits et noueux, les éclaireurs ranat se faufilent sans mal dans des passages trop étroits pour les autres créatures et n'hésitent pas à en profiter lorsqu'ils se déplacent sur le vaisseau. Malgré leur faible carrure, ils sont aussi féroces que leurs cousins plus corpulents lorsqu'ils sont pris au piège.



Compétences (en groupe uniquement) : Corps à corps, Discrétion, Magouilles, Pugilat, Survie
Talents : aucun
Capacités : Morsure (Pugilat ; dégâts 1 ; critique 4 ; portée au contact ; Perforant 1), Dos au mur (peut améliorer un dé de compétence pendant un combat contre des adversaires supérieurs en nombre)
Équipement : couteau de fortune (Corps à corps ; dégâts 2 ; critique 4 ; portée au contact)

LES FUITES DE RÉACTEUR

Une fuite de réacteur est l'un des plus grands périls que l'on puisse rencontrer à bord d'un vaisseau. Dans ce type d'accident, du liquide de refroidissement contaminé envahit les compartiments de l'équipage et des passagers. Son niveau de radiation est très élevé, dangereux, et il faut disposer du matériel adéquat pour le contenir et l'isoler convenablement.

Contourner les flaques de liquide de refroidissement toxique ne suffit pas à éviter une exposition aux radiations, et tous les PJ qui passent à proximité subissent 1 point de blessure au début de leur tour jusqu'à ce qu'ils se soient suffisamment éloignés. Un contact direct avec la substance peut affecter l'équipement et les vêtements, causer des brûlures chimiques et rendre horriblement malade à long terme.

Lorsqu'un personnage a le malheur de toucher le liquide, il doit réussir un **test de Résistance Difficile (◆◆◆)**. En cas d'échec, il reçoit 5 points de stress, 1 point de stress supplémentaire pour chaque ⚙ généré lors du test, et un point de stress en moins pour chaque ☻.

C'est au MJ de décider jusqu'à quel point la fuite radioactive menace les personnages. Un écoulement important dans un espace confiné pourrait être trop dangereux, même pour les groupes parés à de telles éventualités et susceptibles de minimiser leurs pertes. Les combinaisons spatiales et environnementales prévues pour les milieux nocifs protègent bel et bien des émanations résiduelles, mais une exposition prolongée n'est jamais recommandée.

LES DROÏDES DE RECONNAISSANCE ET DE SÉCURITÉ

Bien que l'Empire se repose avant tout sur des humains pour assurer la sécurité à bord de ses vaisseaux, ces derniers n'hésitent pas à utiliser des droïdes pour surveiller les zones sensibles et les endroits confinés. Le droïde de surveillance Mark IV en est un parfait exemple et il est d'ailleurs largement employé dans les garnisons de l'Armée impériale et du corps des stormtroopers.

Les modèles de surveillance Mark IV sont programmés pour opérer seuls et tenir le personnel de sécurité du vaisseau informé en temps réel via un comlink à large bande. Si les PJ en rencontrent un, il avertit immédiatement le poste de sécurité le plus proche et communique leur position et leur nombre. Leur seule chance est donc de réussir à le détruire avant qu'il n'ait pu transmettre son rapport d'observation.

DROÏDE DE SURVEILLANCE MARK IV [SBIRE]

Le droïde de surveillance mark IV est un petit modèle sphérique à répulsion. Il est muni de systèmes de contrôle de vol à l'arrière et dispose d'un senseur optique télescopique à l'avant.



Compétences (en groupe uniquement) : Discrétion, Perception, Sang-froid
Talents : aucun
Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé contre les poisons et toxines)
Équipement : caméra holographique, comlink militaire

LES PATROUILLES DE SÉCURITÉ

En raison de la nature délicate de la cargaison entreposée dans les soutes, l'équipage du M226 effectue des patrouilles régulières dans toutes les zones occupées du vaisseau. Les soldats de la Marine qui s'en chargent le font en général par équipes de deux. Si l'alarme est déclenchée ailleurs à bord, leurs effectifs et la fréquence de leurs rondes doublent jusqu'à la fin de l'alerte.

SOLDAT DE LA MARINE DU CARGO M226 [SBIRE]

Les soldats affectés aux cargos du Perlemienne Express comptent parmi les meilleurs de la Marine impériale. Ils sont très combatifs et prêts à mourir pour l'Empire s'il le faut.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
3	2	2	2	2	2

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DÉFENSE CAC/D
4	5	0 | 0

Compétences (en groupe uniquement) : Distance (armes légères), Perception, Pilotage (planétaire), Sang-froid, Vigilance.
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), casque et veste blast (+1 encaissement), comlink (de poche)

OBTENIR DE L'AIDE

Selon la cargaison définie par le MJ, les PJ ne seront peut-être pas les seuls Rebelles à bord du M226. Par exemple, si l'un de leurs objectifs secondaires est de venir en aide à des hommes des forces spéciales, ils peuvent très bien les secourir et les convaincre de leur prêter main-forte. De même, ils pourraient arriver à dérober du matériel de combat lourd entreposé dans les soutes.

C'est au MJ de décider dans quelle mesure ils peuvent obtenir de l'aide auprès de ceux qu'ils ont prévu de sauver, et également s'ils parviennent à s'approprier l'équipement qu'ils pensent récupérer. En définitive, tous les prisonniers qui sont à bord du vaisseau sont affaiblis, blessés, malades ou une combinaison des trois. De ce fait, le soutien qu'ils peuvent apporter, s'il existe, sera toujours limité.

D'autre part, qu'il soit constitué de détenus, d'esclaves ou de n'importe quel type d'individus, rien ne vaut un large contingent qui déambule dans les coursives pour déclencher l'alarme. Si les PJ veulent secourir leurs alliés, mais aussi se faufiler discrètement dans le vaisseau afin d'en prendre les commandes, mieux vaut qu'ils évitent de les impliquer dans la partie « infiltration » de la mission.



COMMUNIQUER AVEC L'ENNEMI

Dans l'éventualité où les PJ se feraient repérer, les officiers aux commandes du vaisseau, y compris le lieutenant-colonel Jilan Noor, prennent la situation en main. Noor préfère commencer par prendre contact avec les personnages, surtout s'ils s'en sortent bien (et même si ce n'est pas le cas, d'ailleurs).

MÊLER LES DANGERS ET LES RENCONTRES

Tous les obstacles décrits dans cette section peuvent être combinés entre eux afin de moduler la difficulté de l'aventure, et nous invitons le MJ à en profiter s'il lui semble que les personnages avancent trop facilement dans l'histoire. Quelques exemples : une équipe de maintenance peut être occupée à contenir une fuite de réacteur ou à réparer une panne électrique. Une escouade de sécurité, alertée par un droïde de surveillance ou venue enquêter sur des dégâts dans la structure des conduites, peut être aux prises avec un groupe d'éclaireurs ranats

ÉPISODE III : LE PRIX

Lorsque les PJ arrivent enfin à l'avant du cargo M226, deux possibilités : soit ils y sont parvenus sans déclencher l'alerte, en se faufilant lentement et en silence dans le vaisseau, soit ils se sont fait repérer par le commandant et le personnel de sécurité. S'ils ont fait de leur mieux pour passer inaperçus, c'est maintenant qu'ils sont récompensés. Dans le cas contraire, un affrontement les attend. Une fois verrouillé, le module de commandement est difficile à forcer et il regorge de soldats de la Marine.

Qui plus est, l'officier en charge du M226, le lieutenant-colonel Jilan Noor, est malheureusement assez instable mentalement, et il ne recule devant rien pour en finir une bonne fois pour toutes avec les personnages.

ACCÉDER AU MODULE DE COMMANDEMENT DU M226

Le tunnel de transit qui relie la salle de chargement arrière à l'avant du vaisseau se termine devant un large compartiment de sécurité situé juste avant le module de commandement. Et comme ce dernier possède ses propres systèmes d'alimentation et de survie, c'est aussi là que toutes les gaines de ventilation et les conduits de maintenance du reste du navire se rejoignent.

Ce compartiment, comme tous ceux du tunnel, abrite plusieurs skiffs de fret ainsi qu'une poignée d'hommes d'équipage et de soldats de la Marine impériale. De lourdes portes blindées servent à isoler le module lui-même du reste du vaisseau. En temps normal, elles sont maintenues ouvertes pour permettre au personnel de sécurité de circuler sans peine.

QUAND TOUT EST SIMPLE

En partant du principe que les PJ n'aient rien fait pour éveiller les soupçons de l'équipage, ils peuvent se faufiler dans le compartiment et rejoindre le module de commandement dont l'entrée est grande ouverte. Bien entendu, s'ils les voient, les soldats et les membres d'équipage ne les laisseront pas passer sans se battre. Mais même si une fusillade éclate à ce moment de l'aventure, les PJ ont toutes les chances de passer les portes blindées avant que la passerelle n'ait été alertée de leur intrusion.

À LA DURE

Si les personnages se sont fait repérer au cours d'un des épisodes précédents, le compartiment de sécurité est verrouillé, et les portes blindées qui conduisent au module de commandement fermées. Quatre soldats de la Marine attendent les intrus de pied ferme, à couvert derrière une barricade improvisée constituée de caisses de matériels et d'autres objets. Cette barricade est censée empêcher les PJ de défoncer l'entrée avec un skiff.

Comme dans les autres compartiments du pont inférieur, les portes blindées qui protègent le module de commandement peuvent être forcées. Le programme de sécurité est cependant un peu plus difficile à pirater. Pour y parvenir, les PJ doivent réussir un **test d'Informatique** ou de **Magouilles Intimidant** (◆◆◆◆).

LE MODULE DE COMMANDEMENT

Le module de commandement du M226 renferme de quoi loger les cinquante membres d'équipage ainsi que des générateurs et des systèmes de survie indépendants. Bien qu'il soit relié au reste du vaisseau, il est autonome et peut s'isoler en cas de besoin. C'est aussi lui qui abrite la passerelle, destination finale des personnages s'ils veulent prendre le contrôle du cargo.

Le module de commandement s'étend sur cinq niveaux. Ces derniers sont brièvement décrits ici et communiquent entre eux grâce à des ascenseurs et des escaliers.



NIVEAU 1 : LA PASSERELLE / LE PONT DE COMMANDEMENT

Le pont de commandement du cargo est le plus petit niveau du module. La passerelle en constitue le centre névralgique. Elle est desservie par un ascenseur et deux volées de marches. Huit membres d'équipage y officient en comptant le capitaine et son second, et deux soldats de la Marine y montent la garde en permanence.

NIVEAU 2 : LES SYSTÈMES DE SUPPORT VITAL

Le niveau 2 est réservé aux générateurs d'énergie et aux systèmes de support vital. C'est aussi là que se trouve l'infirmerie, occupée par le chirurgien de bord et un ou plusieurs aides-soignants, ainsi que les générateurs et les systèmes informatiques auxiliaires.

NIVEAU 3 : LES QUARTIERS DE L'ÉQUIPAGE

Le plus grand niveau du module est entièrement réservé à l'équipage. Cinquante soldats et officiers y sont logés (plutôt à l'étroit), en comptant le personnel de sécurité. Les lieux abritent aussi une petite cuisine et un coin détente.

NIVEAU 4 : LE MATÉRIEL ET LES PROVISIONS

Le quatrième niveau du module de commandement sert à stocker des provisions et du matériel supplémentaire, pour l'essentiel des pièces détachées et des consommables. C'est aussi là que se trouve l'atelier de maintenance des droïdes, dans lequel ils passent tous tôt ou tard à la réparation ou à la révision.

L'autre caractéristique intéressante du niveau quatre est qu'il abrite les principales portes d'accès menant aux tunnels de transit du vaisseau. Si les PJ parviennent à passer le compartiment de sécurité, c'est là qu'ils se retrouvent.

NIVEAU 5 : L'INGÉNIERIE

Tout en bas du module de commandement, au dernier niveau, se trouvent l'atelier d'ingénierie et tous les autres systèmes techniques. Une demi-douzaine d'ingénieurs y travaillent. Leur rôle consiste à surveiller les instruments et à effectuer des réglages et des réparations lorsque c'est nécessaire.

SI LES PERSONNAGES NE PEUVENT PAS FORCER LES PORTES

Il est tout à fait possible que des PJ à la gâchette facile et sans beaucoup de compétences techniques se retrouvent dans une impasse et ne soient pas en mesure d'accéder au module de commandement du M226. Si cela se produit, Noor les contacte grâce au système d'intercom du vaisseau et les invite à se rendre. S'ils acceptent, le lieutenant-colonel n'hésite pas une seconde à ouvrir les portes pour que ses soldats restants capturent les personnages. Selon la manière dont le groupe réagit, il a une chance de pouvoir pénétrer dans le module sans avoir à se livrer à un laborieux échange de coups de feu.

PRENDRE LE CONTRÔLE DU M226

Une fois les PJ à l'intérieur du module de commandement, l'équipage prend rapidement conscience qu'il est attaqué. Sur la passerelle, le lieutenant-colonel Noor fait ouvrir l'armurerie et ordonne à tous les membres d'équipage présents de prendre une arme de poing et de se tenir prêts à repousser les assaillants.

Le reste des hommes rejoignent leurs quartiers et s'équipent du mieux qu'ils peuvent. De leur côté, tous les soldats de la Marine restants se mettent en position près des ascenseurs et des escaliers afin d'arrêter les PJ avant que ceux-ci n'atteignent la passerelle.

RIEN NE VA PLUS

Depuis la prise de fonctions du lieutenant-colonel Noor, rien ne va plus à bord du cargo M226. L'équipage s'est vite aperçu que le nouveau capitaine détestait son affectation, et son empressement à sacrifier ses hommes afin de régler ses comptes avec les personnages déplaît fortement à Hyzhan Troo, l'officier en second.

Avant l'arrivée de Noor, le lieutenant Troo avait tout fait pour être promue à la tête du M226 quand l'opportunité se présenterait. Malheureusement pour elle, sa demande venait à peine d'arriver dans les bureaux du commandement impérial que Noor était affecté sur le cargo, apparemment en guise de punition. Depuis, il lui mène la vie dure et malmène aussi le reste de l'équipage.

Si on lui donne une chance de se rendre, le lieutenant Troo saisit l'occasion pour essayer de sauver la vie de ses hommes. Cela n'arrivera pas tant que Noor sera en charge des opérations, mais les plus observateurs remarqueront malgré tout qu'il est lui-même hésitant en réussissant un **test opposé de Perception contre Sang-froid**.

PRENDRE D'ASSAUT LA PASSERELLE

Lorsque les PJ font irruption sur la passerelle, ils arrivent soit par l'ascenseur, soit par l'une des deux cages d'escalier qui lui sont parallèles. Dans les deux cas, Noor a divisé ses hommes en deux groupes de trois. Il a pris la tête de l'un d'eux et confié l'autre au lieutenant Troo. Les deux soldats de la Marine en faction sur la passerelle forment un troisième groupe qui opère de son côté.

Les membres d'équipage et les soldats sont à couvert derrière les consoles de contrôle et ils attendent l'attaque des PJ de pied ferme. À l'arrivée de ces derniers, ils font de leur mieux pour les repousser.

Au moment où les personnages pénètrent sur la passerelle, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

À votre arrivée sur la passerelle, vous remarquez tout de suite que personne n'est à son poste. Les membres d'équipage, les yeux emplis de peur, brandissent des pistolets blaster d'une main tremblante et se tiennent à couvert derrière des consoles, des chaises et des caisses de matériel.

Venu de quelque part derrière la console du timonier, un cri rompt soudain le silence : « Vous êtes faits, salopards de Rebelles ! Feu à volonté ! »

Tous les Impériaux se mettent à tirer.

Si Noor est tué ou neutralisé pendant l'affrontement, le lieutenant Troo se rend sur-le-champ. Elle accepte sans discuter les conditions des personnages pour peu qu'ils restent raisonnables et ne soient visiblement pas avides de sang. Elle ordonne ensuite aux survivants de baisser leurs armes.

LIEUTENANT-COLONEL JILAN NOOR, OFFICIER IMPÉRIAL [NÉMÉSIS]

Âgé d'une trentaine d'années, Jilan Noor est un homme à la peau mate, au regard froid et aux courts cheveux noirs. Officier de carrière, major de sa promotion à l'Académie Impériale, il est rapidement monté en grade après avoir fait ses classes. Impitoyable, il punit sévèrement les erreurs de ceux qui servent sous ses ordres. Bien entendu, il est encore plus dur envers lui-même, et c'est sans doute sa plus grande faiblesse.

VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
2	2	4	3	3	4

ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DÉFENSE CAC/D
2	16	13	0 | 0



Compétences : Athlétisme 2, Calme 2, Coercition 3, Commandement 4, Distance (armes légères) 3, Pugilat 2, Sang-froid 4, Vigilance 3
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Ordre tactique (permet de donner un ordre à un groupe de sbires de la Marine impériale à portée moyenne au prix d'une manœuvre. Le groupe peut effectuer une manœuvre gratuite immédiate ou ajouter □ à son prochain test.)
Capacités : Bravoure impériale (au prix d'une manœuvre, toutes les attaques à distance qui ciblent Noor touchent à la place un allié ou un ennemi sans défense au contact de Noor, et ce, jusqu'au début de son prochain tour)
Équipement : uniforme impérial, pistolet Blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), comlink militaire

LIEUTENANT HYZHAN TROO, OFFICIER IMPÉRIAL [RIVAL]

Hyzhan Troo devait prendre les commandes du M226 suite à la promotion de l'ancien capitaine du vaisseau. Malheureusement, Noor a été affecté au cargo avant que cela arrive. C'est une femme à l'air compétent et autoritaire qui approche la trentaine.



Compétences : Astrogation 3, Commandement 3, Distance (armes légères) 2, Informatique 3, Pilotage (espace) 3, Pugilat 2, Sang-froid 2
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), uniforme, comlink militaire, datapad

PERSONNEL DE PASSERELLE DU M226 [SBIRE]

Les membres d'équipage qui travaillent sur la passerelle du M226 sont tous expérimentés et presque tous servent à bord du cargo depuis sa mise en fonction. Bien qu'ils soient loyaux envers l'Empire et prêt à obéir à Noor, ils se sentent plus à l'aise sous les ordres de l'officier en second, le lieutenant Troo.



Compétences (en groupe uniquement) : Astrogation, Distance (armes légères), Informatique, Pilotage (espace),
Talents : aucun
Capacités : aucune
Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant)

ÉPILOGUE

En partant du principe que les PJ réussissent à prendre les commandes du Cargo M226, il leur reste un certain nombre de tâches à accomplir pour mener à bien leur mission. Ils doivent d'abord faire sortir le vaisseau de l'hyperespace, ce qui est assez simple pour peu qu'ils aient quelques connaissances en navigation.

Dans un second temps, ils doivent programmer les coordonnées de leur point de rendez-vous avec l'équipe d'assaut de la flotte rebelle. Si l'équipage du M226 s'est rendu, le lieutenant Troo ou celui qui la remplace demande aux personnages d'épargner aux hommes les geôles de l'Alliance et de bien vouloir les laisser rejoindre les capsules de secours pour évacuer le vaisseau.

RÉCOMPENSES POUR LES RISQUES ENCOURUS

Si la mission est un succès, les PJ sont félicités par leurs supérieurs. La nouvelle de leur victoire fait rapidement le tour de l'Alliance et ils sont salués pour leurs faits d'armes. Mais plus important encore, ceux qui ont pris des risques pour honorer leurs Devoirs se voient récompensés. Par exemple, des prisonniers tirés des griffes de l'Empire n'oublieront pas de sitôt le nom de l'agent rebelle qui a mis sa vie en péril pour eux.

INDEX

A

Abri ... 226
Accélérer/décélérer ... 245
Accompli ... 142
Achat de droïdes ... 429
Acquérir des talents ... 103
Acquisition
  de nouvelles spécialités ... 36, 103
  de talents ... 36
Acte de volonté ... 142
Actions ... 212, 216, 246
Activation des pouvoirs ... 294
Activer un pouvoir de la Force ... 216
Administrateur cyborg [rival] ... 431
Adversaires ... 409
Adversité ... 143
Agent
  de la comporn [rival] ... 416
  de renseignements [némésis] ... 420
  du boss [rival] ... 415
  du déstab impérial [rival] ... 416
  infiltré des forces spéciales [rival] ... 414
Agents rebelles ... 395
Agilité ... 22
Agitateur
  mobiliser les masses ... 71
  quarren [rival] ... 413
Airspeeder T-47 de l'alliance ... 263
Ajouter des dés ... 27
Alderande ... 374
Ambassadeur ... 71
Amélioration
  contre augmentation ... 29
  de caractéristiques ... 35
Améliorations (de la Force) ... 295, 297, 298, 300
  d'armures ... 205
  et dégradations d'une même réserve ... 28
Améliorer et dégrader
  aptitude et difficulté ... 28
  les dés ... 28
Améliorer
  les caractéristiques ... 102
  les dés ... 28
  plus de dés qu'il n'y en a ... 28
Anesthésique de synthèse standard ... 189
Antagonistes majeurs ... 331
Antitoxine ... 143
Aplomb ... 143
Apprentissage des compétences ... 36
Arborescences de talents ... 140
Arcs de tir ... 241
Armature en cortosis ... 205
Arme
  cybernétique ... 190
  en main ... 143
  sur mesure ... 200
Armes à
  distance lourdes ... 168
  distances légères ... 168
  percussion ... 178
Armes
  améliorées ... 285
  de corps à corps ... 168, 182
  de pugilat ... 167, 181
  des vaisseaux et véhicules ... 240
  improvisées ... 225
  ioniques ... 241
  laser ... 241
Armure
  implantée ... 191
  laminées ... 186
  matelassée ... 186
  sur mesure ... 205
Armures ... 184
  de combat lourdes ... 185
Artillerie ... 168, 242
Artillerie (agilité) ... 131
Artilleur ... 65
As
  arborescence d'artilleur ... 67
  arborescence de fonceur ... 68
  arborescence de pilote ... 69
  de l'espace [rival] ... 415
  de la manœuvre ... 143
  de la mécanique ... 143
  du TIE [rival] ... 423
Asphyxie ... 228
Assaut conjugué ... 143
Assistance
  et timing ... 33
  non qualifiée ... 32
  qualifiée ... 32
Assister ... 213
Astrogation (intelligence) ... 116
Athlétisme (vigueur) ... 117
Atout stratégique ... 50
Attaque furieuse ... 143
Attaquer une cible à terre et attaquer en étant à terre ... 224
Attaques à distance
  contre des cibles au contact ... 223
  et attaques au corps à corps ... 218
  lorsqu'on est au contact ... 223
Attaques éclair ... 406
Attribuer des points d'expérience ... 317
Attributs
  dérivés ... 36
  des armes ... 168
Au contact ... 221
Augmenter, améliorer ou ajouter ? ... 27
Autoblaster ... 241
Automatique (déclenché) ... 168
Autorité naturelle ... 143
Avantage ... 19
Avantages et menaces ... 29
Avaries mécaniques ... 143

B

Bagarreur-né ... 144
Bains d'huile (droïdes uniquement) ... 233
Baron du crime hutt [némésis] ... 425
Baroudeur ... 144
Baroudeur-né ... 144
Barrage
  concentré ... 247
  de protection ... 247
  dévastateur ... 247
Bases rebelles ... 396
Bataille de Yavin ... 388, 404
Batailles et tactiques rebelles ... 403
Bâton luisant ... 198
Beau parleur ... 144
Bénéfice du doute ... 144
Bidouillage ... 144
Bidouilleur-né ... 144
Bipied ... 200
Blaster
  à ionisation ... 177
  léger à répétition ... 176
  lourd à répétition ... 177
Blasters ... 174
Blessures
  critiques ... 230
  et seuil de blessure ... 229
  stress et états de santé ... 229
Blindage ... 240
  en carbo-duracier renforcé ... 286
Bombardier tactique TIE/sa ... 272
Bonne qualité (passif) ... 169
Bons
  dés et mauvais dés ... 17
  résultats ... 19
Bordure extérieure (intelligence) ... 133
Bordure Intérieure ... 356
Bordure Médiane ... 360
Bouche d'entrée ... 144
Bouchon d'entrave ... 196
Bouclier
  déflecteur individuel ... 186
  thermique ... 205
Bourlingueur ... 101
Bout portant ... 144
Bras
  cybernétiques (mod V et mod VI) ... 190
  scanner cybernétique ... 191
Brèche (passif) ... 169
Bricoleur ... 144
Briseur (déclenché) ... 169
Brouilleur ... 195
Broutilles ... 211
Brute soudoyée (weequay) [rival] ... 424
Brute-née ... 144
Byss ... 375

C

Cadence lente (passif) ... 169
Calme (présence) ... 117
Calme ou vigilance ? ... 211
Camouflage (obscurité, fumée et occultations de terrain) ... 226
Canon à dispersion large ... 200
Canon
  accélérateur ... 200
  court ... 201
  laser ... 241
  longue portée ... 201
Canons blaster ... 241
Capitaine pirate [némésis] ... 426
Carabine blaster ... 175
Caractéristiques ... 22
Caractéristiques
  des armes ... 171
  des armures ... 184
  des véhicules ... 235
Cargo lourd de classe temple ... 442
Carrière ... 41
Carrières et spécialités ... 64
Cartographie de la galaxie ... 145
Ceinture à gadgets ... 145
Ceinture multi-usages ... 199
Centre impérial (Coruscant) ... 379
Champ de dissimulation personnel ... 195
Chandrila ... 376
Changement de motivations ... 107
Charme (présence) ... 118
Charmeur-né ... 145
Chasseur d'attaque « Y-wing » BTL-A4 & BTL-S3 ... 268
Chasseur
  de primes affilié [rival] ... 424
  multi-rôles T-65B « X-wing » ... 267
  polyvalent TIE/d « défenseur » ... 271
  rapide d'attaque lourd a/sf-01 « B-wing » ... 268
  TIE/ln ... 269
Chasseur-né ... 145
Chasseurs et navettes ... 266
Chef
  d'équipe du M226 [rival] ... 450
  d'escadron ... 95
  de cellule rebelle [némésis] ... 414
Chemin de fer de l'hyperespace ... 338
Chercheur ... 145
Chirurgien ... 145
Choc (déclenché) ... 169
Choix d'une espèce ... 51
Chutes ... 228
Circuits hydroélectriques ... 286
Classifications des droïdes ... 53
Coercition (volonté) ... 119
Coller à la cible ... 246
Colonies (les) ... 355
Combat
  à deux armes ... 224
  à mains nues ... 224
  des vaisseaux spatiaux et véhicules ... 243
  entre petits vaisseaux ... 244
  entre vaisseaux capitaux ... 244
Combinaison spatiale ... 196
Comlink ... 187
Commandant de l'alliance [némésis] ... 412
Commandement (présence) ... 120
  de la chasse (StarCom) ... 393
Commandements alliés ... 391
Commando - frapper comme l'éclair ... 89
Commodore ... 95
Compartiment caché ... 145
Compatibilité avec Aux Confins de l'Empire ... 342
Compétences ... 113
  « maison » et combat ... 114, 131, 219
  de connaissance ... 133
  générales ... 116
Compétences de combat ... 167
Concentration intense ... 145
Concept de personnage ... 40
Conduite stratégique ... 145
Conduite tout-terrain ... 146
Connaissances spécialisées ... 146
Conseiller impérial [némésis] ... 416
Constituer une réserve de dés de base ... 25
Contrebandier [rival] ... 427
Contrées extérieures ... 363
Contre-espionnage ... 436
Contribution à l'alliance ... 49
Contrôle des dégâts ... 247
Conversion des dés standards en dés spéciaux ... 18
Convictions ... 105
Coordination (agilité) ... 120
Corporations et Alliance pour la restauration de la République ... 163
Corps à corps (vigueur) ... 131
Corps d'artillerie impérial [sbire] ... 419
Corps de stormtroopers spécialisés :
  dark trooper [rival] ... 422
  soldat des neiges [sbire] ... 422
  soldat des sables [sbire] ... 422
  trooper éclaireur [sbire] ... 422
Corps des véhicules impérial [rival] ... 419
Cortosis (passif) ... 169
Corvette CR90 ... 274
Corvette de classe vigile ... 274
Coup assommant ... 146
  (amélioré) ... 146
Coup ciblé ... 146
Coup de pouce du destin ... 146
Coup éclair ... 146
Coup handicapant ... 146
Coup mortel ... 146
Coup-de-poing ... 181

Courses-poursuites ... 255
Couteau de combat ... 182
Couverture thermique ... 197
Craqueur de codes ... 195
Création de personnage ... 39
Créer et maîtriser une campagne ... 336
Croiseur
d'assaut léger de classe *Consulaire* ... 276
de bataille de classe *Praetor-II* ... 283
lourd de classe *Cuirassé* ... 279
lourd de classe *Interdictor* ... 280
lourd de classe *Vindicator* ... 280
stellaire MC80 de type *Liberté* ... 284
Croiseurs ... 276
Crosse/manche équilibré(e) ... 202
Crypteur ... 195
Cuirassés ... 281
Culture (intelligence) ... 134
Culture à la carte ... 146
Customisation ... 146
Cuve à bacta ... 192
Cuves à bacta ... 233

D

Dac (Mon Calamari) ... 377
Dangers célestes et manœuvres difficiles ... 256
Dangers de navigation ... 256
Dans le mille ... 146
(amélioré) ... 147
Datapad ... 197
Décélérer/Accélérer ... 245
Déclarer une attaque
et désigner les cibles ... 216, 249
Défaut de motivateur ... 147
Defense ... 36, 104, 184, 220, 238
au corps à corps et à distance ... 220
Déflagration sélective ... 147
Déflexion (passif) ... 169
Dégât critique de composant ... 260
Dégâts
critiques ... 259
de base ... 171
de coque ... 257
étourdissants (passif) ... 169
superficiels ... 147
Dégourdi ... 147
Dégrader
des dés ... 28
plus de dés qu'il n'y en a ... 28
Dépannage de récup' ... 147
Dépassement du seuil
de blessure ... 229
de stress ... 230
Dépenser les points d'expérience ... 317
Déplacement et durée ... 297
Déploiement (passif) ... 169
Dés ... 17, 24
à dix faces ... 19
d'aptitude ... 18
d'infortune ... 18
de défi ... 19
de difficulté ... 18
de force ... 19, 290
de fortune ... 18
de maîtrise ... 18
Désastre ... 21, 30
Désorientation ... 147
Désorientation (déclenché) ... 169
Désorienté ... 230
Destroyer stellaire
de classe *Impérial-I* ... 281
de classe *Victoire-I* ... 283
Détecteur
de poche ... 192
universel ... 191
Détermination ... 147
Détonateur thermique ... 181
Devenir sensible à la Force ... 291
Devoir (le)
dans le jeu ... 48
de départ des personnages ... 46
du groupe ... 48
en tant que seuil ... 49
Dianoga [rival] ... 432
Difficile à viser ... 149
Difficulté ... 23
Diplomate
arborescence d'agitateur ... 73
arborescence d'ambassadeur ... 74
arborescence d'intendant ... 75
[rival] ... 412
Discrétion (agilité) ... 122
Dispositif
de camouflage optique ... 206
de renfort musculaire ... 206
optique amélioré ... 206
Dissimuler son matériel ... 166
Distance
(armes légères) (agilité) ... 131
(armes lourdes) (agilité) ... 133
Dockers de la station martle [sbire] ... 441
Dose de stimulant ... 149
(amélioré) ... 149
(ultime) ... 149
Drogues et poisons ... 189
Droïde
assassin [nêmésis] ... 427
astromech [rival] ... 428
de maintenance [sbire] ... 428
de maintenance NR-5 [rival] ... 450
de protocole [rival] ... 429
de surveillance mark IV [sbire] ... 451
interrogateur IT-O [rival] ... 443
médical [rival] ... 428
Droïdes ... 53, 427
de maintenance ... 450
de reconnaissance et de sécurité ... 451
et équipement ... 54
Dur au mal ... 149
Duros ... 55

E

Eau et nage ... 227
Échanger une action contre une manœuvre ... 216
Echelle individuelle ... 237
Échec ... 20
Échelle planétaire
à la surface et dans l'espace ... 253
et niveaux de portée ... 253
Éclaireur ... 77
Éclaireur ranat [sbire] ... 451
Éducation (intelligence) ... 135
Effets
liés à l'environnement ... 226
persistants ... 294
Électrojumelles ... 191
Empire galactique
l'armée ... 417
la bureaucratie ... 415
Emplacements (emp) ... 172
Emplacements disponibles
pour les modifications ... 238
En selle ! ... 149
Encaissement ... 184, 221
Enchevêtrement (déclenché) ... 170
Encombrant (passif) ... 170
Encombrement ... 172, 184
Encombrement et les véhicules ... 167
Endurance ... 149
Endurci ... 149
Entraînement ... 149
au combat de base ... 149
au combat tactique ... 149
au combat véhiculé ... 149
physique ... 149
Entretien des armes ... 172
Environnement (effets liés à) ... 226
Environnements courants des bases ... 397
Équipement
de départ ... 108
de stockage et de rangement ... 198
Érudit reconnu ... 150
Érudit-né ... 150
Escadres de chasseurs ... 394
Escadron aux aguets ... 150
Escadron Y-wing ... 111
Espace
Bothan ... 372
Herglic ... 372
Hutt ... 373
Mandalorien ... 373
Espèces ... 51
Espion
arborescence d'éclaireur ... 79
arborescence de slicer ... 80
arborescence de taupe ... 81
Espion bothan [rival] ... 412
Esprit furtif ... 150
Esquive ... 150
Esquive instinctive ... 150
Et hop ! ... 150
Étapes de création ... 40
États de santé ... 229
Étourdi ... 230
Étourdissement (déclenché) ... 170
Expérience et développement ... 35
Expert
commandant ... 150
en commerce ... 150
en contrefaçon [rival] ... 424
en discrétion ... 150
en explosifs ... 150
en médecine ... 150
en pilotage ... 150
fonceur ... 151
slicer ... 151
stellaire ... 151
Explosifs et munitions ... 178

F

Fantassin de l'alliance [sbire] ... 411
Faut pas rester là ... 151
(amélioré) ... 151
Feu, acide et atmosphères corrosives ... 227
Filature ... 151
Fonceur ... 65
Fonceur-né ... 151
Force (la) ... 289
Force surhumaine ... 151
Forces
sectorielles ... 392
spéciales ... 392
Formation incisive ... 151
Forteresse mentale ... 151
Frégate
d'escorte EF76 *Nébulon-B* ... 278
de classe *Lancier* ... 278
Fusil
à percussion ... 178
blaster ... 176
blaster lourd ... 176
pistolet disrupteur ... 177

G

Gabarit ... 236
et zones de défense ... 238
Galion stellaire ... 442
Gants à décharges ... 181
Garde du corps ... 151
Garde stratégique ... 151
Gardien de nerfs [sbire] ... 433
Générateur
de boucliers amélioré ... 286
pour hyperdrive ... 286
Génie de l'informatique ... 152
Gouvernement civil de l'alliance ... 389
Grades militaires de l'alliance rebelle ... 393
Gran ... 55
Grand voyageur ... 152
Gravité ... 227
Grenade étourdissante ... 180
Grenades
à fragmentation ... 179
perforantes anti-armures ... 179
Gundark [rival] ... 432

H

Habitué des systèmes solaires ... 152
Hangar supplémentaire ... 286
Harnais ... 202
de transport ... 199
Hermétique ... 206
Histoire de la rébellion ... 384
Histoires
d'as ... 66
d'espions ... 78
d'ingénieurs ... 84
de diplomates ... 72
de soldats ... 90
de stratèges ... 96
Holo-disques ... 187
Hoth ... 378
Humains ... 57

I

Immobilisé ... 230
Implant cognitif ... 190
Implants
et améliorations cybernétiques ... 189
immunologiques ... 191
Imprécis (passif) ... 170
Incendiaire (déclenché) ... 170
Incitation à la rébellion ... 152
Infomarchand [rival] ... 425
Informateur militaire [rival] ... 420
Informatique (intelligence) ... 123
Ingénieur
arborescence de mécanicien ... 85
arborescence de saboteur ... 86
arborescence de scientifique ... 87
Ingénieur Incom [rival] ... 412
Ingénieur naval [sbire] ... 420
Installer les mods ... 199
Intelligence ... 22
Intendant ... 71
Intendant militaire [rival] ... 413
Interactions sociales ... 118
Interagir avec son environnement ... 214
Intercepteur
léger RZ-1 « A-wing » ... 266
TIE/In ... 270
Intimidant ... 152
Intuition ... 152
Inventeur ... 153
Ionique (passif) ... 170
Irrésistible ... 153
Isolation au froid ... 206
Ithoriens ... 57

J

Jamais à court 153
Jambes cybernétiques (mod II et mod III) 190
Jedi clandestin [némésis] 432
Jeu narratif et jeu structuré 16, 209
Jouer un droïde 53
Jumelé (déclenché) 170
Jumelles scanner 192

K

Kit
  d'initiation 12
  de survie en cas de crash 196
Kits 285
  d'armes 200

L

L'alimentation 188
L'armée de l'alliance 390
La nouvelle Aldérande 369
La nouvelle recrue 44
La Rébellion 383
La réserve
  de dés de base 22
  de destin 34
La tranchée 373
Lame
  crantée 202
  monomoléculaire 202
Lance de force 182
Lance-missiles 179
Lance-flammes 178
  amovible 202
Lance-grenades amovible 202
Lance-harpon électromagnétique 263
Lanceur générique d'ogives
  M-g-2 des Systèmes de flotte Sienar 271
Langage binaire 153
Lanterne à fusion 198
Le privilégié 43
Le rebelle par accident 45
Le vengeur 44
Leçons d'anatomie 153
Les Bothans 51
Les canonnières 274
Les collisions 256
Les grands couloirs hyperspatiaux 346
Limites 216
Limites inhérentes aux manœuvres 213
Liste d'adversaires 411

M

Macrojumelles 192
Magouilles (ruse) 124
Maître des armures 153
  (amélioré) 153
Maîtriser la partie 310
Maîtriser une partie 335
Maniabilité 236
Manœuvre d'évasion 246
Manœuvres 212, 213, 245
  hors tour 213
  personnelles et manœuvres de vaisseau 213
Manuel d'instruction militaire 198
Marcheurs 264
Matériel 50, 187
  d'escalade 197
  d'infiltration et d'espionnage 194
  de détection 191
  de slicer 196
  de survie 196
  et équipement 161
  médical 192
Matraque 183
Mauvais
  dés 18
  résultats 20
  qualité (passif) 170
Mécanicien 83
  [sbire] 413
  de port fantôme [rival] 426
  de précision 153
Mécanique (intelligence) 124
Médecin [rival] 430
Médecine (intelligence) 125
Médecin-né 153
Médipack de secours 193
Mêler les dangers et les rencontres 453
Membres d'équipage
  du cargo M226 [sbire] 446, 450
Même pas mal 153
Menace 21
Meneur-né 153
Menottes 194
Mettre la gomme 246
Mines
  antipersonnel 180
  antivéhicules 180
Mire retirée 203
Missiles et grenades à concussion 242
Mission d'assaut 325
Missions
  d'embuscade 322
  d'espionnage 324
  d'espionnage et de renseignements 407
  d'installation et de défense 322
  de guérilla 323
  de reconnaissance 323
  de sabotage 323
  de sauvetage 324
  des opérations spéciales 407
  pour la rébellion 322
Modificateurs de conditions et de situation 223
Modifications
  des vaisseaux et des véhicules 285
  et améliorations 199
Modifier
  les kits 199
  une réserve de dés 26
Module de mise à feu pour blaster 203
Module prison / de détention 443
Moff impérial [némésis] 416
Mon Calamari 58
Mondes du Noyau 135, 352
Mondes sûrs 369
Monter ou descendre 214
Mort 230
Munitions 174
  cellules énergétiques 198
  limitées (passif) 170
  limitées et chasseurs 242
Musclé 153

N

Navette
  de classe *Lambda* réquisitionnée 111
  long-courrier *Lambda* T-4a 273
  pour dignitaires TIE/sh et navette d'abordage TIE/br 272
Négociateur-né 153
Négociation (présence) 125
Némésis 410
Nerfs d'acier 153
Neuroparalysant de synthèse standard 189
Neurotoxine de synthèse standard 189
Niveau
  de critique (crit) 171
  de difficulté 24
  de peur 315
Niveaux
  de portée 221
  de portée planétaires 222
Noble fortuné [rival] 430
Noyau Profond (le) 350

O

Obligation et devoir 342
Officier
  de l'armée impériale [rival] 419
  supérieur 153
  (amélioré) 154
Organisation de l'Alliance Rebelle 389
Outils 197
Outils de communication 187

P

Parade (passif) 170
Paré à toute éventualité 154
Passe Corellienne 347
Passe-partout électronique 195
Peau et chair synthétiques 194
Pègre (intelligence) 135
Perception (ruse) 126
Perception du danger 154
Perforant (passif) 170
Perspicace 154
Perturbations dans la Force 301
Peur 314
Pilotage (espace) (agilité) 126
Pilotage (planétaire) (agilité) 127
Pilotage et combat 243
Pilote 65
  chevronné 154
  de chasse [sbire] 415
  de TIE [sbire] 423
Pilote-né 154
Pirate [sbire] 425
Pisteur chevronné 154
Pistolet
  à percussion 178
  blaster 175
  blaster de poche 174
  blaster léger 175
  blaster lourd 175
Placement rentable 154
Planètes, systèmes stellaires, secteurs et régions 347
Plaque de réparation d'urgence 197
Pleins gaz 154
  (amélioré) 154
  (ultime) 154
Plus de peur que de mal 154
Poigne 155
Poignée frontale 204
Point faible 155
Points chauds 369
Points d'expérience de départ 35, 102
Points de Destin 33
Politicien/sénateur [némésis] 430
Portée 171
  courte 221, 254
  extrême 222, 254
  longue 222, 254
  moyenne 222, 254
  proche 254
Ports fantômes 373
Positionnement relatif 222
Posture défensive 214
Pot-de-vin 155
Pouvoir de base 296, 298, 300
Pouvoir de la Force
  Déplacement 296
  Prédiction 300
  Renforcement 298
Précis (passif) 170
Précision mortelle 155
Préparation 215
Présence 23
Présence saisissante 155
Principaux couloirs hyperspatiaux galactiques 346
Prix 172
Profils
  des vaisseaux 266
  des véhicules 262
Programmeur-né 155
Projectile guidé (déclenché) 171
Protection 238
Prothèses répliques 191
Pugilat (vigueur) 133

Q

Qu'à cela ne tienne 155
Quad-laser 241
Quelconque 155
Quête 105

R

Raccourci 155
Rang de contribution 50
Rangs
  de compétence 102, 114
  de talent et achat d'un même talent à plusieurs reprises 140
Rareté 164, 172
Rations de combat 196
Ravitaillement 163
Rayon tracteur 242
Réaction éclair 155
  fulgurante 155
Receleur [rival] 424
Récupération
  et soins 232
  rapide 155
Récupérer des blessures 232
Réflexes aiguisés 155
Refuge 378
Régions Inconnues 368
Renversement 156
  (déclenché) 171
Réorienter les boucliers déflecteurs 246
Réparations solides 156
Réparer les dégâts de coque 260
Répartie caustique 156
  (amélioré) 156
  (ultime) 156
Repos naturel 232
Représentant corporatiste [rival] 429
Résistance
  (vigueur) 128
  héroïque 156
Résoudre les ⚙ et les ▽ 218, 251
Résoudre les ☂ et les ⚓ 218, 250
Respirateurs et masques respiratoires 196
Ressort 156
Ressources de la Force 21
Résultat et dégâts 217, 250
Retirer des dés 28
Rivaux 410
Robustesse 156
Roi du freinage 156
Rôle
  de l'as 65
  de l'espion 76
  de l'ingénieur 82
  du diplomate 71
  du soldat 89
  du stratège 95
Route commerciale
  de Rimma 347
  Perlemienne 346
Ruse 22

S

Sabotage 407, 437
Saboteur 83
Sabre laser 183
Sac à dos 198
Saisie 224
Salves accablantes 156
Salves précises 156
Sang-froid (volonté) 128
Sangle 204
Sanguinaire (passif) 171
Sbires 409
  et véhicules 252
Schémas connus 156
Scientifique 83
Se déplacer 215
Se laisser tomber ou se relever 215
Se remettre
  des blessures critiques 233
  du stress 233
Second souffle 157
Secours 436
Secrets infirmiers 157
Secteur corporatif 372
Sens de la rhétorique 157
  (amélioré) 157
  (ultime) 157
Sens des affaires 157
  surdéveloppés 157
Sérénité 157
Sergent stormtrooper impérial [rival] 421
Services secrets de l'Alliance 394
Seuil
  d'encombrement 166
  de blessure 36, 104
  de dégâts de coque (dc) 237
  de stress 36, 104
  de stress mécanique (sm) 237
Sites notables 350, 353, 355, 357, 360, 361, 364, 367, 368, 389
Sixième sens 157
Skiff de fret aratech « aide de pont » 447
Slicer 77
  [rival] 426
  chevronné 157
  stratégique 157
    (amélioré) 80
    (amélioré) 157
Soins médicaux 232
Soldat
  arborescence d'urgentiste 93
  arborescence de commando 91
  arborescence de tireur d'élite 92
  de la marine du cargo M226 [sbire] 446, 452
  de la marine impériale [sbire] 440
Solution astucieuse 157
Sorosuub 380
Souffle (déclenché) 171
  dévastateur 158
Soulever et transporter des objets trop lourds 166
Soute
  à environnement contrôlé 444
  anticontamination 444
  de transport de marchandises 443
Soutes modulables pour
  cargo de classe *Temple* 443
Soutien (le) 394
Soutien politique 437
Spécial 172
Spécialiste du bacta 158
Spécialités 41
  d'as 65
  d'espion 77
  d'ingénieur 83
  de diplomate 71
  de soldat 89
  de stratège 95
  redondantes 343
Speeder bike 74-Z 263
Speeders 262
Stabilité 92, 158
Stimpacks 193, 233
Stormtrooper impérial [sbire] 420
Stratège
  arborescence de chef d'escadron 97
  arborescence de commodore 98
  arborescence de tacticien 99
Stratégie (intelligence) 136
Stress
  et blessures critiques 230
  et seuil de stress 229
  mécanique 257
Subir des dégâts 257
Subsistance 158
Succès 19, 338
  et échecs 29
Sullust 380
Sullustéens 59
Super soudeur 198
Superviseur de spatioport [rival] 431
Survie (ruse) 128
Symboles et résultats des dés 19
Système D (ruse) 129
Système de
  classification des vaisseaux de l'académie militaire d'Anaxès 269
  communication amélioré 287
  contremesures électroniques 287
  jeu 16
  visée améliorée 287
Systèmes de sécurité 158

T

Tâches
  difficiles 24
  exceptionnelles 25
  faciles 24
  impossibles 25
  intimidantes 24
  moyennes 24
  simples 24
Tacticien 95
Tactiques rebelles 405
Tailles différentes (gabarits) 225
Talents 33, 139
  de la Force 295
Taupe 77
Tente 197
Tenue d'exploration 184
Terrain
  difficile et infranchissable 227
  et phénomènes célestes 254
  et véhicules terrestres 265
Territoires de la bordure extérieure 363
Tests
  assistés 32
  concurrentiels 31
  de combat 216
  de compétence 216
  de combat avec l'armement d'un véhicule 248
  opposés 31
Tête dure 158
  (amélioré) 158
Tête lestée 204
Tir exposé 158
Tireur d'élite 159
Tireur-né 159
Tonification 159
Torpilles à proton 243
Tour 211
Tours de combat 245
Traceur 192
  (passif) 171
Trait de génie 159
Transport
  armé de classe *Gozanti* 277
  armé YV-929 275
  blindé tout-terrain (TB-TT) 264
  de reconnaissance tout-terrain (TR-TT) 265
Trépied 205
Triomphe 20, 30
  et désastres 30
Tromperie (ruse) 129
Trooper de
  l'armée impériale [sbire] 417
  la marine impériale [sbire] 419
Troubles intérieurs 356
Trousse
  à outils 198
  de camouflage techno-organique 194
  de déguisement 195
  de réparation d'urgence (droïdes uniquement) 233
Trouver du travail 441
Tueur instinctif 159
Turbine ionique à haut rendement 287
Turbolaser 241
Types
  d'action 216
  d'armures 184
  de bases courants 396
  de manœuvres 213
  de missions 322
  de mods 200
  de motivation 105

U

Uniformes, vêtements civils et articles divers 197
Universel
  arborescence d'aspirant de la Force 293
  arborescence de recrue 101
Urgentiste 89
Utiliser
  la peur 314
  le devoir 325
  le niveau de contribution 326
  le stress 314
  le test de devoir 325
  les dés 307
    de fortune et d'infortune 311
  les motivations des personnages 327
  les points de destin 341

V

Vaisseau d'atterrissage de classe sentinelle 273
Vaisseaux
  et échelle individuelle 237
  et véhicules 235
  véhicules et échelle 236
  véhicules et modifications 285
Valeur
  d'encaissement 37, 104
  d'encombrement 166
  de Force 159
Valeurs de caractéristique 22
Véhicule 50
Vendre et acheter 165
Vêtements
  épais 186
  renforcés 185
Vibroépée 184
Vibrohache 183
Vibrolame 183
Victoire militaire 436
Vide 227
Vigilance (volonté) 130
  accrue 159
Vigueur 22
Visée juste 159
Viser 215
Viseur
  multi-optiques 205
  télescopique 205
Vitesse 236
  atmosphérique et subluminique 237
Vivacité 159
Voie hydienne 350
Voie Marchande Corellienne 347
Voiture des Nuages Storm IV 263
Voler 214
  ou conduire 245
Volonté 23
Voyages
  dans l'hyperespace 261
  subluminiques 260
Voyou-né 159

X

Xénologie (intelligence) 136

Y

Yavin 4 381
Yeux cybernétique 190

TESTEURS

Fantasy Flight aimerait remercier les personnes suivantes pour leur difficile travail de test sur **L'Ère de la Rébellion**. Chad Reverman. "L'Escadron Spectre" : Jordan Millward, Keri Harthoorn, Kyle Harthoorn-Burton, Kieren Smith, Julia Smith et Malcolm Douglas Spence. "Les bibliothécaires" : Pim Mauve, Gerlof Woudstra, Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd et Jeroen Brugman. "Forgés dans la Mort" : Aric Wieder, Dawn Wildfong, Katie Shannon, Joey Shannon et Emily Sheriff. "Les Fantômes d'Aldérande" : Max Brooke, Zoë Robinson, Katrina Ostrander, Dan Clark et Sam Stewart. "40 Millions de crédits !" : Andrew Fischer, Matt Harkrader, Chris Eckes, Rico Saucedo et Mike Lori.

FFG souhaite de plus remercier ceux qui ont participé au Beta Test de **L'Ère de la Rébellion.**

PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE

ESPÈCE

CARRIÈRE

SPÉCIALITÉS

STAR WARS
L'ÈRE DE LA RÉBELLION™
LE JEU DE RÔLE

JOUEUR/JOUEUSE

VALEUR D'ENCAISSEMENT	BLESSURES		STRESS		DÉFENSE	
	SEUIL	ACTUELLES	SEUIL	ACTUEL	DISTANCE	CORPS À CORPS

CARACTÉRISTIQUES

VIGUEUR | AGILITÉ | INTELLIGENCE | RUSE | VOLONTÉ | PRÉSENCE

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES GÉNÉRALES	CARRIÈRE	RANG
Astrogation (Int)		
Athlétisme (Vig)		
Calme (Pré)		
Charme (Pré)		
Coercition (Vol)		
Commandement (Pré)		
Coordination (Ag)		
Discrétion (Ag)		
Informatique (Int)		
Magouilles (Ru)		
Mécanique (Int)		
Médecine (Int)		
Négociation (Pré)		
Perception (Ru)		
Pilotage (espace) (Ag)		
Pilotage (planétaire) (Ag)		
Résistance (Vig)		
Sang-froid (Vol)		
Survie (Ru)		
Système D (Ru)		
Tromperie (Ru)		
Vigilance (Vol)		

COMPÉTENCES DE COMBAT	CARRIÈRE	RANG
Artillerie (Ag)		
Corps à corps (Vig)		
Distance - Armes légères (Ag)		
Distance - Armes lourdes (Ag)		
Pugilat (Vig)		

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES	CARRIÈRE	RANG
Bordure extérieure (Int)		
Culture (Int)		
Éducation (Int)		
Mondes du Noyau (Int)		
Pègre (Int)		
Stratégie (Int)		
Xénologie (Int)		
Autre :		

COMPÉTENCES MAISON		

ARMES

ARME	COMPÉTENCE	DÉGÂTS	CRITIQUE	PORTÉE	SPÉCIAL

TOTAL EN XP

FICHE DE PERSONNAGE

XP DISPONIBLES

Photocopie autorisée pour usage personnel. © LFL. © FFG. La fiche de personnage est disponible en téléchargement sur www.edgeent.com

STAR WARS®
L'ÈRE DE LA RÉBELLION™
LE JEU DE RÔLE

MOTIVATIONS

TYPE :

TYPE :

DESCRIPTION

SEXE :

ÂGE :

TAILLE :

CARRURE :

CHEVEUX :

YEUX :

SIGNES PARTICULIERS :

DEVOIRS

TYPE:

VALEUR :

TYPE:

VALEUR :

CONTRIBUTION AU RANG DU GROUPE :

BLESSURES CRITIQUES

GRAVITÉ : RÉSULTAT :

ÉQUIPEMENT

CRÉDITS

ARMES ET ARMURE

MATÉRIEL PERSONNEL

TALENTS ET CAPACITÉS SPÉCIALES

NOM	PAGE Nº	RÉSUMÉ

Photocopie autorisée pour usage personnel. © LFL. © FFG. La fiche de personnage est disponible en téléchargement sur www.edgeent.com

STAR WARS
L'ÈRE DE LA RÉBELLION™
LE JEU DE RÔLE

VAISSEAU

NOM

TYPE/MODÈLE

EMPLACEMENTS

CHARGE UTILE

JOUEUR/JOUEUSE

CARACTÉRISTIQUES

GABARIT

VITESSE

MANIABILITÉ

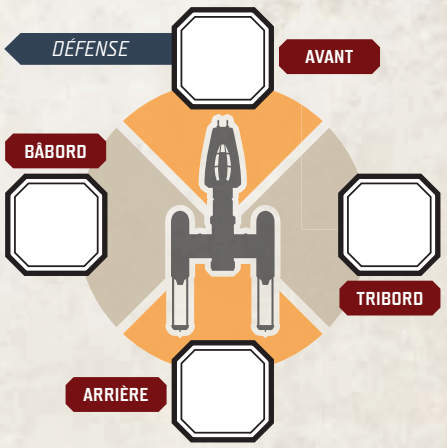
BLINDAGE

DÉGÂTS DE COQUE

SEUIL | ACTUELS

STRESS MÉCANIQUE

SEUIL | ACTUEL



ARMES

ARME	ARC DE TIR	DÉGÂTS	PORTÉE	CRITIQUE	SPÉCIAL

KITS

NOM	EMPLACEMENTS REQUIS	MODIFICATEURS DE BASE	MODIFICATIONS

SOUTE

ÉQUIPAGE

PASSAGERS

PROVISIONS

HYPERORIVE

PORTÉE DES SENSEURS

FICHE DE VÉHICULE

Photocopie autorisée pour usage personnel. © LFL. © FFG. La fiche de personnage est disponible en téléchargement sur www.edgeent.com

GROUPE

BASE D'OPÉRATIONS :

SITE

DESCRIPTION

STAR WARS L'ÈRE DE LA RÉBELLION™
LE JEU DE RÔLE

DEVOIR DE GROUPE

VALEUR	JOUEUR/PERSONNAGE	TYPE	DESCRIPTION	LISTE DE MOTIVATIONS

RANG DE CONTRIBUTION DU GROUPE

1 ◇ 2 ◇ 3 ◇ 4 ◇ 5 ◇ 6 ◇ 7 ◇ 8 ◇ 9 ◇ 10 ◇

RESSOURCES DU GROUPE

POSSESSIONS DU GROUPE

CONTACTS DU GROUPE

CÔTÉ LUMINEUX | POINTS DE DESTIN | CÔTÉ OBSCUR

FICHE DE GROUPE

Photocopie autorisée pour usage personnel. © LFL. © FFG. La fiche de personnage est disponible en téléchargement sur www.edgeent.com

STAR WARS®

L'ÈRE DE LA RÉBELLION™

LE JEU DE RÔLE

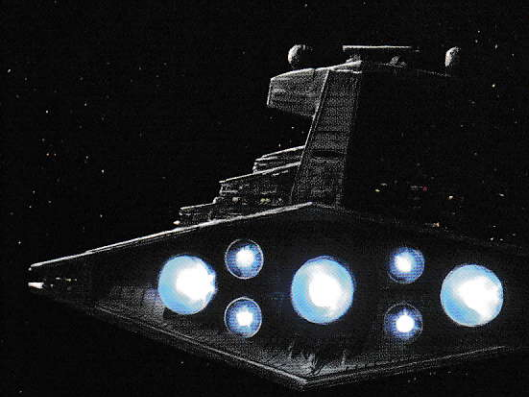
Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine....

La galaxie a sombré dans la guerre civile. L'Empire règne sur des milliers de systèmes stellaires par la force et la terreur. Des soldats et des espions, des mécaniciens et des médecins, des pilotes et des ambassadeurs se dressent face à cet adversaire qui les dépasse pour faire triompher la liberté.

Rejoignez la Rébellion et lancez-vous dans vos propres aventures dans la galaxie *Star Wars* avec **L'Ère de la Rébellion, le Jeu de Rôle**. Ce jeu de rôle complet vous permettra de vous lancer dans le conflit qui oppose l'Alliance Rebelle au malfaisant Empire Galactique. Affrontez des légions de stormtroopers, dérobez des plans et des codes secrets, foncez sur l'objectif et triomphez de la plus grande armée de l'univers.

Vous trouverez dans ce livre de base :

- Un système de règles où les jets de dés ne déterminent pas seulement le succès ou l'échec, mais permettent d'enrichir la narration au cours des parties.
- Des règles complètes pour six carrières, vingt spécialités et huit espèces, permettant de créer et développer des personnages uniques et variés.
- Des règles de devoir pour impliquer les personnages joueurs dans l'univers de ***Star Wars* : L'Ère de la Rébellion**.
- Des règles de combats spatiaux, de l'équipement, les pouvoirs de la Force, des adversaires redoutables et bien plus encore !





EDGE

FANTASY FLIGHT GAMES

Disney | LUCASFILM



POWERED BY STAR WARS DICE

App Store | Google play

starwars.com

L'ÈRE DE LA RÉBELLION
SKU : UBISWE01
ISBN : 978-84-15889-76-2
PRIX : 59,95 €

EDGEENT.COM

9 788415 889762