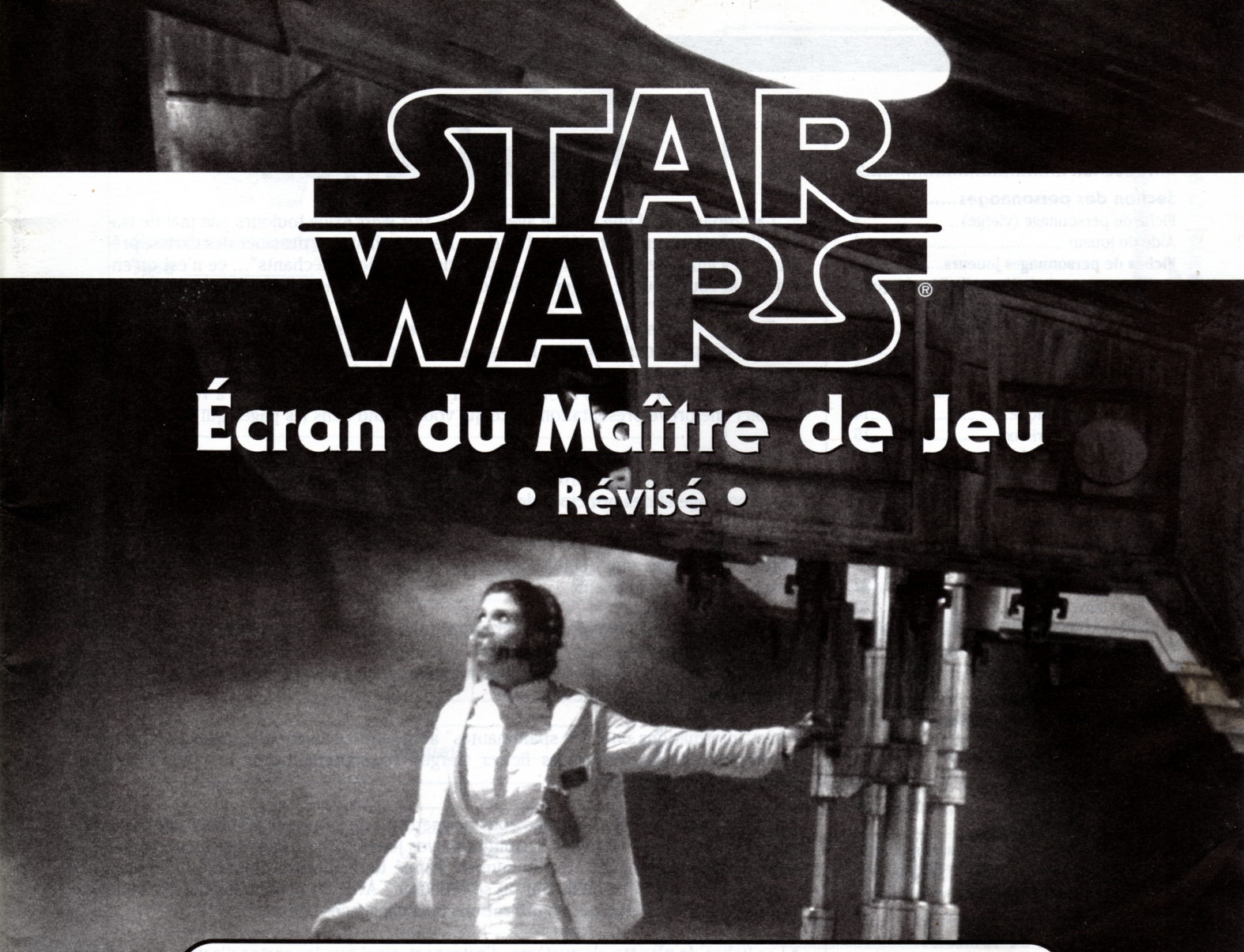
STAR WARS®

Écran du Maître de Jeu

• Révisé •



Conception : Stephen Crane, Pablo Hidalgo, Peter Schweighofer, Bill Smith, George R. Strayton
Mise en forme et développement : Bill Smith • **Concept :** George R. Strayton, Eric S. Trautmann
Conception de la couverture et de la mise en page : Stephen Crane
Photographies intérieures et de couverture : Lucasfilm Ltd
Illustrations intérieures : Rob Caswell, Robert Duchlinski, Greg Guler, John Lona, Mike Manley, Scott Neely, Mike Nielsen, Doug Shuler, Mike Vilardi, Christina Wald, Al Williamson
Tests et conseils : Joseph Bongiorno

Éditeur : **Daniel Scott Palter** • Éditeur associé/trésorier : **Denise Palter** • Éditeur associé : **Richard Hawran**
Rédacteur en chef : **Greg Farshtey** • Rédacteurs : **Peter Schweighofer, Bill Smith, Paul Sudlow, Eric S. Trautmann**
Directeur artistique : **Stephen Crane** • Graphistes : **Tim Bobko, Tom O'Neill, Brian Schomburg**
Directeur des ventes : **Jeff Kent** • Assistant aux ventes : **Carl Klinger** • Responsable des licences : **Ron Seiden**
Responsable des stocks : **Ed Hill** • Comptabilité : **Karen Bayly, Mary Galant, Wendy Lord** • Facturation : **Amy Giacobbe**

Traduction et adaptation française : **Jean Balczesak** • Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Relecture et rewriting : **Henri et Dominique Balczesak**
Réalisation technique, maquette : **Guillaume Rohmer avec le concours de la SARL In Edit**

Titre original : ***Star Wars Gamemaster Screen • Revised***

WEST END GAMES®

JEUX DESCARTES ÉDITEUR
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15
sous licence de West End Games

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Édition et dépôt légal Février 1998. ISBN 2-7408-0141-6

®, TM & ©1998 Lucasfilm Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

SOMMAIRE

Introduction 2

Section des personnages.....3

Fiche de personnage (vierge) 3
Aide du joueur 4

Fiches de personnages joueurs.....8

Bureaucrate de la Nouvelle République 8
Capitaine impérial à la retraite 9
Chasseur de primes iotrain 10
Copilote wookiee 11
Cyberpirate.....12
Éclaireur cynique.....13
Éclaireur laconique.....14
Explorateur curieux.....15
Guerrier ewok.....16
Historien pantouflard 17
Indigène coriace.....18
Mécanicien taciturne.....19
Mercenaire 20
Négociant sullustain 21
Serviteur loyal 22
Vieux sénateur.....23

Liste des compétences 24
Caractéristiques de personnages typiques 26
Pouvoirs de la Force 30

Information pour les spationautes...32

Licence de capitaine (vierge).....33
Licence de vaisseau (vierge).....33
Permis d'armement (vierge) 33
Exemple.....34
Fiche de vaisseau (vierge).....35
Tableau de reconnaissance des vaisseaux36
Caractéristiques de vaisseaux typiques....38
Tableau de reconnaissance des chasseurs stellaires.....41

Caractéristiques de véhicules typiques.....43

Tableau de reconnaissance des véhicules 44

Section des accessoires et aides de jeu 46

Bloc de données (vierge).....46
Affichages de bloc de données (vierges) ..47
Logos de corporations et emblèmes d'organisation 48

Section des systèmes stellaires 49

Fiche de planète (vierge).....49
Informations sur les astroports.....50
Table d'astrogation.....52
Fiche d'astroport (vierge) 53
Fiche de système (vierge) 53
Exemple de fiche de système.....53

Section de référence.....54

Infractions impériales 54
L'Aurebesh.....55
Chronologie des événements.....56
Résumé des règles.....59

Introduction

La préparation d'une grande aventure de *Star Wars* exige toujours pas mal de travail. Il vous faut, en effet, définir l'intrigue de votre histoire, dessiner des cartes, préparer des aides de jeu, choisir les caractéristiques des "méchants"... ce n'est qu'ensuite que vous pouvez songer à convier vos amis à se lancer dans une nouvelle partie.

Eh bien, l'Écran du Maître de Jeu de Star Wars, Révisé, va vous faire économiser bien du temps et des efforts, car il est bourré d'informations essentielles utilisables pour n'importe quel scénario. Vous y trouverez également un certain nombre de fiches vierges qui vous serviront à réaliser des aides de jeu destinées à vos joueurs.

Voici une brève présentation de ce qui vous attend dans les pages qui suivent :

• Les quatre pages de "l'Aide du joueur" constituent un excellent point de départ pour les néophytes. Elles proposent, en effet, un récapitulatif des règles de création de personnage et des principes de base qui régissent le jeu.

• Des listes complètes de toutes les compétences et de tous les pouvoirs de la Force. Note : ces derniers sont détaillés à nouveau dans le *Tales of the Jedi Companion* (qui sera traduit ultérieurement).

• Comme son nom l'indique, la section intitulée "Caractéristiques de personnages typiques" regroupe les caractéristiques de toutes sortes de soldats de choc, pilotes rebelles, chasseurs de primes, bandits et autres individus qui sont susceptibles d'intervenir dans les parties de *Star Wars*.

• Les "Informations pour les spationautes" abordent les sujets des réglementations et taxes impériales. Plusieurs fiches vierges vous permettront de réaliser des "licences" pour vos joueurs.

• Les "blocs de données" et logos vous permettront de fabriquer aisément des aides de jeu. Pourquoi vous fatiguer à expliquer à vos joueurs ce qu'ils apprennent, quand vous pouvez leur remettre un document frappé de l'emblème impérial contenant toutes les informations qu'ils ont pu se procurer ? Avec un peu d'imagination, vous trouverez encore bien d'autres utilisations possibles à ces "fac-similés".

• Les fiches de planète, de système, d'astroport, ainsi que les cartes d'astrogation et de secteur, sont autant d'accessoires qu'apprécieront vos amis.

• La section concernant les "infractions impériales", quant à elle, explique clairement les principes qui sous-tendent le droit criminel de l'Empire... ainsi que ce que risquent les personnages s'ils se font prendre en flagrant délit.

• En employant l'alphabet Aurebesh, vous donnerez facilement une couleur *"Guerre des Étoiles"* à toutes vos aides de jeu.

• Enfin, la "Chronologie" démontre comment les romans, bandes dessinées, jeux sur ordinateur et jeux de rôle inspirés de *La Guerre des Étoiles* s'intègrent harmonieusement à l'histoire de la galaxie.



STAR WARS®

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

Dextérité _____

Perception _____

Savoir _____

Vigueur _____

Mécanique _____

Technique _____

Talents spéciaux _____

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

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

Équipement _____

Présentation _____

Personnalité _____

Objectifs _____

Citation _____

Relations avec les autres personnages _____

Nom du joueur : _____

™ ou ® & © 1998 Lucasfilm Ltd. Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisés par autorisation. Éditions française par Jeux Descartes Éditeur.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Aide du joueur

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Démarrer

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

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

Chaque personnage possède six **attributs** :

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

Savoir — Ce que votre personnage sait sur la galaxie.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(Photocopie autorisée pour usage personnel exclusivement)

Compétences

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Compétences importantes

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

Compétences de Dextérité :

Arme Blanche : utiliser des armes de combat rapproché.

Blaster : tirer avec des blasters.

Esquive : éviter les projectiles.

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

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

Compétences de Savoir :

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

Langages : parler et comprendre des dialectes inhabituels.

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

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

Systèmes Planétaires : connaissance des planètes et systèmes stellaires.

Compétences de Mécanique :

Astrogation : calculer un plan de vol en hyperespace.

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

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

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

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

Compétences de Perception :

Discrétion : agir sans être vu.

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

Jeu : pratiquer des jeux d'argent.

Marchandage : conclure un accord.

Recherche : trouver des choses.

Compétences de Vigueur :

Combat Mains Nues : se battre sans arme.

Escalade/Saut : grimper et faire des bonds.

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

Compétences de Technique :

Premiers Soins : administrer des soins d'urgence.

Programmation de Droïd : programmer des Droïds.

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

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

Réparation de Droïd : remettre en état des Droïds.

Réparation de Transport Spatial : réparer les cargos.

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

(Photocopie autorisée pour usage personnel exclusivement)

Comment fonctionne le jeu

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

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

Exemple : Cev est aux commandes d'un landspeeder — du genre des speeders des neiges que l'on voit dans *L'Empire Contre-Attaque* — et fonce au travers des méandres d'un canyon. Soudain, il arrive à un goulet d'étranglement. La compétence *Répulseurs* de Cev est de 5D. Le maître de jeu décide que le facteur de difficulté applicable à la situation est de 18 et Alex réalise un tirage de 22. Cev franchit l'étroite ouverture sans une égratignure !

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

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

Jets en opposition

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

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

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

Actions et rounds

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

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

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

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

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

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

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

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

Le dé libre

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

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

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

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

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

(Photocopie autorisée pour usage personnel exclusivement)

Caractéristiques spéciales

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

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

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

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

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

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

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

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

Argot

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

Blast ! : juron.

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

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

Froisse de la tôle ! : "Tire-toi !"

Garçons en blanc : soldats de choc impériaux.

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

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

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

Le Show : combat opposant des chasseurs stellaires.

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

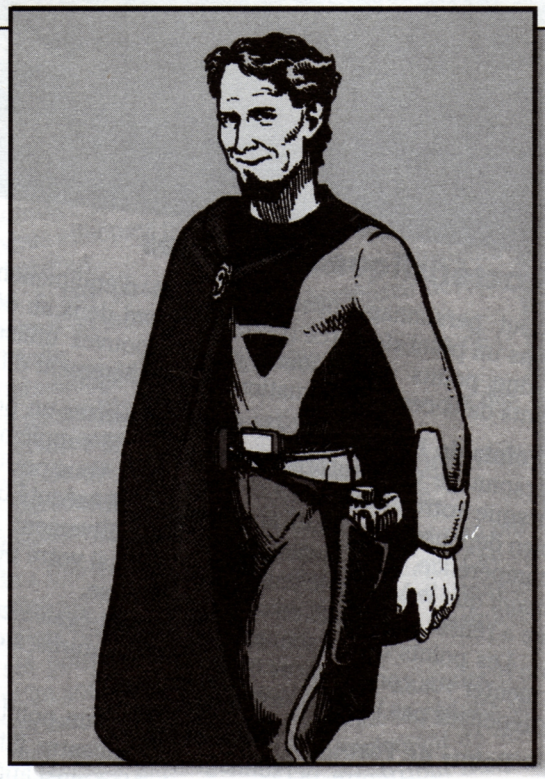
Ultime saut : mourir.

Vaper ou vap : "vaporiser", tuer.

(Photocopie autorisée pour usage personnel exclusivement)

Nom du joueur : _____

Nom du personnage :
Type : Bureaucrate de la Nouvelle République
Sexe/Race : /Humain
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____



Mike Vilardi

Dextérité _____ **2D**
Arme Blanche _____
Blaster _____
Blaster de Véhicule _____
Course à Pied _____
Esquive _____
Parade Mains Nues _____

Perception _____ **3D+2**
Commandement _____
Escroquerie _____
Investigation _____
Marchandage _____
Persuasion _____
Recherche _____

Savoir _____ **4D**
Affaires _____
Bureaucratie _____
Évaluation _____
Intimidation _____
Maintien de l'Ordre _____
Systèmes Planétaires _____

Vigueur _____ **2D+1**
Combat Mains Nues _____
Escalade/Saut _____
Natation _____
Résistance _____

Mécanique _____ **3D**
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Communications _____
Écrans de Vaisseau _____
Répulseurs _____
Transports Spatiaux _____

Technique _____ **3D**
Premiers Soins _____
Prog./Réparation d'Ordinateur _____
Programmation de Droïd _____
Réparation de Droïd _____

Talents spéciaux
Aucun.

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? _____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

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

Équipement : Vêtements ordinaires, communicateur, 4 000 crédits, landspeeder (Maniabilité 2D, Déplacement : 125 ; 360 km/h, Carrosserie : 3D), blaster de sport (3D+2).

Présentation : Vous travaillez pour la Nouvelle République. Votre traitement n'est pas très élevé, mais vous avez au moins l'impression d'œuvrer pour le bien de la galaxie, ce qui n'est déjà pas si mal. Vos fonctions vous confèrent une certaine autorité, mais il vous faut parfois aller enquêter sur le terrain, ce qui a pour effet de vous placer au cœur de l'action.

Personnalité : Calme et assuré, vous avez toute confiance en vos compétences. Mais, quand les tirs de blasters commencent à fuser, vous préférez laisser les autres agir.

Objectifs : Œuvrer pour le bien de la galaxie.

Citation : "Attendez une minute. Laissez-moi lui parler… Je connais bien ce genre d'individu."

Relations avec les autres personnages : Vous pouvez être responsable des forces républicaines dans le secteur, et celles-ci peuvent comprendre un jeune pilote. Un contrebandier peut être un vieil ami à qui vous avez porté secours quand il a eu des démêlées avec les autorités. Un mercenaire a pu vous aider à "résoudre quelques problèmes" en échange d'un service.

™ ou ® & © 1998 Lucasfilm Ltd. Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisés par autorisation. Éditions française par Jeux Descartes Éditeur.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Nom du joueur : _____

Nom du personnage :
Type : Capitaine impérial à la retraite
Sexe/Race : /Humain
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____



Scott Neely

Dextérité _____ **2D+2**
Arme Blanche _____
Blaster _____
Blaster de Véhicule _____
Grenade _____

Perception _____ **3D+1**
Commandement _____
Dissimulation _____
Escroquerie _____
Recherche _____

Savoir _____ **3D**
Bureaucratie _____
Cultures _____
Évaluation _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extraterrestres _____
Systèmes Planétaires _____
Tactique _____

Vigueur _____ **2D+1**
Combat Mains Nues _____
Résistance _____

Mécanique _____ **3D+2**
Astrogation _____
Écrans de vaisseau _____
Équitation _____
Transports Spatiaux _____

Technique _____ **3D**
Démolition _____
Premiers Soins _____
Sécurité _____

Talents spéciaux
Aucun.

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? _____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _1
Points de Personnage _____

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

Équipement : Uniforme de la Marine Impériale (légèrement démodé), pistolet blaster (4D), 2 000 crédits.

Présentation : Vous avez consacré votre vie à la Flotte, et vous l'avez fait avec joie. La Marine était plus qu'un travail, c'était votre passion, c'était tout pour vous. Au fil des ans, vous avez grimpé tous les échelons de la hiérarchie, de simple soldat à sous-officier, puis d'officier à commandant de vaisseau. Vous avez été de nombreuses fois au feu, ce qui vous a valu les plus hautes distinctions. Pourtant, vous vous souvenez mieux des périodes de paix que des temps de guerre : les embarquement précipités, les dangers de l'exploration galactique...

Triste fut le jour où vous avez pris votre retraite, même s'il était aussi emprunt d'une certaine gaîté. Votre épouse avait beaucoup souffert de vos fréquentes absences. Vos enfants vous étaient étrangers. Vous avez subi un véritable choc en découvrant alors ce que les gens pensaient de l'Empire. Quelque chose avait mal tourné, et vous ne vous étiez rendu compte de rien. Depuis, la situation n'a fait qu'empirer, d'autant que c'est ce fou de Vador qui a tout pris en main.

Votre femme n'est plus et, aujourd'hui, vous vous ennuyez. Tout ce que vous pouvez faire, c'est vous asseoir dans votre jardin et lire pendant de longues heures. Il vous reste encore quelques années à vivre et vous aimeriez faire quelque chose qui en vaille la peine. Peut-être que la Rébellion saura trouver une place pour un vieux soldat...

Personnalité : Chef intelligent, s'exprimant toujours sur un ton posé, vous vous y connaissez en matière de vieux équipements militaires... les matériels plus récents ne vous sont pas aussi familiers. Vous ne pouvez pas tolérer les manques d'efficacité ou les gâchis inutiles (notamment en ce qui concerne vos hommes ; à vos yeux, tous les soldats sont précieux).

Objectifs : Redorer le blason de la Marine. Utiliser la rébellion afin d'instiller dans le cœur des jeunes gens des valeurs morales et un patriotisme qui font cruellement défaut à l'Ordre Nouveau de l'Empereur.

Citation : "Messieurs, voici mes ordres du jour !"

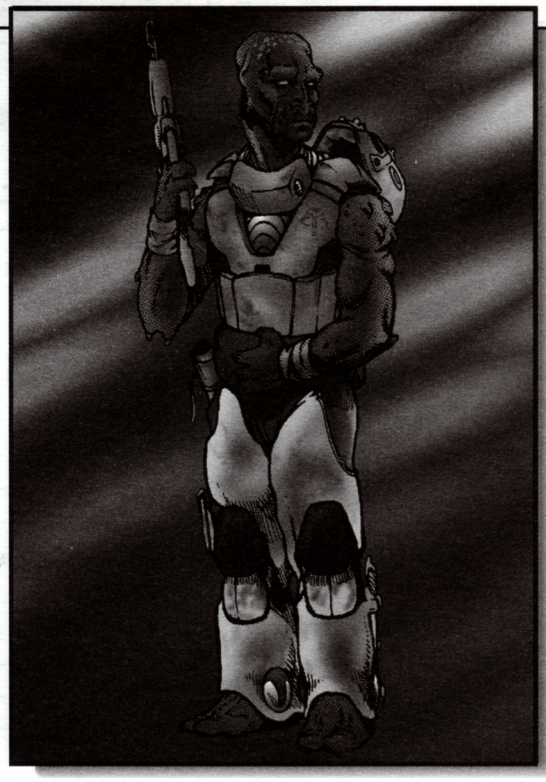
Relations avec les autres personnages : Vous avez pu combattre aux côtés d'un mercenaire ou pistonner un pilote impétueux afin qu'il entre à l'Académie. Vous pouvez connaître, personnellement ou de réputation, un noble ou un sénateur. Un historien pantouflard est susceptible de vous porter sur les nerfs.

™ ou ® & © 1998 Lucasfilm Ltd. Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisés par autorisation. Éditions française par Jeux Descartes Éditeur.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Nom du joueur : _____

Nom du personnage :
Type : Chasseur de primes iotran
Sexe/Race : /Iotran
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____



Mike Vilardi

Dextérité _____ **4D**
Arme Blanche _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____

Perception _____ **3D**
Commandement _____
Discrétion _____
Investigation _____
Recherche _____

Savoir _____ **2D+2**
Illégalité _____
Langages _____
Races Extraterrestres _____
Survie _____

Vigueur _____ **3D+2**
Combat Mains Nues _____
Escalade/Saut _____
Levage _____
Résistance _____

Mécanique _____ **2D+2**
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Écrans de Vaisseau _____
Équitation _____
Propulseur Dorsal _____
Transports Spatiaux _____

Technique _____ **2D**
Réparation d'Arme de Vaisseau _____
Réparation d'Armure _____
Réparation de Blaster _____
Réparation de Transport Spatial _____

Talents spéciaux
Aucun.

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

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

Équipement : Propulseur dorsal, veste protectrice (+2 au torse, devant et derrière), deux medpacs, 1 000 crédits, pistolet blaster lourd (5D), blaster mitrailleur léger (6D, munitions : 25), mini blaster (3D), couteau (VIG+1D).

Présentation : Vous avez découvert très tôt que vous étiez doué pour la bagarre et, jusqu'à présent, c'est toujours vous qui avez eu le dernier mot dans un combat. Vous n'avez pas beaucoup d'amis, mais vous êtes respecté — ou redouté — et c'est ce qui compte à vos yeux.

Pour gagner votre vie, vous vendez vos services au plus offrant. Vous êtes l'un des meilleurs représentants de votre profession. Pourchasser, acculer et capturer des proies n'a rien de bien difficile. Certes, c'est parfois dangereux pour les amateurs ; mais pas pour vous.

Personnalité : Froid. Rusé. Implacable. On ne vous aime pas beaucoup, mais vous ne vous en souciez guère tant qu'on vous paye rubis sur l'ongle. Vous n'avez qu'une parole, mais vous n'avez pas l'habitude de la donner à n'importe qui.

Objectifs : Devenir riche, avant de vous faire descendre par une proie plus rapide et plus futée que vous.

Citation : "Il a intérêt à ne pas mourir ; il vaut plus cher vivant que mort."

Relations avec les autres personnages : Les gaillards auxquels vous vous êtes associé semblent avoir le don de croiser le chemin des individus les plus recherchés de la galaxie... autant ne pas les lâcher d'une semelle, ainsi vous ferez vite fortune !

™ ou ® & © 1998 Lucasfilm Ltd. Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisés par autorisation. Éditions française par Jeux Descartes Éditeur.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Nom du joueur : _____

Nom du personnage :
Type : Copilote wookiee
Sexe/Race : /Wookiee
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____



Mike Vilardi

Dextérité	**2D+2**	**Perception**	**2D**
Arbalète Wookiee		Escroquerie	
Arme Blanche		Marchandage	
Course à Pied		Persuasion	
Esquive		Recherche	
Grenade			
Parade Arme Blanche			
Parade Mains Nues			
Savoir	**2D**	**Vigueur**	**5D**
Évaluation		Combat Mains Nues	
Illégalité		Escalade/Saut	
Intimidation		Levage	
Races Extraterrestres		Natation	
Survie		Résistance	
Systèmes Planétaires			
Mécanique	**3D**	**Technique**	**3D+1**
Astrogation		Premiers Soins	
Canons de Vaisseau		Programmation de Droïd	
Écrans de Vaisseau		Réparation de Blaster	
Équitation		Réparation de Droïd	
Répulseurs		Réparation de Répulseurs	
Senseurs		Réparation de Transport Spatial	
Transports Spatiaux			

Talents spéciaux

Rage combative : un Wookiee enragé ajoute +2D aux dommages qu'il cause grâce à sa *Vigueur* pour ce qui concerne les dommages de *Combat à Mains Nues*. Il retire toutefois -2D à tous les codes et attributs ne dépendant pas de la *Vigueur* et doit réussir un jet Moyennement Difficile de *Perception* pour se calmer (pénalité maximum de -1D pour ce tirage).

Griffes d'escalade : +2D en *Escalade* quand il utilise ses griffes.

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? ___
Points de Force _____
Points du Côté Obscur ___
Points de Personnage ___

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

Équipement : 250 crédits, arbalète wookiee (4D).

Présentation : Vous aviez été réduit en esclavage par l'Empire et un sombre destin s'annonçait pour vous, lorsqu'une jeune tête brûlée a décidé de vous porter secours. Comme votre sauveur vous semblait quelqu'un de bien, vous avez accepté d'être son copilote. Depuis, vous avez partagé bien des aventures et vous ne vous êtes jamais séparés... vous savez que vous pouvez compter sur lui.

Personnalité : Vous êtes grand, couvert de fourrure et vous n'aimez pas perdre. Vous vous fâchez très facilement et beaucoup de gens vous respectent... parce que vous leur faites peur.

Objectifs : Libérer votre planète natale.

Citation : "Grrrr... !" (Grognements divers.) **Note :** vous devez être capable de proposer une bonne imitation de Wookiee. Il est, en effet, primordial, de réussir à s'exprimer à la manière de Chewbacca pour bien jouer ce personnage. Ensuite, il vous faut déterminer si d'autres PJ parlent le wookiee. Ainsi, si vous êtes lié à un contrebandier, il est probable que celui-ci vous comprend assez bien. Il en ira généralement de même pour un Droïd de protocole. Si vos compagnons ne parlent pas le wookiee, ils doivent effectuer des jets de *Langages* pour vous comprendre (la difficulté des tirages sera d'autant plus élevée que le concept exprimé sera complexe). Poussez des grognements et laissez leur joueur lancer les dés. En cas de succès, expliquez ce que vous venez de dire. Sinon, grognez encore plus fort et essayez le langage des gestes.

Relations avec les autres personnages : Vous pouvez avoir contracté une dette de vie envers un contrebandier ou un pilote impétueux, à moins que vous n'ayez décidé d'aider un mercenaire à traquer des Impériaux ou des esclavagistes. Tout personnage possédant un vaisseau peut vous avoir engagé comme copilote.

™ ou ® & © 1998 Lucasfilm Ltd. Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisés par autorisation. Éditions française par Jeux Descartes Éditeur.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Nom du joueur : _____

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



John Lona

Équipement : Habits voyants, toutes sortes de colifichets, communicateur, scaphandre spatial, 2 000 crédits, pistolet blaster (4D), fusil blaster avec baïonnette (5D, baïonnette : VIG+1D), pistolet paralysant (4D paralysants).

Présentation : Vous saviez parfaitement que vos nouveaux "amis" étaient des pirates, au moment où vous vous êtes associé avec eux, mais vous pensiez qu'ils se contentaient de voler. Avant que vous ayez pu comprendre ce qui se passait, votre capitaine vous ordonnait d'attaquer et de piller des vaisseaux, sans vous préoccuper de la vie d'autrui. Vous vous y êtes fait pendant un temps, jusqu'à ce que vous n'en puissiez plus. Aujourd'hui, vous avez abandonné vos anciens compagnons sanguinaires. Et si vous êtes toujours un pirate et continuez à voler des cargaisons, vous n'êtes pas un meurtrier.

Personnalité : Vous appréciez la notoriété que vous a apporté votre statut de "pirate". Vous êtes d'un courage à toute épreuve — vous ne prenez jamais le danger au sérieux et adorez faire la fête.

Objectifs : Devenir riche. (Est-ce que la vie a mieux à offrir ?)

Citation : "Balancez-les par le sas, les gars ! Ha ha, non... je plaisante. Si vous me donnez tout votre argent, je vous laisserai la vie ! Si ! Si !" *(Rire jovial.)*

Relations avec les autres personnages : Vos compagnons prennent peut-être part à vos méfaits, à moins que vous n'ayez choisi de devenir corsaire pour le compte de la Nouvelle République.

Dextérité _____ **3D+2**
Arme Blanche _____
Artillerie Blaster _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Mains Nues _____

Perception _____ **3D**
Commandement _____
Escroquerie _____
Falsification _____
Jeu _____
Marchandage _____

Savoir _____ **2D**
Affaires _____
Évaluation _____
Illégalité _____
Intimidation _____
Langages _____

Vigueur _____ **2D+2**
Combat Mains Nues _____
Résistance _____

Mécanique _____ **3D+2**
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Canons de Vaisseau de Guerre _____
Écrans de Vaisseau _____
Répulseurs _____
Transports Spatiaux _____

Technique _____ **3D**
Démolition _____
Réparation d'Armure _____
Réparation de Blaster _____
Réparation de Droïd _____
Sécurité _____

Talents spéciaux

Bras cybernétique : +1D pour résister aux dommages infligés à ce bras ; à part cela, fonctionne exactement comme un bras normal.

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? ____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur ____
Points de Personnage ____

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

™ ou ® & © 1998 Lucasfilm Ltd. Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisés par autorisation. Éditions française par Jeux Descartes Éditeur.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Nom du joueur : _____

Nom du personnage :
Type : Éclaireur cynique
Sexe/Race : /Ithorien
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____


John Lona

Dextérité _____ **2D+2**
Arme Blanche _____
Blaster _____
Course à Pied _____
Esquive _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

Perception _____ **3D**
Discrétion _____
Escroquerie _____
Falsification _____
Persuasion _____

Savoir _____ **5D**
Langages _____
Maintien de l'Ordre _____
Races Extraterrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____

Vigueur _____ **3D**
Résistance _____

Mécanique _____ **2D**
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Communications _____
Écrans de Vaisseau _____
Senseurs _____
Transports Spatiaux _____

Technique _____ **2D+1**
Programmation/ Réparation d'Ordinateur _____
Réparation d'Arme de Vaisseau _____
Réparation de Transport Spatial _____
Sécurité _____

Talents spéciaux

Voir "Ithoriens", page 214 de *Star Wars, Révisé et Développé*.

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? _____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

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

Équipement : Équipement de survie "classique", communicateur, vaisseau Explorateur Solitaire-A, pistolet blaster (4D), fusil blaster (5D), vibro-lame (VIG+1D+2).

Présentation : Maintenant que la Nouvelle République a relancé un programme d'exploration de la galaxie, vous êtes libre de faire ce que vous aimez par-dessus tout : découvrir des planètes et des cultures inconnues. Votre bonheur sera complet aussi longtemps que les bureaucrates vous laisseront tranquille.

Personnalité : Vous appréciez la solitude de l'espace et l'exploration de mondes nouveaux. Vous vous entendez bien avec ceux qui partagent votre goût pour l'inconnu.

Objectifs : Voyager autant que faire se peut, en évitant le plus possible les problèmes avec les autorités.

Citation : "Ne la ramène pas, petit. Où as-tu appris ça sur les maraudeurs kethriaks ? Au zoo ?"

Relations avec les autres personnages : Un contrebandier ou un éclaireur laconique peut avoir été un ancien collègue. Vous pouvez avoir entrepris d'apprendre les ficelles de votre métier à un pilote impétueux ou un gosse.

™ ou ® & © 1998 Lucasfilm Ltd. Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisés par autorisation. Éditions française par Jeux Descartes Éditeur.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Nom du joueur : _____

Nom du personnage :
Type : Éclaireur laconique
Sexe/Race : /Humain
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____



Doug Shuler

Dextérité	**2D+2**	**Perception**	**2D**
Arme Blanche		Discrétion	
Combat Mains Nues		Dissimulation	
Esquive		Escroquerie	
Parade Arme Blanche		Marchandage	
Parade Mains Nues		Recherche	
Savoir	**4D**	**Vigueur**	**3D**
Bureaucratie		Combat Mains Nues	
Cultures		Escalade/Saut	
Évaluation		Natation	
Langages		Résistance	
Races Extraterrestres			
Survie			
Systèmes Planétaires			
Mécanique	**3D**	**Technique**	**3D+1**
Astrogation		Premiers Soins	
Canons de Vaisseau		Programmation/ Réparation d'Ordinateur	
Écrans de vaisseau			
Équitation		Réparation de Répulseurs	
Répulseurs			
Transports Spatiaux		Réparation de Transport Spatial	
		Sécurité	

Talents spéciaux
Aucun.

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

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

Équipement : Deux medpacs, pistolet blaster (4D), sac à dos, rations concentrées pour une semaine, couteau (VIG+1D), 1 000 crédits.

Présentation : Vous n'avez jamais beaucoup parlé. Vous n'en avez d'ailleurs jamais eu souvent l'occasion. Le fait est que, la plupart du temps, vous n'avez personne avec qui discuter. Particulièrement quand vous vous trouvez sous les cieux vastes et dégagés d'une planète vierge. Après vous viennent les colons, les grandes corporations, les marchands, bref : la civilisation. Mais, vous êtes celui qui "ouvre" les planètes. C'est à vous de découvrir les dangers qu'elles recèlent et les moyens permettant de les affronter. C'est à vous de trouver les méthodes pour survivre aux étranges climats, aux bêtes féroces et aux paysages chaotiques des nouveaux mondes.

Vous auriez bien continué à faire ça, mais ils vous en ont empêché. Les Impériaux ont, en effet, coupé les crédits consacrés à l'exploration ; il paraît que c'est trop cher. Vous, vous connaissez la vérité : la liberté dépend des frontières. Car, on ne peut pas contrôler un peuple, si celui-ci peut toujours aller s'installer ailleurs. Ainsi, par exemple, si quelqu'un veut un jour imposer une dictature à la galaxie, il n'y aurait qu'un seul moyen d'y parvenir : empêcher les gens de se déplacer. Fermer les frontières.

Ainsi, l'Empereur veut détruire votre gagne-pain. Il ne vous laisse, par conséquent, aucune autre alternative que de vous joindre à la Rébellion, non ? Vous lui serez d'une grande utilité. Vous connaissez une douzaine de planètes comme la paume de votre main et vous savez comment survivre dans n'importe quel environnement hostile. Il faut installer une base sur une planète de glace ? Pas de problème, vous savez ce qu'il faut faire.

Personnalité : Vous êtes laconique et vous ouvrez rarement la bouche. Vous avez, néanmoins, un grand sens de l'humour qui transparaît parfois. Vous êtes endurci et fier de vos talents. Vous prenez parfois un malin plaisir à tourmenter les "bleus".

Objectifs : Bourlinguer et ouvrir de nouveaux mondes dans tous les coins de l'espace.

Citation : "Vous appelez ça un insecte ? Sur Danos V, on en trouve de la taille d'une maison !"

Relations avec les autres personnages : Quiconque est originaire d'une planète nouvellement colonisée (ex. : un pilote impétueux) peut vous connaître comme étant l'éclaireur qui a ouvert son monde à la colonisation. Vous pouvez aussi avoir rencontré au cours de vos pérégrinations des personnages de la Frange — tels qu'un joueur professionnel, un mercenaire, un contrebandier, un pirate ou un chasseur de primes — avec lesquels vous vous êtes lié d'amitié.

™ ou ® & © 1998 Lucasfilm Ltd. Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisés par autorisation. Éditions française par Jeux Descartes Éditeur.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Nom du joueur : _____

Nom du personnage :
Type : Explorateur curieux
Sexe/Race : /Shaull (presque humain)
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____


Mike Vilardi

Dextérité _____ **2D+1**
Arme à Feu _____
Arme de Jet _____
Blaster _____
Esquive _____
Pickpocket _____

Perception _____ **4D**
Dissimulation _____
Investigation _____
Marchandage _____
Recherche _____

Savoir _____ **3D+2**
Bureaucratie _____
Langages _____
Races Extraterrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____

Vigueur _____ **2D**
Levage _____
Natation _____

Mécanique _____ **3D**
Équitation _____
Pilotage de Vaisseau Archaïque _____
Senseurs _____

Technique _____ **3D**
Démolitions _____
Premiers Soins _____
Réparation de véhicule Terrestre _____
Sécurité _____

Talents spéciaux
Aucun.

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? _____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

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

Équipement : Pistolet blaster (4D), pistolet à poudre noire (3D), épée (VIG+1D+2).

Présentation : Vous venez d'une planète primitive dont les habitants s'intéressent rarement à l'exploration des étoiles. Pour quitter votre monde natal, vous avez dû vous faire embaucher à bord d'un cargo. Maintenant que vous avez vu des géantes gazeuses et des Destroyers Stellaires de l'Empire, vous n'avez plus aucune envie de rentrer chez vous.

Personnalité : Vous êtes extrêmement curieux de découvrir toutes les merveilles de la galaxie. Vous êtes toujours parmi les volontaires quand il s'agit d'explorer des systèmes inconnus ou de tracer une nouvelle route commerciale.

Objectifs : Tout faire et tout voir !

Citation : "Comment c'est, sur Kessel ? Est-ce vraiment *aussi* terrible qu'on le dit ?"

Relations avec les autres personnages : N'importe quel autre personnage peut vous avoir pris "sous son aile", en tant qu'apprenti, par exemple. Un contrebandier peut vous avoir embauché comme manutentionnaire. Vous vous entendez généralement très bien avec les gosses... d'autant que vous avez un peu la même vision, pleine d'émerveillement juvénile, qu'eux.

™ ou ® & © 1998 Lucasfilm Ltd. Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisés par autorisation. Éditions française par Jeux Descartes Éditeur.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Nom du joueur : _____

Nom du personnage :
Type : Guerrier ewok
Sexe/Race : /Ewok
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____



Mike Nielsen

Dextérité _____ **3D+2**
Arc _____
Arme Blanche _____
Arme de Jet _____
Esquive _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

Savoir _____ **2D**
Langages _____
Survie _____
Volonté _____

Mécanique _____ **3D+2**
Équitation _____
Planeur _____

Perception _____ **4D+1**
Discrétion _____
Dissimulation _____
Escroquerie _____
Marchandage _____
Recherche _____

Vigueur _____ **1D+2**
Escalade/Saut _____
Natation _____
Résistance _____

Technique _____ **2D+2**
Constructions Primitives _____
Démolition _____
Premiers Soins _____

Équipement : Sac à dos en cuir, de nombreux objets brillants et totalement inutiles, lance (VIG+1D).

Présentation : Sur Endor, vous comptiez parmi les plus valeureux guerriers de votre village. C'est alors que vous avez entendu des histoires racontant comment d'autres Ewoks étaient partis à bord de grands planeurs en métal rutilant, qui s'étaient élevés au-dessus de la forêt avant de s'enfoncer dans les cieux. Quand l'opportunité s'est offerte à vous de *vous* embarquer clandestinement sur un vaisseau spatial, vous n'avez pas hésité, considérant qu'il s'agissait là d'un test de bravoure. C'est ainsi que vous avez abandonné votre monde natal.

Quand l'équipage du cargo vous a découvert, il s'est tout de suite pris d'amitié pour vous. Vos compagnons vous ont, en effet, trouvé mignon et amusant, alors ils ne disent rien quand vous faites des choses telles que voler de petits objets et prétendre ensuite que vous ne saviez pas que c'était mal. Vous avez fini par accepter leurs manières étranges et primitives, vous tolérez même (dans une certaine limite) la façon un peu infantile qu'ils ont de vous dorloter à tout bout de champ. Au début, vous trouviez cela plutôt flatteur, mais ça commence maintenant à vous porter un peu sur les nerfs…

Personnalité : Vous aimez bien les Humains… en grande partie parce qu'ils vous ont adopté au sein de leur "clan". Vous êtes plutôt fruste, voire arrogant et vous n'appréciez pas du tout les nouvelles choses qui font mal, comme ces hommes en blanc avec leurs habits tout durs. Vous avez tendance — en vous montrant trop curieux ou têtu — à compliquer les situations dans lesquelles vous vous trouvez impliqué. Mais, quand les choses tournent mal, vous feriez n'importe quoi pour protéger ceux qui vous traitent comme l'un des leurs.

Objectifs : Voir de nouvelles choses et défendre ceux qui se sont liés d'amitié avec vous. (Cela n'empêche pas qu'il y ait des jours où vous seriez prêt à déclencher une "Grande Chasse" à l'encontre du premier Humain qui oserait tapoter votre tête et vous trouver "adorable".)

Citation : "Grrrrrrr."

Relations avec les autres personnages : Les autres PJ vous ont adopté au sein de leur "famille". Maintenant, même s'ils le voulaient, ils ne pourraient plus se débarrasser de vous. Bien entendu, vous non plus ne pourriez pas vous débarrasser d'eux, car votre sens de l'honneur vous impose de les protéger… même s'ils vous tapotent parfois le crâne.

Talents spéciaux

Bonus de compétence : +2D pour chaque "D" supplémentaire attribué à *Discrétion, Dissimulation* ou *Recherche.*

Limitation de compétence : interdiction d'allouer des "D" aux compétences relatives aux véhicules, vaisseaux ou réparations.

Flair : +1D en *Recherche* quand on utilise son odorat.

Déplacement _____ 8
Sensibilité à la Force ? ___
Points de Force _____
Points du Côté Obscur ___
Points de Personnage ___

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

™ ou ® & © 1998 Lucasfilm Ltd. Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisés par autorisation. Éditions française par Jeux Descartes Éditeur.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

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


Scott Neely

Nom du joueur : _____

Dextérité	**3D**	**Perception**	**3D+2**
Course à Pied		Commandement	
Esquive		Investigation	
		Persuasion	
		Recherche	
Savoir	**4D**	**Vigueur**	**2D+2**
Bureaucratie		Natation	
Érudition		Résistance	
Intimidation			
Maintien de l'Ordre			
Systèmes Planétaires			
Tactiques			
Mécanique	**2D+2**	**Technique**	**2D**
Astrogation		Premiers Soins	
Répulseurs		Programmation de Droïd	
Transports Spatiaux		Programmation/ Réparation d'Ordinateur	
		Réparation de Droïd	
		Sécurité	

Talents spéciaux
Aucun.

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

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

Équipement : Uniforme rebelle, pistolet blaster (4D), communicateur, 1 000 crédits.

Présentation : Vous n'étiez jadis qu'un fonctionnaire insignifiant d'une administration sans importance (ex. : le Département des Véhicules à Sustentation), mais, un jour, votre planète fut envahie par les troupes de choc. Les Impériaux ont alors purgé les organismes gouvernementaux de tous ceux dont la loyauté était douteuse... vous y compris, bien que vous ayez du mal à comprendre pourquoi. Vous avez tout juste eu le temps de vous enfuir.

Vous êtes passionné par tout ce qui est militaire. Vous n'avez jamais assisté à un combat, mais vous avez lu tout ce qui vous est tombé sous la main concernant l'histoire militaire, vous avez vu tous les vidshows populaires relatifs aux affaires militaires et vous avez suivi de près l'évolution du budget naval. Dans vos rêves, vous vous êtes toujours vu commandant des soldats — ce qui était en absolue contradiction avec la grisaille de la vie quotidienne au sein d'une administration surdéveloppée. La Rébellion ne vous emballe pas outre mesure — elle ne vous semble pas avoir la moindre chance de l'emporter — mais, bon... on se raccroche à ce qu'on peut.

Personnalité : Froid et un brin ennuyeux. Bien que vous soyez peu doué pour le maniement des armes, il est probable que vous ne craquerez pas en cours de combat. Peut-être même deviendrez-vous un héros.

Objectifs : Vous êtes plutôt embarrassé. Vous hésitez, en effet, entre votre désir de devenir un chef et votre peur de l'échec. Vous ambitionnez d'obtenir un poste à responsabilités au sein de l'Alliance.

Citation : "Si Kreuge avait poussé un peu plus loin avec son aile droite à la bataille de Salvara, au lieu d'effectuer un mouvement tournant, l'histoire entière des Escarmouches de Tenuutta s'en serait trouvée bouleversée !"

Relations avec les autres personnages : Vous avez peut-être été l'administré d'un noble ou d'un sénateur. Vous avez aussi pu infliger un retrait de permis de conduire les landspeeders à un pilote impétueux. À moins que vous n'ayez connu la famille d'un hors-la-loi. Vous entretenez une véritable relation d'amour/haine avec tous les militaires, tels que le mercenaire ou le capitaine à la retraite : vous les admirez pour leur compétence, mais restez néanmoins convaincu d'en savoir plus que ces individus sur la stratégie et d'être donc capable de faire mieux qu'eux.

™ ou ® & © 1998 Lucasfilm Ltd. Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisés par autorisation. Éditions française par Jeux Descartes Éditeur.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Nom du joueur : _____

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


Mike Vilardi

Dextérité _____ **3D+2**
Arc _____
Arme Blanche _____
Arme à Feu _____
Arme à Feu Archaïque _____
Course à Pied _____
Esquive _____
Parade Arme Blanche _____

Perception _____ **3D+2**
Discrétion _____
Escroquerie _____
Recherche _____

Savoir _____ **2D**
Cultures _____
Intimidation _____
Survie _____

Vigueur _____ **4D**
Combat Mains Nues _____
Escalade/Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

Mécanique _____ **2D+1**
Équitation _____
Pilotage de Véhicule Terrestre _____

Technique _____ **2D+1**
Premiers Soins _____
Sécurité _____

Talents spéciaux
Aucun.

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? _____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

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

Équipement : Épée (VIG+1D+1), pistolet à poudre noire (2D+2), corne à poudre, grand chapeau mou, vêtements extravagants, 500 crédits.

Présentation : Votre monde natal a été colonisé par des spationautes naufragés, il y a de cela près de mille ans. Il est longtemps resté coupé du reste de la galaxie et sa technologie a régressé. Il n'a été redécouvert que récemment par des négociants indépendants… qui étaient en fait des contrebandiers. Vous êtes un peu dépassé par tous ces vaisseaux et autres blasters. Ils sont tellement éloignés des "bonnes vieilles technologies" que les gens normaux peuvent comprendre : bateaux à voiles, fusils, dirigeables, lampes à pétrole, etc.

Vous êtes le fils d'un honnête fermier, qui vous a appris à aimer vos parents et à servir votre monarque. Vous vous êtes très tôt engagé dans les Grenadiers de la Reine et vous avez participé à une campagne guerrière. Votre souveraine vous a ensuite envoyé (en compagnie de quelques-uns de ses serviteurs) découvrir la galaxie et ses mystères. Chaque semaine, vous lui adressez un rapport. Vous êtes, toutefois, de plus en plus inquiet : l'Empire pourrait écraser votre planète comme si ce n'était qu'un insecte ! Le seul espoir de votre peuple réside peut-être dans la Rébellion…

Personnalité : Loyal envers votre reine, pieux et passablement "m'as-tu-vu". Vous aimez bien vous bagarrer. Vous adorez aussi faire rouler sous la table ceux qui boivent en votre compagnie.

Objectifs : Aider votre souveraine à prendre la meilleure décision possible en ce qui concerne l'avenir de votre planète.

Citation : *"En garde !"*

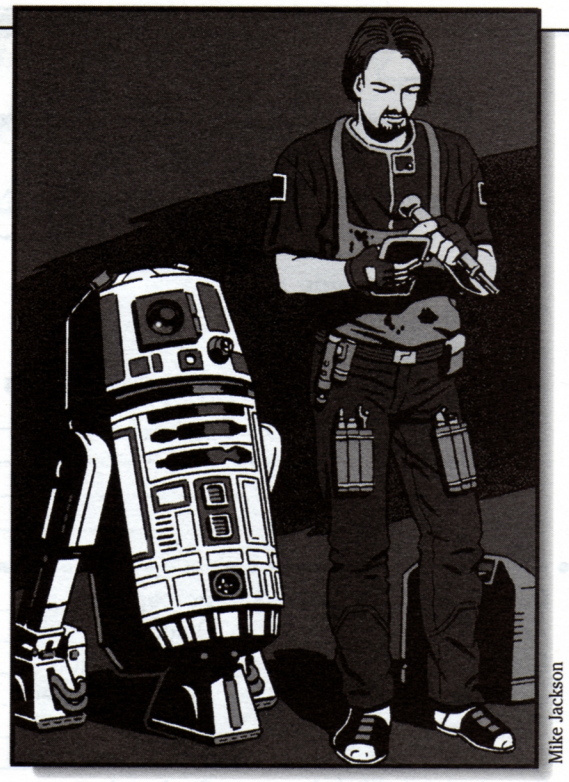
Relations avec les autres personnages : Un contrebandier ou un pirate peut avoir visité votre monde, ou vous avoir transporté à son bord. N'importe quel noble ou sénateur est susceptible de s'être rendu sur votre planète au sein d'une délégation diplomatique. Vous avez pu rencontrer n'importe quel personnage de la Frange — joueur professionnel, chasseur de primes, contrebandier ou pirate — dans un bar. Un éclaireur cynique ou laconique peut avoir redécouvert votre monde. Il est également possible que vous ayez un titre de noblesse et qu'un serviteur loyal vous accompagne.

™ ou ® & © 1998 Lucasfilm Ltd. Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisés par autorisation. Éditions française par Jeux Descartes Éditeur.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Nom du joueur : _____

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



Mike Jackson

Dextérité _____ **2D+1**
Arme Blanche _____
Blaster _____
Esquive _____
Parade Arme Blanche _____

Perception _____ **2D+1**
Commandement _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

Savoir _____ **4D**
Évaluation _____
Illégalité _____
Langages _____
Systèmes Planétaires _____

Vigueur _____ **2D+2**
Escalade/Saut _____
Levage _____
Résistance _____

Mécanique _____ **2D+2**
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Écrans de Vaisseau _____
Répulseurs _____
Transports Spatiaux _____

Technique _____ **4D**
Programmation de Droïd _____
Programmation/Réparation d'Ordinateur _____
Réparation de Droïd _____
Réparation de Répulseurs _____
Réparation de Transport Spatial _____
Réparation de vaisseau de Guerre _____
Sécurité _____

Talents spéciaux
Aucun.

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? _____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

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

Équipement : Ordinateur de poche, trousse à outils, 1 000 crédits, unité R5 (toutes les caractéristiques à 1D, sauf *Réparation de Transport Spatial 4D* et *Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D*. Mêmes équipements qu'une unité R2 standard. Déplacement : 5).

Présentation : Vous avez toujours un ordinateur de poche sur vous. Vos vêtements sont toujours froissés et tachés. Maladroit, vous laissez souvent tomber par terre ce que vous tenez. La simple idée de tirer sur quelqu'un avec un blaster suffit à vous rendre nerveux. Vous avez du mal à tenir une conversation — quelle qu'elle soit — sauf si elle a trait aux mathématiques, aux machines ou à l'informatique. Vous vous sentez plus à l'aise en compagnie des Droïds qu'avec les humains ; les Droïds sont prévisibles et stables, eux. Les gens ne vous accordent guère d'attention… sauf quand ils ont besoin de faire réparer quelque chose, d'obtenir un renseignement ou de pirater un ordinateur. Ce genre de choses ne vous pose aucun problème.

Personnalité : Maladroit, gauche, d'une timidité maladive, mais possédant un véritable don pour la technologie.

Objectifs : Bien faire votre travail et ne pas faire de mousse… même si vous vous sentez très mal à l'aise en compagnie d'autres personnes.

Citation : "L'intégrale de la surface rho en relation avec v est… mmm, voyons voir… annulons les négatives croisées de B, plus la dérivée partielle de… oh, passez-moi l'hydrocompresseur, si vous voulez bien."

Relations avec les autres personnages : Vous pouvez être apparenté avec un pilote impétueux ou un gosse. Un contrebandier, un mercenaire, un éclaireur laconique ou un hors-la-loi peuvent s'être attachés vos services. Il est également possible que vous soyez tombé éperdument amoureux (en secret, et sans oser l'avouer) d'un personnage tel qu'une jeune "sénatrice". Un utilisateur de la Force a peut-être choisi de vous former.

™ ou ® & © 1998 Lucasfilm Ltd. Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisés par autorisation. Éditions française par Jeux Descartes Éditeur.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Nom du joueur : _____

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



Rob Caswell

Dextérité _____ **3D+2**
Arme Blanche _____
Blaster _____
Blaster de Véhicule _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

Perception _____ **2D+1**
Discrétion _____
Dissimulation _____
Commandement _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Recherche _____

Savoir _____ **2D+2**
Illégalité _____
Langages _____
Races Extraterrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____

Vigueur _____ **3D+2**
Combat Mains Nues _____
Escalade/Saut _____
Natation _____
Résistance _____

Mécanique _____ **2D+2**
Canons de Vaisseau _____
Équitation _____
Pilotage de Véhicule Terrestre _____
Pilotage de Quadripode _____
Répulseurs _____

Technique _____ **3D**
Démolition _____
Premiers Soins _____
Programmation/Réparation d'Ordinateur _____
Sécurité _____

Talents spéciaux
Aucun.

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? _____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

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

Équipement : Uniforme de votre unité, fusil blaster (5D), arme blanche de votre choix, communicateur, sac à dos, casque protecteur (+1D physique, +1 énergie), 2 000 crédits.

Présentation : La Compagnie représentait tout pour vous. Vous vous étiez enrôlé quand vous n'étiez encore qu'un enfant, à peine sorti de sa ferme et prêt à tout pour connaître cette camaraderie que vous ne connaissiez que par les vidshows. Tout était exactement comme vous l'espériez. Certains traitaient vos compagnons de "mercenaires", pour vous, ils étaient vos seuls amis.

Vous avez combattu au sein de la Compagnie lors de deux engagements sanglants, et si vous en êtes sorti vivant, vous le devez plus à la chance qu'à votre talent. Vous êtes alors devenu un membre à part entière du meilleur groupe d'hommes et de femmes de toute la galaxie. Votre seulement ambition était de devenir comme eux.

Et puis il y a eu la bataille... L'Empire vous a engagé pour défendre une base en promettant d'envoyer des renforts en cas de pépin.

C'est alors que les Rebelles ont débarqué. Vous avez combattu avec l'énergie du désespoir. Sans cesse vous avez réclamé des renforts. Ils ne sont jamais venus.

Vous avez appris plus tard que vous aviez été grugés. Les Impériaux n'avaient jamais eu l'intention de vous venir en aide. Qui se soucie du sort de quelques mercenaires ? Votre unité avait toutefois été considérée comme trop dangereuse, aussi avait-on lâché sur elle une autre troupe de soldats de fortune en prétendant qu'il s'agissait de Rebelles. Vos adversaires croyaient, *eux aussi*, avoir affaire à des Rebelles. Et vous vous êtes tous entre-tués...

Tellement d'amis sont morts. Vous avez tant perdu. Vous n'avez plus d'avenir. Désormais, vous ne vous battez plus pour de l'argent. Cette fois, c'est la vengeance qui vous guide.

Personnalité : Enclin à la déprime et à la nostalgie quand vous pensez à vos anciens camarades, vous êtes un individualiste (une chose que vous a apprise la Compagnie), mais vous n'avez aucun problème à collaborer avec d'autres (ça aussi, la Compagnie vous l'a enseigné).

Objectifs : Votre désir de régler vos comptes avec l'Empire vous occupe trop l'esprit pour que vous puissiez penser à ce que vous voudriez faire de votre vie.

Citation : "Le sergent Harbon m'a parlé de quelque chose comme ça sur Ferton."

Relations avec les autres personnages : Vous avez pu être engagé par la famille de n'importe quel noble ou sénateur. Vous pouvez aussi avoir participé à l'occupation de la planète d'origine d'un autre personnage, à moins que vous n'ayez été engagé par un contrebandier ou un chasseur de primes.

™ ou ® & © 1998 Lucasfilm Ltd. Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisés par autorisation. Éditions française par Jeux Descartes Éditeur.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Nom du joueur : _____

Nom du personnage :
Type : Négociant sullustain
Sexe/Race : /Sullustain
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____



Mike Vilardi

Dextérité 2D+1
Blaster
Blaster de Véhicule
Course à Pied
Esquive

Perception 3D
Discrétion
Dissimulation
Escroquerie
Marchandage
Persuasion
Recherche

Savoir 2D+2
Bureaucratie
Illégalité
Langages
Races Extraterrestres
Survie
Systèmes Planétaires

Vigueur 2D
Combat Mains Nues
Escalade/Saut
Levage
Résistance

Mécanique 4D+1
Astrogation
Canons de Vaisseau
Écrans de Vaisseau
Pilotage de Chasseur Stellaire
Répulseurs
Senseurs
Transports Spatiaux

Technique 3D+2
Premiers Soins
Programmation de Droïd
Programmation/ Réparation d'Ordinateur
Réparation de Droïd
Réparation de Transport Spatial

Talents spéciaux

Sens exceptionnels : +2D en *Recherche* et *Perception* quand la lumière est faible.

Sens de l'orientation : +1D en *Astrogation* quand vous vous rendez dans un lieu que vous avez déjà visité. Un Sullustain sait toujours comment revenir dans un endroit qu'il connaît.

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

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

Équipement : Transport léger standard Ghtroc 720 sur lequel vous devez encore 6 000 crédits, bloc de données, communicateur, pistolet blaster (4D).

Présentation : Un jour, vous avez acheté un vaisseau et vous avez décidé de gagner votre vie en vous rendant de planète en planète. Vous avez alors bien failli finir sur la paille et il vous a fallu utiliser toutes vos ressources afin de vous extraire de quelques situations délicates. Ah, au fait, vous êtes recherché par l'Empire. Ils s'agit d'un simple malentendu, mais vous n'avez jamais eu la possibilité de vous expliquer...

Personnalité : Vous êtes un excellent pilote et quand il faut marchander... vous vous débrouillez plutôt bien. Vous êtes calme, ingénieux et loyal envers vos congénères. Vos suggestions sont toujours écoutées avec attention et elles sont généralement plutôt bonnes.

Objectifs : Gagner de l'argent en transportant des marchandises.

Citation : "Je te donnerai 300 crédits par tonne pour ces trucs, mais seulement si tu me les livres avant le coucher du soleil. Tope-là !"

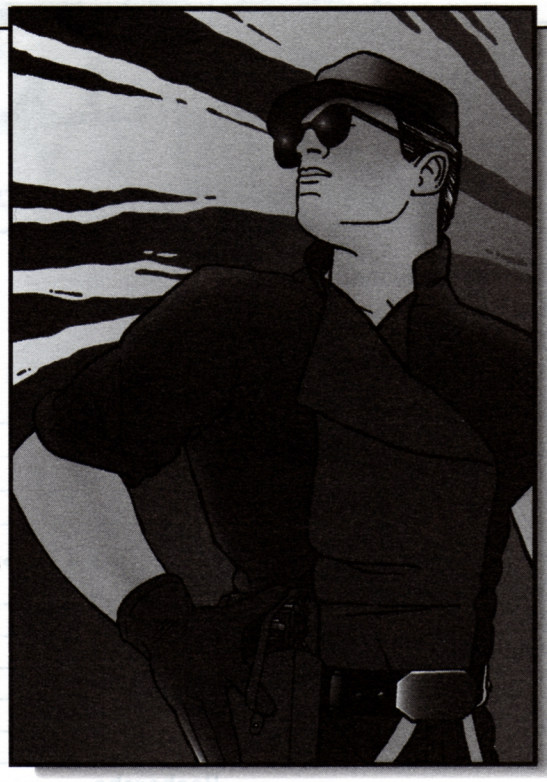
Relations avec les autres personnages : Vous avez pu accepter de transporter des passagers, histoire de vous renflouer un peu. Et si les passagers en question étaient des Rebelles recherchés... eh bien... pourquoi ne pas demander le triple du tarif habituel ?

™ ou ® & © 1998 Lucasfilm Ltd. Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisés par autorisation. Éditions française par Jeux Descartes Editeur.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Nom du joueur : _____

Nom du personnage :
Type : Serviteur loyal
Sexe/Race : /Humain
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____



Robert Duchlinski

Dextérité _____ **3D**
Arme Blanche _____
Blaster _____
Esquive _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

Perception _____ **3D**
Discrétion _____
Dissimulation _____
Escroquerie _____
Marchandage _____
Recherche _____

Savoir _____ **2D+2**
Bureaucratie _____
Cultures _____
Évaluation _____
Illégalité _____
Langages _____
Systèmes Planétaires _____

Vigueur _____ **3D+1**
Combat Mains Nues _____
Escalade/Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

Mécanique _____ **3D**
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Écrans de Vaisseau _____
Répulseurs _____
Transports Spatiaux _____

Technique _____ **3D**
Premiers Soins _____
Programmation de Droïd _____
Programmation/Réparation d'Ordinateur _____
Réparation de Répulseurs _____
Réparation de Transport Spatial _____
Sécurité _____

Talents spéciaux
Aucun.

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? _____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

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

Équipement : Des costumes pour pratiquement toutes les occasions, mini-blaster (3D), communicateur, 1 000 crédits.

Présentation : Pendant des siècles, votre famille a servi la maison royale de votre planète et celle-ci s'est toujours montrée bonne à votre égard. Sous son règne bénéfique et avisé, votre monde a connu paix et prospérité.

Et puis, le Mal s'est abattu sur la galaxie ; un homme mauvais a pris les rênes de la jadis puissante République, mettant ainsi en danger la paix et la noblesse. Votre maître a choisi de rejoindre la Rébellion. Votre planète tout entière aura peut-être à pâtir de cette décision, mais vous savez néanmoins que vos concitoyens se tiendront avec loyauté aux côtés de leurs dirigeants quand la bataille commencera.

Personnalité : Têtu, sensible aux problèmes d'argent, loyal jusqu'à la mort et, parfois, un peu trop protecteur. Vous êtes dévoué à votre maître, pas à la Rébellion. Mi valet, mi garde du corps, quand votre maître vous donne un ordre, vous obéissez.

Objectifs : Servir votre maître du mieux que vous pouvez, quoi que cela puisse impliquer.

Citation : "Certainement, monseigneur. Oui, monseigneur. Tout de suite, monseigneur."

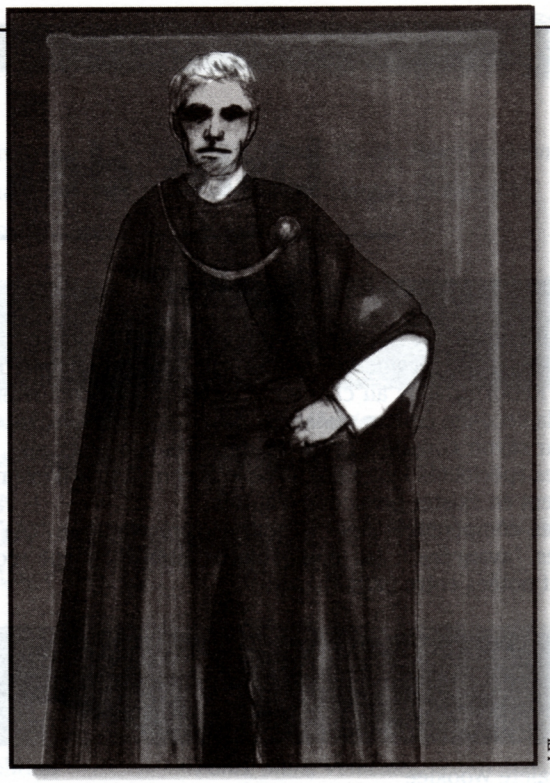
Relations avec les autres personnages : Demandez au maître de jeu à quelle famille de haut rang vous êtes attaché. Si un autre joueur contrôle un personnage noble, vous pouvez éventuellement être son serviteur. Sinon, considérez que vous êtes en mission, détaché par votre maître auprès de la Rébellion.

™ ou ® & © 1998 Lucasfilm Ltd. Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisés par autorisation. Éditions française par Jeux Descartes Éditeur.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Nom du joueur : _____

Nom du personnage :
Type : Vieux sénateur
Sexe/Race : /Humain
Âge : **Taille :** **Poids :**
Description physique : _____


LFL

Dextérité _____ **3D**
Arme Blanche _____
Blaster _____
Esquive _____
Parade Arme Blanche _____

Perception _____ **4D**
Commandement _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

Savoir _____ **4D**
Bureaucratie _____
Cultures _____
Évaluation _____
Langages _____
Races Extraterrestres _____
Systèmes Planétaires _____

Vigueur _____ **2D**
Combat Mains Nues _____
Escalade/Saut _____
Résistance _____

Mécanique _____ **3D**
Astrogation _____
Écrans de Vaisseau _____
Équitation _____
Répulseurs _____
Transports Spatiaux _____

Technique _____ **2D**
Premiers Soins _____
Programmation de Droïd _____
Programmation/ Réparation d'Ordinateur _____

Talents spéciaux
Aucun.

Déplacement _____ 10
Sensibilité à la Force ? _____
Points de Force _____
Points du Côté Obscur _____
Points de Personnage _____

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

Équipement : Mini blaster (3D), vêtements austères, communicateur, 2 000 crédits.

Présentation : Vous vous faites vieux — trop vieux — pour tout ce cirque. Vous avez été sénateur pendant plus d'années que vous ne pouvez vous en souvenir. Vous vous êtes racorni et vos cheveux ont blanchi au fil des ans. Certains pourraient dire que vous êtes "au bout du rouleau" aujourd'hui. Votre combat contre Palpatine et ses suppôts vous a semblé durer une éternité. Une éternité pour le Sénat et la galaxie. Une éternité qui a englouti les années de votre jeunesse comme autant de papillons dévorés par les flammes.

Mais, vous n'allez pas baisser les bras maintenant ! Le combat ne se déroule plus sous les lambris du Sénat, mais dans le vide de l'espace. Bien sûr, vous ne pouvez pas piloter un vaisseau ou tirer avec un canon laser, néanmoins, votre détermination, votre connaissance de l'adversaire et vos talents de chef représentent quand même quelque chose. Cela ne vous empêche pas de regretter le temps jadis... une époque animée par des hommes tels que Tollon, Kenobi et Organa. De vrais géants...

Personnalité : Vous êtes terre à terre, bourru, déterminé et compétent. Votre éloquence est telle qu'elle peut vous permettre de franchir n'importe quelle barricade et contraindre des soldats de choc à saluer "l'auguste sénateur" que vous êtes. D'accord, vous n'êtes plus aussi résistant qu'avant et vous n'avez aucun goût pour la violence, mais vous ne laissez jamais transparaître vos faiblesses.

Objectifs : Faire en sorte que Palpatine ait ce qu'il mérite, quels que soient les moyens à employer.

Citation : "Et tenez-vous le pour dit, jeune homme !"

Relations avec les autres personnages : Vous pouvez connaître un capitaine impérial à la retraite, d'autres sénateurs ou des nobles. Il est également possible que vous ayez employé un chasseur de primes ou un mercenaire dans le passé. De plus, pratiquement n'importe quel personnage peut être originaire de la planète que vous représentiez au Sénat.

™ ou ® & © 1998 Lucasfilm Ltd. Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisés par autorisation. Éditions française par Jeux Descartes Éditeur.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Liste des compétences

Notes concernant la liste

• Les compétences rarement utilisées — qui dépendent essentiellement de *Technique* et *Savoir* — n'ont pas été répertoriées ici. Reportez-vous au chapitre 2, "Attributs et compétences", de la seconde édition révisée et développée du livre de règles pour savoir comment créer de nouvelles compétences.
• Les spécialités indiquées ici ne le sont qu'à titre d'exemples ; il peut en exister beaucoup d'autres.
• Les compétences dont le nom est précédé d'un "(A)" sont dites "avancées" ; les compétences préalablement requises sont notées entre parenthèses.

DEXTÉRITÉ

Compétences	Spécialités
Arbalète Wookiee	
Arc	*Arbalète, Arc Long, Arc Court.*
Arme à Feu	*Pistolet, Fusil, Mitrailleuse.*
Arme à Feu Archaïque	Un type ou modèle spécifique d'arme à feu archaïque : *Pistolet à Poudre Noire, Mousquet, Arquebuse.*
Arme Blanche	*Épée, Couteau, Hache, Vibro-Lame, Vibro-Hache.*
Armes de Jet	*Couteau, Fronde, Lance.*
Artillerie Blaster	*Anti-infanterie, Anti-Véhicule, DF-9 d'Armes Golan, Sol-Espace, Sol-Sol.*
Blaster de Véhicule	*Canon Blaster Lourd, Canon Laser Lourd, Canon Blaster Léger, Canon Laser Léger, Canon Blaster Moyen, Canon Laser Moyen.*
Blaster	Un type ou modèle de blaster à l'échelle des personnages : *Pistolet Blaster, Pistolet Blaster Lourd, Fusil Blaster, BlasTech DL-44, Mini-Blaster.*
Course à Pied	*Course d'Endurance, Sprint.*
Esquive	*Arme Énergétique, Grenade, Lance-Projectiles, Arme de Jet.*
Grenade	*Détonateur Thermal, Grenade Antivéhicule.*
Lance-Projectiles	*Lance-Missiles à Concussion, Lance-Grenades, Lance-Fléchettes FC1 d'Armes Golan, Lance-Harpon Énergétique.*
Parade Arme Blanche	*Sabre-Laser, Couteau, Gourdin, Hache, Vibro-Lame.*
Parade Mains Nues	Parer un coup porté à l'aide d'une discipline de *Combat Mains Nues* : *Boxe, Arts Martiaux.*
Pickpocket	
Sabre-Laser	

SAVOIR

Compétences	Spécialités
Affaires	Un domaine ou une structure (compagnie, conglomérat, guilde marchande) spécifique : *Vaisseaux Spatiaux, Armement, Droïds, Systèmes Astronautiques Sienar, Autorités du Secteur Corporatif, Armes Golan.*
Bureaucratie	Une administration ou un gouvernement planétaire spécifique : *Tatooine, Celanon, Bureau du Commerce, Bureau Officiel des Services Stellaires.*
Cultures	Une planète ou un groupe social : *Corelliens, Famille Royale d'Alderande, Brentaal, Pirates Prexiens.*
Érudition	Un domaine d'étude particulier : *Archéologie, Folklore Jedi, Histoire, Géologie, Physique.*
Évaluation	Un type de produit ou le marché d'une planète spécifique : *Kessel, Coruscant, Vaisseaux Spatiaux, Droïds.*
Illégalité	Une planète ou une organisation criminelle spécifique : *Celanon, Corellia, Gang de Jabba le Hutt, Organisation de Tallon Karrde.*
Intimidation	*Interrogatoire, Menaces.*
Langages	Une langue spécifique : *Wookiee, Huttesien, Bocce, Ewok.*
Maintien de l'Ordre	Législation et procédures d'une planète ou organisation spécifique : *Alderande, Tatooine, Empire, Alliance Rebelle.*
Races Extraterrestres	*Wookiees, Gamorréens, Ewoks, Sullustains.*
Survie	*Volcan, Jungle, Désert, Atmosphère Empoisonnée.*
Systèmes Planétaires	Un système ou une planète spécifique : *Tatooine, Endor, Hoth, Kessel.*
Tactique	*Escouades, Flottes, Vaisseaux de Guerre, Assauts Terrestres.*
Volonté	Type d'incitation auquel on peut résister : *Persuasion, Intimidation.*

MÉCANIQUE

Compétences	Spécialités
Astrogation	Une route commerciale spécifique : *Route de Kessel, Tatooine à Coruscant, Route Commerciale Corellienne.*
Canons de Vaisseau	*Missiles à Concussion, Canons à Ions, Canons Lasers, Torpilles à Protons, Turbolasers.*

Canons de Vaisseau de Guerre	*Missiles à Concussion, Projecteurs de Puits Gravitationnels, Canons à Ions, Canons Lasers, Torpilles à Protons, Rayons Tracteurs, Turbolasers.*
Combinaison Énergétique	*Armure de Commando d'Apesanteur, Exosquelette.*
Communications	*Communicateur, Radio Subspatiale.*
Écrans de Vaisseau	
Écrans de Vaisseau de Guerre	
Équitation	*Banthas, Piétineurs Craciens, Dewbacks, Tauntauns.*
Fusées Individuelles	
Pilotage de Chasseur Stellaire	Un type ou modèle de chasseur : *Aile-X, TIE/ln, Intercepteur TIE, Chasseur de Tête Z-95.*
Pilotage de Fonceur	
Pilotage de Quadripode	*TB-TT, TR-TT.*
Pilotage de Vaisseau Archaïque	Un type spécifique ou une classe particulière de vaisseau spatial : *Courrier de Classe* Delaya, *Voiles Solaires Corelliennes, Courrier Lourd de Classe* Coruscant.
Pilotage de Vaisseau de Guerre	Un type ou une classe de vaisseau de guerre : *Destroyer Stellaire Impérial, Destroyer Stellaire Victoire, Frégate Nebulon-B.*
Pilotage de Véhicule à Coussin d'Air	*Hovercraft de Reconnaissance.*
Pilotage de Véhicule Terrestre	Un type ou modèle de véhicule terrestre : *Véhicule d'Assaut Compact, Jaggernaud.*
Propulseur Dorsal	
Répulseurs	Un type ou modèle de véhicule à répulsion : *Landspeeder XP-38, Speeder des Neiges de Combat de l'Alliance, Landspeeder.*
Senseurs	*Scanner Manuel, Scanner de Diagnostic Médical, Senseur Thermique.*
Transports Spatiaux	Un type ou modèle de transporteur : *Transport YT-1 300, Transport Moyen Gallofree, Transport Corellien Action VI.*

PERCEPTION

Compétences	Spécialités
Commandement	*Escadron Rogue, Troupes de Choc Impériales.*
Discrétion	Un type de terrain spécifique : *Jungle, Milieu Urbain.*
Dissimulation	*Camouflage.*
Escroquerie	*Déguisement, Baratin.*
Falsification	*Codes de Sécurité, Scandocs de Bloc de Données, Autorisations de Vaisseau.*
Investigation	*Mos Eisley, Cité Impériale.*
Jeu	*Sabacc, Bâtons Trin, Warp-Top.*
Marchandage	*Épice, Armes, Droïds, Blocs de Données.*
Persuasion	*Débat, Récit, Drague, Éloquence.*
Recherche	*Pistage.*

VIGUEUR

Compétences	Spécialités
Combat Mains Nues	*Boxe, Arts Martiaux.*
Escalade/Saut	*Escalade, Saut.*
Levage	
Natation	
Résistance	

TECHNIQUE

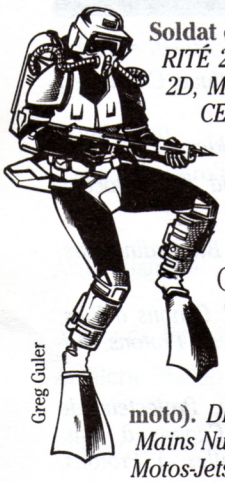
Compétences	Spécialités
Démolition	*Ponts, Murs, Véhicules.*
(A) Médecine (Premiers Soins à 5D)	*Médicaments, Cybernétique, Chirurgie.*
Premiers Soins	*Humains, Ewoks, Wookiees.*
Programmation de Droïd	*Droïd Astromec, Droïd de Protocole, Droïd Sonde.*
Programmation/ Réparation d'Ordinateur	*Ordinateurs Portables, Bio Ordinateurs.*
Réparation d'Arme de Vaisseau	*Missiles à Concussion, Canons à Ions, Canons Lasers, Torpilles à Protons, Turbolasers.*
Réparation d'Arme de Vaisseau de Guerre	*Missiles à Concussion, Projecteur de Puits Gravitationnel, Canons à Ions, Canons Lasers, Torpilles à Protons, Rayons Tracteurs, Turbolasers.*
Réparation d'Armure	*Armure de Soldat de Choc.*
Réparation de Blaster	*Pistolets Blasters, Artillerie Blaster Sol-Sol, Canon Blaster Lourd.*
Réparation de Chasseur Stellaire	*Aile-X, Aile-Y.*
Réparation de Droïd	*Droïd Astromec, Droïd de Protocole, Droïd Sonde.*
Réparation de Quadripode	*TB-TT, TR-TT.*
Réparation de Transport Spatial	*Transport YT-1 300, Cargo Ghtroc.*
Réparation de Vaisseau de Guerre	*Destroyer Stellaire Impérial, Corvette Corellienne.*
Réparation de Véhicule à Coussin d'Air	*Hovercraft de Reconnaissance.*
Réparation de Véhicules à Répulseurs	*Landspeeder XP-38, Speeder des Neiges de Combat de l'Alliance.*
Réparation de Véhicule Terrestre	*Véhicule d'Assaut Compact, Jaggernaud.*
Sécurité	*Verrou Magnétique, Porte Anti-Explosion, Identificateur Rétinien.*

Caractéristiques de personnages typiques

Ces personnages "typiques" sont destinés à être intégrés tels quels dans vos parties, mais rien ne vous interdit de modifier leurs compétences en fonction de vos besoins.

Forces impériales

Soldat de choc impérial. Toutes les caractéristiques à 2D, sauf : *Blaster 4D, Combat Mains Nues 3D, Esquive 4D, Parade Mains Nues 4D.* Déplacement : 10. Armure de soldat de choc (+2D contre les attaques physiques, +1D contre les attaques énergétiques, -1D à la *Dextérité* et aux compétences associées), fusil blaster (5D), pistolet blaster (4D).

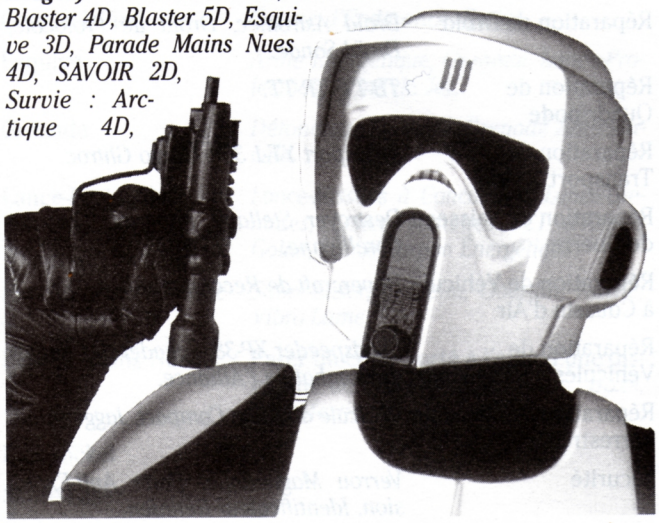


Greg Guler

Soldat de choc aquatique (soldat des mers). *DEXTÉRITÉ 2D, Blaster 4D, Parade Mains Nues 4D, SAVOIR 2D, MÉCANIQUE 3D, Pilotage d'Écumeur 3D+2, PERCEPTION 2D, VIGUEUR 2D+2, Combat Mains Nues 3D+2, Natation 4D+2, TECHNIQUE 2D.* Déplacement : 10, 12 (en nageant). Blaster lance-harpons (blaster : 5D, 0-10/50/100 [air], 0-5/25/35 [sous l'eau], lance-harpons : 4D, 0-5/15/25 [sous l'eau]), grenades à concussion (5D/4D/3D/2D), armure de soldat des mers (+1D contre dommages physiques et énergétiques, ajoute +2D en *Natation*).

Soldat de reconnaissance (soldat de choc à moto). *DEXTÉRITÉ 2D, Blaster 4D, Esquive 4D, Parade Mains Nues 4D, SAVOIR 2D, MÉCANIQUE 3D, Répulseurs : Motos-Jets 3D+2, PERCEPTION 2D, VIGUEUR 2D, Combat Mains Nues 3D, TECHNIQUE 2D.* Déplacement : 10. Mini-blaster (3D+2), armure de reconnaissance (+2 contre dommages physiques et énergétiques), pistolet blaster (4D), fusil blaster (5D), grenades à concussion (5D/4D/3D/2D), matériel de survie.

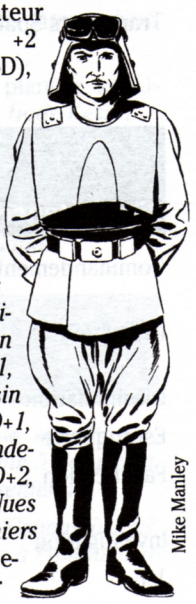
Commando d'assaut des neiges (soldat de choc des neiges). *DEXTÉRITÉ 2D, Artillerie Blaster 4D, Blaster 5D, Esquive 3D, Parade Mains Nues 4D, SAVOIR 2D, Survie : Arctique 4D, MÉCANIQUE 2D, PERCEPTION 2D, Recherche 3D+1, VIGUEUR 2D, Combat Mains Nues 4D, TECHNIQUE 2D.* Déplacement : 10. Pistolet blaster 4D, fusil blaster (5D), grenades à concussion (5D/4D/3D/2D), rations de nourriture et de boisson, fusées ioniques, armure de soldat des neiges (+1D contre dommages physiques et énergétiques, -1D *Dextérité*), bottes antidérapantes (+1D en *Escalade*), kit de survie.



LFL

Commando d'assaut gravité zéro (commando d'apesanteur). *DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 4D, Esquive 4D, Grenade 5D, Lance-Projectiles 5D, Parade Mains Nues 5D, SAVOIR 2D, Survie : 5D+1, MÉCANIQUE 3D, Astrogation 4D+2, Canons de Vaisseau 4D, Canons de Vaisseau : Lance-Torpilles à Protons 5D+2, Combinaison Énergétique : Armure de Commando d'Apesanteur 6D, Répulseurs 5D+2, Transports Spatiaux 5D+2, PERCEPTION 2D+2, Recherche 5D+2, VIGUEUR 2D, Combat Mains Nues 3D, résistance 4D, TECHNIQUE 2D, Démolition 3D+1, Réparation de Combinaison Énergétique 4D+1, Sécurité 4D+1.* Déplacement : 11. Armure de commando d'apesanteur : +4D contre dommages physiques, +3D contre dommages énergétiques, -1D *Dextérité*, Vitesse Spatiale 1, Déplacement : 8. Lance-grenades (compétence *Lance-Projectiles*, 5-50/100/200 [dans l'espace : 0/1/2]), grenades à concussion (munitions : 30, 5D/4D/3D/2D, rayons de déflagration 0-2/4/6/10), grenades gaz/paralysantes (munitions : 30, 5D/4D/3D/2D [paralysantes], rayons de déflagration 0-2/4/6/8), mini lance-torpilles à protons (compétence *Canons de Vaisseau*, 6D, munitions : 6, 25-100/300/700, 1/3/7 [espace]), canon blaster (6D, 10-50/100/150) tranchoirs lasers (3D à l'échelle des chasseurs stellaires).

Soldat de l'Armée Impériale. *DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 4D+1, Blaster de Véhicule 3D+2, Esquive 4D+1, Grenade 3D+2, SAVOIR 1D+1, Survie 2D+1, MÉCANIQUE 1D+1, Répulseurs 2D+1, PERCEPTION 2D, VIGUEUR 3D+1, Combat Mains Nues 4D+1, TECHNIQUE 1D.* Déplacement : 10. Fusil blaster (5D), grenades (5D), armure de campagne et casque à communicateur intégré (+1D contre dommages physiques, +2 contre dommages énergétiques), grenades (5D), équipement de survie, ceinturon avec poches.



Mike Manley

Soldat de l'Armée Impériale, vétéran. *DEXTÉRITÉ 3D, Arme Blanche 4D, Artillerie Blaster 3D+2, Blaster 4D+1, Blaster de Véhicule 3D+2, Blaster : Pistolet Blaster Lourd 5D+1, Esquive 4D+1, Grenade 3D+2, Lance-Projectiles 4D, Parade Arme Blanche 3D+2, Parade Mains Nues 3D+1, SAVOIR 1D+1, Illégalité 2D+1, Intimidation 2D+1, Maintien de l'Ordre 2D+1, Maintien de l'Ordre : Lois Impériales 3D+2, Survie 2D+1, MÉCANIQUE 1D+1, Pilotage de Véhicule à Coussin d'Air 2D+1, Pilotage de Véhicule Terrestre 2D+1, Répulseurs 2D+1, PERCEPTION 2D, Commandement 3D, Discrétion 2D+2, Dissimulation 2D+2, Recherche 3D, VIGUEUR 3D+1, Combat Mains Nues 4D+1, Résistance 4D+1, TECHNIQUE 1D, Premiers Soins 2D, Réparation de Blaster 2D.* Déplacement : 10. Fusil blaster (5D), pistolet blaster

(4D), grenades (5D), armure de campagne et casque à communicateur intégré (+1D contre dommages physiques, +2 contre dommages énergétiques), grenades (5D), équipement de survie, ceinturon avec poches.

Pilote de chasseur TIE. Toutes les caractéristiques à 2D, sauf : *DEXTÉRITÉ 3D+1, Blaster 4D+1, Esquive 4D+1, Systèmes Planétaires 3D, MÉCANIQUE 4D, Canons de Vaisseau 5D, Pilotage de Chasseur Stellaire 6D, Senseurs 4D+2, PERCEPTION 3D, Commandement 4D, Recherche 4D, VIGUEUR 3D, Résistance 4D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 3D+1, Réparation de Chasseur Stellaire 5D.* Déplacement : 10. Casque de navigation à interface informatique intégrée (communicateur incorporé, +1D en *Senseurs*), combinaison de vol pressurisée avec systèmes de survie internes, une semaine de rations concentrées, pistolet blaster (4D), équipement de survie.

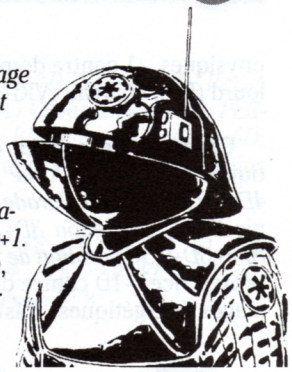

LFL

Pilote impérial. Toutes les caractéristiques à 2D, sauf : *DEXTÉRITÉ 2D+1, Blaster 3D+1, Esquive 3D+1, SAVOIR 1D+1, Évaluation 2D+1, Survie 2D+1, Systèmes Planétaires 2D+1, MÉCANIQUE 3D, Astrogation 4D, Canons de Vaisseau de Guerre 4D, Communications 3D+1, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D, Senseurs 3D+1, Transports Spatiaux 4D, Discrétion 3D, Dissimulation 3D, Escalade/Saut 3D, Investigation 3D, Résistance 3D+1, TECHNIQUE 1D+1, Programmation/Réparation d'Ordinateur 2D+1, Réparation d'Arme de Vaisseau de Guerre 2D+1, Réparation de Vaisseau de Guerre 3D+1.* Déplacement : 10. Pistolet blaster (4D), combinaison de vol, casque de navigation à interface informatique intégrée (communicateur incorporé, +1D en *Senseurs*), équipement de survie.


Mike Manley

Soldat de la Marine Impériale. *DEXTÉRITÉ 2D+1, Arme Blanche 3D+1, Blaster 3D+1, Blaster : Fusil Blaster 4D+2, Course à Pied 3D+2, Esquive 3D+1, Grenade 3D+1, Parade Arme Blanche 3D+1, Parade Mains Nues 3D+1, SAVOIR 1D+1, Illégalité 2D+1, Intimidation 2D+1, MÉCANIQUE 1D+2, Écrans de Vaisseau de Guerre 2D+2, Répulseurs 2D+2, PERCEPTION 3D, Commandement 4D, Recherche 4D, VIGUEUR 2D+2, Combat Mains Nues 4D+2, Résistance 3D+2, TECHNIQUE 1D, Sécurité 2D.* Déplacement : 10. Casque protecteur (+1D contre dommages physiques, +1 contre dommages énergétiques), pistolet blaster (4D), communicateur.

Canonnier Impérial. *DEXTÉRITÉ 2D+2, Arme de Jet 3D+2, Artillerie Blaster 4D+2, Blaster 3D+2, Blaster de véhicule 4D+2, Esquive 3D+2, SAVOIR 1D+1, Évaluation 2D+1, MÉCANIQUE 3D, Canons de Vaisseau 4D, Canons de Vaisseau de Guerre 5D, Communications 4D, Écrans de vaisseau 3D+2, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D, Senseurs 4D, PERCEPTION 1D+1, Escroquerie 2D+2, Marchandage 2D+1, VIGUEUR 1D+1, Escalade/Saut 2D+1, Levage 3D+1, Résistance 2D+1, TECHNIQUE 2D+1, Programmation/Réparation d'Ordinateur 3D+1, Réparation d'Arme de Vaisseau 4D+1, Réparation d'Arme de Vaisseau de Guerre 4D+1.* Déplacement : 10. Pistolet blaster 4D, casque à interface informatique intégrée (+1D en *Canons de Vaisseau de Guerre* ou *Canons de Vaisseau*, +1D en *Senseurs*), armure protectrice (+2 contre dommages physiques et énergétiques).


Mike Manley

Forces rebelles

Soldat de l'Alliance Rebelle. Toutes les caractéristiques à 1D+2, sauf : *DEXTÉRITÉ 3D+2, Blaster 5D+2, Grenade 4D+2, SAVOIR 1D, VIGUEUR 3D, Combat Mains Nues 4D, TECHNIQUE 1D+2, Démolitions 2D+2.* Déplacement : 10. Pistolet blaster (4D), grenades (5D), macrojumelles (+1D en *Recherche* pour des distances supérieures à 50 mètres), communicateur, veste protectrice (+1D contre dommages physiques, +1 contre dommages énergétiques).


Mike Manley

Commando rebelle. *DEXTÉRITÉ 3D+2, Blaster 4D, Esquive 4D+1, SAVOIR 3D, Survie : Forêts 4D, MÉCANIQUE 1D+1, PERCEPTION 4D, Discrétion 4D+2, VIGUEUR 3D+2, Combat Mains Nues 4D, TECHNIQUE 2D+1.* Déplacement : 10. Pistolet blaster (4D), communicateur, macrojumelles (+1D en *Recherche* pour des distances supérieures à 50 mètres), scanner à faible rayonnement (compétence *Senseurs*, détecte les mouvements à des distances de 0-1/3/5 km), brouilleur sensoriel (+2D à la difficulté de la détection par senseurs), pèlerine camouflée (+2D en *Discrétion* dans l'environnement approprié à des distances supérieures à 35 mètres).


Al Williamson

Pilote rebelle. Toutes les caractéristiques à 2D, sauf : *Blaster 4D, Esquive 3D, SAVOIR 1D, Systèmes Planétaires 2D+2, MÉCANIQUE 3D, Canons de Vaisseau 4D, Pilotage de Chasseur Stellaire : Aile-X 6D, PERCEPTION 1D+2, VIGUEUR 2D+2, Programmation/Réparation d'Ordinateur 3D.* Déplacement : 10. Pistolet blaster (4D), communicateur, combinaison de vol étanche.

Forces neutres

Spécialiste standard. Toutes les caractéristiques à 2D ; trois compétences au choix à 4D. Déplacement : 10.

Chasseur de primes débutant. Toutes les caractéristiques à 2D, sauf : *Arme Blanche 3D+1, Blaster 3D+2, Esquive 3D+1, Survie 2D+1, Discrétion 3D, Investigation 3D, Combat Mains Nues 3D+2.* Déplacement : 10. Veste protectrice (+2 contre dommages

physiques, +1 contre dommages énergétiques), pistolet blaster lourd (5D), couteau (VIG+1D).

Chasseur de primes expérimenté. Toutes les caractéristiques à 2D, sauf : *Arme Blanche 4D+2, Blaster 4D+2, Esquive 4D+1, Grenade 4D, Parade Arme Blanche 3D+1, Illégalité 3D, Survie 2D+2, Discrétion 3D+2, Investigation 3D+1, Combat Mains Nues 3D+2, Réparation de Blaster 1D+2.* Déplacement : 10. Veste protectrice (+1D contre dommages physiques, +1 contre dommages énergétiques), pistolet blaster lourd (5D), fusil blaster (5D), grenades (5D), couteau (VIG+1D), mini-blaster (3D).


Doug Shuler

Chasseur de primes talentueux. Toutes les caractéristiques à 2D, sauf : *Arme Blanche 4D+2, Blaster 6D, Esquive 5D, Grenade 4D, Parade Arme Blanche 3D+1, Illégalité 3D, Intimidation 3D, Survie 2D+1, Astrogation 4D, Canons de Vaisseau 5D, Écrans de Vaisseau 5D, Équitation 2D, Transports Spatiaux 5D, Discrétion 4D+2, Investigation 4D, Combat Mains Nues 5D+2, Résistance 3D+2, Réparation d'Armure 2D+1, Réparation de Blaster 2D+1.* Déplacement : 10. Armure de chasseur de primes (+2D contre dommages physiques, +1D contre dommages énergétiques, -1D à la *Dextérité*), deux pistolets blasters lourds (5D), mini-blaster (3D), détonateur thermal (10D), vibro-couteau (VIG+3D).

Policier. *DEXTÉRITÉ 2D+2, Arme Blanche 4D, Blaster 4D+2, Esquive 4D+1, Parade Arme Blanche 3D+2, Parade Mains Nues 4D+2, SAVOIR 1D+2, MÉCANIQUE 1D+2, PERCEPTION 1D+1, VIGUEUR 2D+2, Combat mains Nues 4D+2, TECHNIQUE 2D.* Déplacement : 10. Pistolet blaster (4D), vibro-lame (VIG+2D).

Pilote de chasse. *DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 3D+2, Esquive 3D+1, SAVOIR 2D, Systèmes Planétaires 4D, MÉCANIQUE 4D, Astrogation 5D, Canons de Vaisseau 5D, Pilotage de Chasseur Stellaire 6D, PERCEPTION 3D, VIGUEUR 3D, TECHNIQUE 3D.* Déplacement : 10. Pistolet blaster (4D), balise de détresse, combinaison de vol.


Doug Shuler

Contrebandier arrogant. *DEXTÉRITÉ 2D+1, Blaster 4D, Esquive 4D+1, SAVOIR 1D+1, Illégalité 4D+2, MÉCANIQUE 2D+2, Astrogation 4D+2, canons de Vaisseau 4D+2, Transports Spatiaux 5D+2, PERCEPTION 2D, Escroquerie 4D+1, Marchandage 2D+2, VIGUEUR 2D, TECHNIQUE 1D+2.* Déplacement : 10. Pistolet blaster lourd (5D).

Marchand. Toutes les caractéristiques à 2D, sauf : *Illégalité 2D+2, Répulseurs 2D+1, Escroquerie 3D+2, Marchandage 4D, VIGUEUR 1D+2, TECHNIQUE 1D+1.* Déplacement : 10. Mini blaster (3D). Tenue de travail, bloc de données (contenant les enregistrements des transactions), 200 crédits, divers articles à vendre.

Joueur habile. *DEXTÉRITÉ 2D+2, SAVOIR 2D, Langages 2D+2, MÉCANIQUE 1D+1, PERCEPTION 3D, Dissimulation 4D, Escroquerie 4D+2, Jeu 5D, Marchandage 4D, Persuasion 2D+2.* Déplacement : 10. Mini-blaster (3D).

Homme de main. Toutes les caractéristiques à 2D, sauf : *Arme Blanche 3D, Blaster 2D+1, Esquive 2D+2, Parade Arme Blanche 2D+2, Parade Mains Nues 3D+2, Illégalité 3D+2, Intimidation 3D+2, Combat Mains Nues 4D, Levage 3D, Résistance 2D+2.* Déplacement : 10. Communicateur, vibro-lame (VIG+1D), veste protectrice (+1D contre dommages physiques, +1 contre dommages énergétiques).

Compagnon wookiee. *DEXTÉRITÉ 1D+2, Arbalète Wookiee 4D, Esquive 3D+2, Parade Mains Nues 3D+2, SAVOIR 1D, Illégalité 3D+1, Intimidation 4D+2, MÉCANIQUE 2D, Astrogation 4D, Canons de Vaisseau 4D, Transports Spatiaux 5D, PERCEPTION 1D, Recherche 3D+2, VIGUEUR 4D, Combat Mains Nues 5D, TECHNIQUE 1D+1.* Déplacement : 10. Arbalète wookiee (4D), bandoulière à munitions.

Extraterrestres

Humain moyen. *DEXTÉRITÉ 2D, SAVOIR 2D, MÉCANIQUE 2D, PERCEPTION 2D, VIGUEUR 2D, TECHNIQUE 2D.* Déplacement : 10.

Ewok moyen. *DEXTÉRITÉ 2D+2, SAVOIR 1D, MÉCANIQUE 1D+2, PERCEPTION 3D, VIGUEUR 2D, TECHNIQUE 1D+2.* Déplacement : 7.

Gamorréen moyen. *DEXTÉRITÉ 2D, SAVOIR 1D, MÉCANIQUE 1D, PERCEPTION 2D, VIGUEUR 4D, TECHNIQUE 1D.* Déplacement : 7.

Ithorien moyen. *DEXTÉRITÉ 2D, SAVOIR 2D+2, MÉCANIQUE 1D+1, PERCEPTION 2D+1, VIGUEUR 2D, TECHNIQUE 1D+2.* Déplacement : 10.


LFL


LFL

Jawa moyen. *DEXTÉRITÉ 2D, SAVOIR 2D, MÉCANIQUE 3D, PERCEPTION 1D, VIGUEUR 1D, TECHNIQUE 3D.* Déplacement : 8. (Voir le *Guide de Star Wars*, p. 75.)

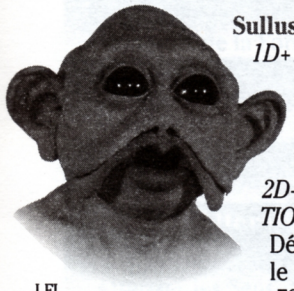
Mon Calamari moyen. *DEXTÉRITÉ 2D, SAVOIR 2D, MÉCANIQUE 2D+1, PERCEPTION 1D+1, VIGUEUR 2D, TECHNIQUE 2D+1.* Déplacement : 9.



LFL

Quarren moyen. *DEXTÉRITÉ 2D, SAVOIR 1D+2, MÉCANIQUE 2D, PERCEPTION 2D+1, VIGUEUR 2D+1, TECHNIQUE 1D+2. Déplacement : 9.* (Voir le *Guide de Star Wars*, p. 77.)

Rodien moyen. *DEXTÉRITÉ 3D, SAVOIR 1D+2, MÉCANIQUE 1D+2, PERCEPTION 2D, VIGUEUR 2D+2, TECHNIQUE 1D.* Déplacement : 10.

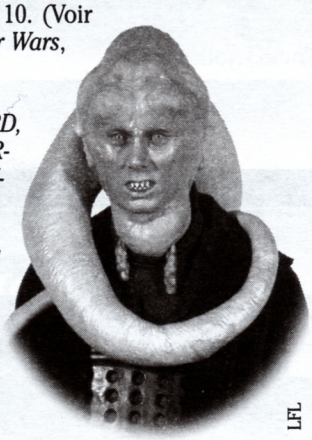


LFL

Sullustain moyen. *DEXTÉRITÉ 2D, SAVOIR 1D+1, MÉCANIQUE 3D, PERCEPTION 2D, VIGUEUR 2D, TECHNIQUE 1D+2.* Déplacement : 10.

Homme des sables moyen. *DEXTÉRITÉ 2D+1, SAVOIR 2D, MÉCANIQUE 1D, PERCEPTION 2D, VIGUEUR 3D+2, TECHNIQUE 1D.* Déplacement : 10. (Voir le *Guide de Star Wars*, p. 79.)

Twi'lek moyen. *DEXTÉRITÉ 2D, SAVOIR 2D, MÉCANIQUE 1D+2, PERCEPTION 2D+1, VIGUEUR 2D, TECHNIQUE 1D.* Déplacement : 10.

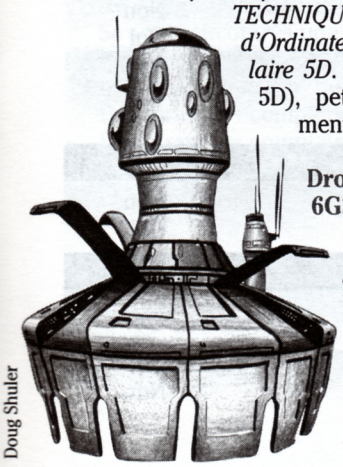


LFL

Wookiee moyen. *DEXTÉRITÉ 2D, SAVOIR 1D, MÉCANIQUE 2D, PERCEPTION 1D, VIGUEUR 4D+1, TECHNIQUE 1D+2.* Déplacement : 11.

Droïds

Droïd astromec R2. *DEXTÉRITÉ 1D, SAVOIR 1D, MÉCANIQUE 2D, Astrogation 5D, Pilotage de Chasseur Stellaire 3D, Transports Spatiaux 3D, PERCEPTION 1D, VIGUEUR 1D, TECHNIQUE 2D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D, Réparation de Chasseur Stellaire 5D.* Petit poste de soudure à l'arc (1D-5D), petite scie circulaire (4D). Déplacement : 5.

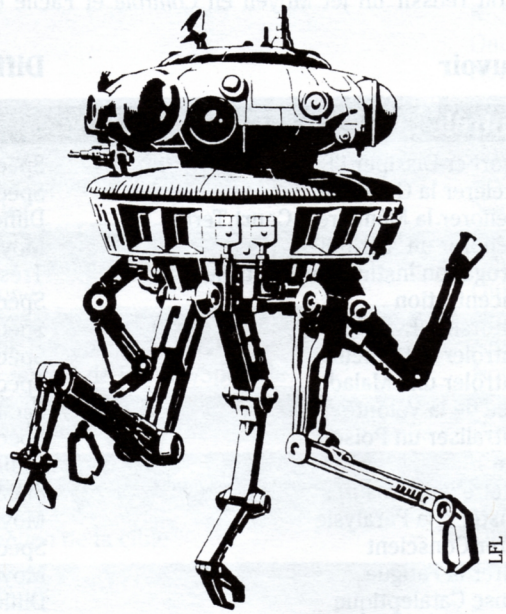


Doug Shuler

Droïd Explorateur d'Espace Profond 6G2 Arakyd. *DEXTÉRITÉ 1D, SAVOIR 1D, MÉCANIQUE 1D, PERCEPTION 1D, Recherche 4D, VIGUEUR 1D, TECHNIQUE 1D.* Senseur à longue portée (+2D en *Recherche* pour les objets mobiles). Déplacement : 10.

Droïd chirurgical 2-1B. *DEXTÉRITÉ 1D, SAVOIR 2D, Races Extraterrestres 5D, MÉCANIQUE 2D, (A) Cuves à Bacta 5D, PERCEPTION 3D, (A) Diagnostic des Blessures/Maladies 6D, VIGUEUR 1D, TECHNIQUE 3D, (A) Médecine 9D, Premiers Soins 6D.* Déplacement : 4.

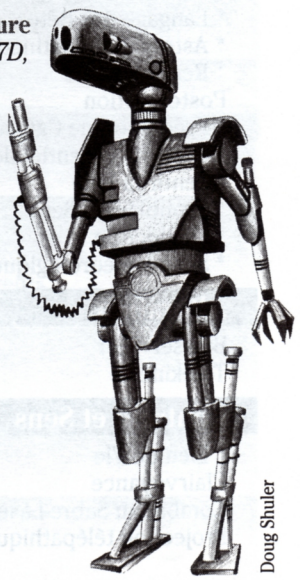
Droïd de protocole 6PO. *DEXTÉRITÉ 1D, SAVOIR 3D, Cultures 6D, Langages 10D, MÉCANIQUE 1D, PERCEPTION 1D, VIGUEUR 1D, TECHNIQUE 1D.* Déplacement : 8.



LFL

Droïd sonde Vipère Arakyd. *DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 4D, SAVOIR 2D+2, Systèmes Planétaires 4D, MÉCANIQUE 3D, Senseurs 6D, PERCEPTION 3D, Recherche 4D, Recherche : Pistage 7D+1, VIGUEUR 4D, TECHNIQUE 2D+1.* Senseur à longue portée (+1D en *Recherche* pour les objets situés entre 200 mètres et 5 kilomètres de distance), senseur de mouvements (+2D en *Recherche* pour les objets mobiles situés à moins de 100 mètres de distance), canon blaster (4D+2). Déplacement : 14.

Droïd de sécurité KA de Bordure Surveillance. *DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 7D, Course à Pied 4D, Esquive 8D, SAVOIR 1D, MÉCANIQUE 1D, PERCEPTION 1D, VIGUEUR 1D, TECHNIQUE 1D.* Carrosserie blindée (+2D), fusil blaster intégré (5D, 5-30/100/200). Déplacement : 11.



Doug Shuler

Pouvoirs de la Force

Pour des descriptions complètes de tous les pouvoirs Jedi connus, reportez-vous au *Tales of the Jedi Companion*.

Les difficultés des pouvoirs faisant appel à plusieurs compétences de la Force sont séparées par des "/". Ainsi, par exemple, *Combat au Sabre-Laser* Moyenne/Facile signifie que le Jedi doit réussir un jet Moyen en *Contrôle* et Facile en *Sens* pour activer ce pouvoir. Le terme "Spéciale" désigne les difficultés qui varient en fonction des circonstances. Consultez la description du pouvoir pour plus d'informations.

La colonne "Actif" précise quand un pouvoir peut être "maintenu actif", ses effets se poursuivant alors sans qu'il soit nécessaire de procéder à de nouveaux jets de dés.

Pouvoir	Difficulté	Actif
Contrôle		
Absorber-Dissiper l'Énergie	Spéciale	Oui¥
Accélérer la Guérison	Spéciale	Non
Améliorer la Mémoire à Court Terme	Difficile	Non
Améliorer un Attribut	Moyenne	Non
Astrogation Instinctive, Contrôle	Très Difficile¥	Non
Concentration	Spéciale	Non
Contorsion/Évasion	Spéciale	Non
Contrôler la Douleur	Spéciale	Oui
Contrôler une Maladie	Spéciale Non	
Force de la Volonté	Facile	Oui
Neutraliser un Poison	Spéciale	Non
Rage	Difficile	Non
Réduire les Blessures	Spéciale	Non
Résister à la Paralysie	Moyenne	Oui
Rester Conscient	Spéciale	Non
Retirer la Fatigue	Moyenne	Oui
Transe Cataleptique	Difficile	Oui
Vide Spirituel	Moyenne Non	
Sens		
Détection de Vie	Spéciale*	Oui
Réception Télépathique	Très Facile*†¥	Oui¥
Sens du Combat	Moyenne¥	Non
Sens du Danger	Moyenne¥	Oui
Sens Exacerbés	Très Facile†	Non
Sentir la Force	Spéciale	Non
Sentir la Vie	Très Facile*†	Oui
* Langage des Bêtes	Spéciale	Oui
* Astrogation Instinctive, Sens	Moyenne¥	Non
* Réseau de Vie	Spéciale†	Non
Postcognition	Spéciale	Non
* Prédiction de Catastrophe Naturelle	Spéciale	Non
* Sentir le Potentiel de Force	Moyenne¥	Non
* Sentir la Voie	Moyenne	Oui
* Troubler les Sens	Spéciale	Oui
* Traduction	Spéciale	Oui
* Sens Météorologique	Spéciale	Oui
Altération		
Blesser-Tuer	*Contrôle* ou *Perception* de la cible	Non
Télékinésie	Spéciale†	Oui
Contrôle et Sens		
* Lien de Vie	Moyenne/Spéciale†	
Clairvoyance	Très Facile†¥/Très Facile*¥	
Combat au Sabre-Laser	Moyenne/Facile	Oui
Projection télépathique	Très Facile †¥/Très Facile *¥	Non

Contrôle et Altération		
Accélérer la Guérison d'un Autre	Très Facile*/Très Facile	Non
Contrôler la Douleur d'un Autre	Très Facile*/Spéciale	Non
Contrôler la Maladie d'un Autre	Très Facile*/Spéciale	Non
Contrôler la Respiration	/Moyenne/Très Difficile	Non
Éclair de Force	Difficile†/*Contrôle* ou *Perception* de la cible	Non
Infliger la Douleur	Très Facile†/*Contrôle* ou *Perception* de la cible†	Non
Mettre en Transe Cataleptique	Très Facile*/Très Facile†	Non
Neutraliser le Poison d'un Autre	Très facile*/Spéciale	Non
Ramener à la Conscience	Facile*†/Spéciale	Non
Retirer la Fatigue d'un Autre	Facile/Moyenne*†	Non
Se Repaître du Côté Obscur	Moyenne¥/Moyenne¥	Oui
Transférer de la Force	Facile*/Moyenne	Non
Contrôle, Sens et Altération		
Combat Projeté	Difficile/Difficile/Moyenne†	Non
Contrôler un Esprit	Moyenne¥/*Contrôle* ou *Perception* de la cible*/Spéciale†	Non
Coordination Améliorée	Moyenne/Difficile/Spéciale†	Non
Créer des Tempêtes de Force	Héroïque/Héroïque/Héroïque†¥	Non
Doppelgänger	Très Difficile/Très Difficile/Héroïque	Oui
Harmonie de la Force	Difficile†/Difficile*/Moyenne	Oui
Méditation de Combat	Spéciale/Spéciale/Spéciale	Oui
Meurtre Télékinétique	Facile†/Facile†/*Contrôle* ou *Perception* de la cible	Non
Modifier un Esprit	Spéciale†/*Contrôle* ou *Perception* de la cible/Spéciale	Non
Soutirer l'Essence de la Vie	Très Difficile¥/Spéciale/Spéciale	Oui
Transférer de la Vie	Héroïque*¥/Héroïque†¥/Spéciale	Non
Sens et Altération		
Affaiblir Écran de Force	Facile/Moyenne	Oui
Atténuer les Sens des Autres	Facile†/*Contrôle* ou *Perception* de la cible	Oui¥

* Modifié par la relation.
† Modifié par la proximité.
¥ Voir la description pour les règles applicables.

RELATION

Utilisateur et personne visée sont :	Ajouter au facteur de difficulté :
Parents proches (époux, frères, parents et enfants, etc.)	—
Bons amis	+2
Amis	+5
Des connaissances	+7
De vagues connaissances	+10
Se sont rencontrés une fois	+12
Ne se sont jamais rencontrés, mais se connaissent de réputation	+15
Des étrangers complets	+20
Des étrangers complets de races différentes	+30

PROXIMITÉ

Utilisateur et personne visée sont :	Ajouter au facteur de difficulté :
En contact physique	—
A portée de vue, mais ne se touchent pas	+2
Hors de vue, entre 1 et 100 mètres de distance	+5
De 101 m à 10 km de distance	+7
De 11 à 1 000 km de distance	+10
Sur la même planète, mais à plus de 1 000 km de distance	+15
Dans le même système stellaire, mais pas sur la même planète	+20
Dans des systèmes stellaires différents	+30

Informations pour les spationautes

(*Extraits du* Guide des astroports de Platt)

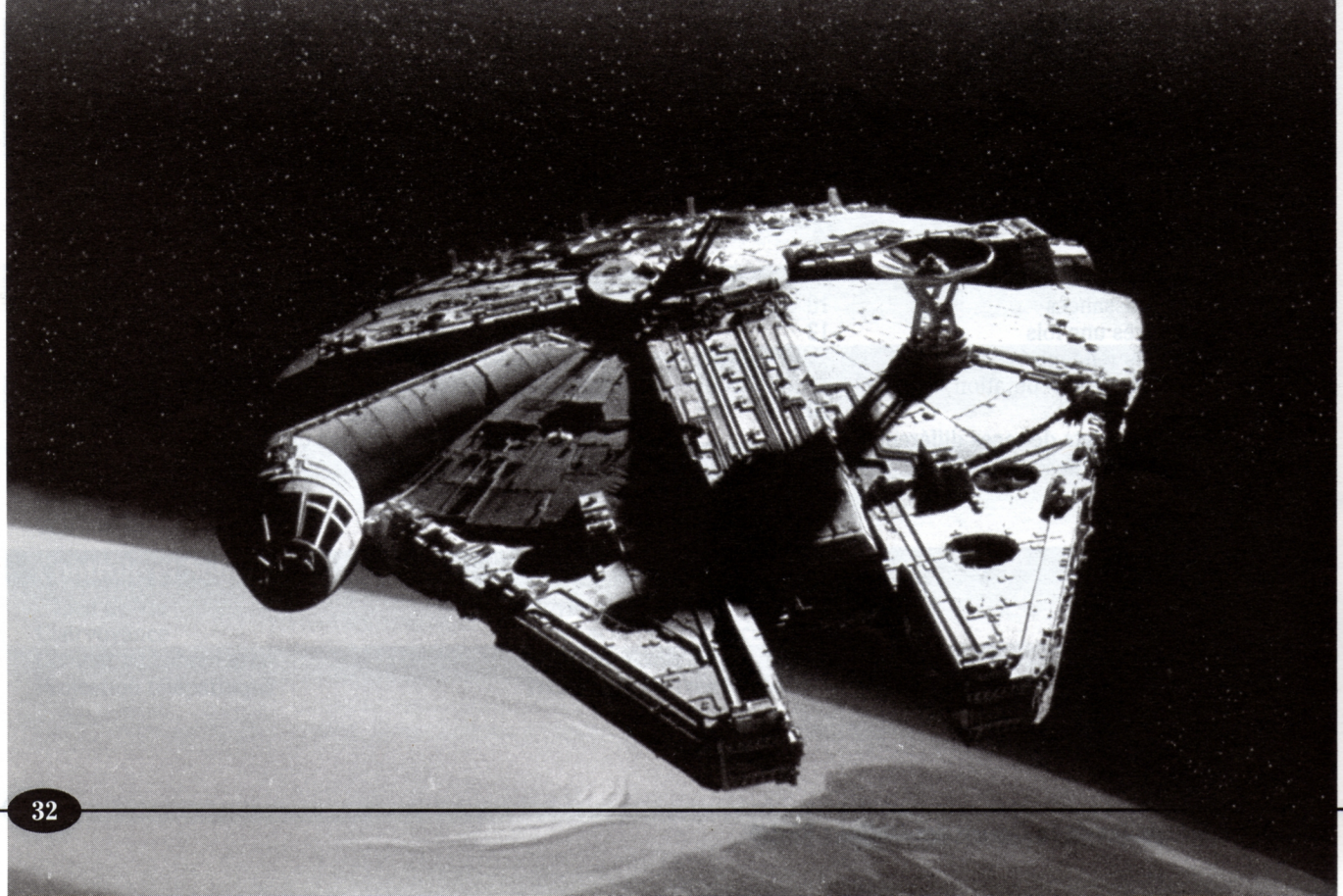
Tous les spationautes sont tenus de conserver sur eux, en permanence, certains documents administratifs. Ceux-ci sont généralement chargés à l'intérieur d'un bloc de données sécurisé, remis par le Bureau Officiel des Services Stellaires (BoSS) au moment où un capitaine enregistre son vaisseau et reçoit son accréditation.

Les fonctionnaires portuaires ou les personnes qui inspectent les engins spatiaux réclament souvent ce bloc de données, afin de prendre connaissance des informations qu'il contient et de vérifier leur validité à l'aide de leurs propres ordinateurs.

Licence de vol pour les vaisseaux : chaque vaisseau se doit de posséder une licence de vol précisant ses caractéristiques, son port d'attache, son fabriquant et son numéro d'enregistrement auprès du BoSS. Cette licence mentionne également son propriétaire actuel et ses codes transpondeurs. Ces derniers constituent un peu les "empreintes digitales" d'un engin spatial. Quand ils ne correspondent pas à ceux apparaissant dans les dossiers officiels, cela indique toujours une opération illégale (et, le plus souvent, que le détenteur a mal falsifié sa licence ou les données d'enregistrement). Les licences de vol coûtent 1 000 crédits et sont délivrées après une enquête d'honorabilité sur le propriétaire de l'appareil, une brève inspection de celui-ci et une vérification de la validité des codes transpondeurs.

Licence accréditive pour les capitaines : tous les capitaines sont obligés d'avoir une licence les autorisant à piloter la classe de vaisseau à laquelle appartient leur appareil. Certaines licences sont valables pour plusieurs types d'engins, selon la formation et l'expérience dont peut justifier leur détenteur. L'obtention d'une telle accréditation requiert plusieurs examens oraux, écrits et pratiques, ainsi qu'un certificat attestant d'au moins dix années dans l'espace, une enquête d'honorabilité approfondie et le versement d'une taxe de 300 crédits. Le BoSS accepte toutefois souvent de passer outre les exigences en matière de temps de vol et d'examens divers, en échange du paiement de "frais de dossier" s'élevant à 200 crédits... ce qui permet d'obtenir aisément une licence pour 500 crédits au total.

Permis d'armement : les appareils civils dotés d'armes ou d'écrans particulièrement puissants ont besoin d'obtenir un "permis d'armement" attestant que ces équipements ont reçu l'agrément du BoSS. De tels permis sont délivrés très facilement dans les régions situées au-delà des Colonies, où les pirates sont nombreux. En leur absence, les vaisseaux armés risquent toujours d'être saisis par les autorités, sous prétexte qu'ils pourraient appartenir à des pirates ou à l'Alliance Rebelle. Comme les armes et les écrans apparaissent dans les caractéristiques de base des vaisseaux, le BoSS se charge lui-même des permis, qu'il intègre directement aux licences de vol. Chaque arme ou écran de forte puissance doit faire l'objet d'un permis séparé. Ce genre d'autorisation est délivré au terme d'une inspection succincte des appareils, d'une vérification des licences de vol et des accréditations des capitaines, d'une enquête d'honorabilité et du versement d'un "droit" de 250 crédits (dont le montant peut être modulé en fonction des caractéristiques des équipements concernés). Quand la puissance d'une arme déjà installée est augmentée, il faut se procurer aussitôt un nouveau permis.



Ministère Impérial de l'Espace
Licence accréditive de capitaine

NOM

SEXE

DATE DE NAISSANCE

TAILLE

MONDE D'ORIGINE

RACE

NUMÉRO DE LICENCE ACCRÉDITIVE

CLASSIFICATION DU VAISSEAU SPATIAL

ENREGISTREMENT AUPRÈS DU BOSS

Bureau officiel des Services Stellaires

IDENTIFICATION VISUELLE

Ministère Impérial de l'Espace
Licence de vol du vaisseau

NOM DU VAISSEAU

ENGIN

TYPE

FABRICANT

NUMÉRO D'ENREGISTREMENT

PORT D'ATTACHE

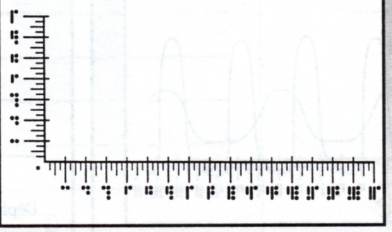
PROPRIÉTAIRE ACTUEL

NUMÉRO DE LICENCE ACCRÉDITIVE DU CAPITAINE

BOSS
BUREAU OFFICIEL DES SERVICES STELLAIRES

IDENTIFICATION VISUELLE

PROFIL DE L'ACTUEL CODE TRANSPONDEUR



Ministère Impérial de l'Espace
Bureau officiel des Services Stellaires

Permis d'armement

NOM DU VAISSEAU

NUMÉRO D'ENREGISTREMENT

PROPRIÉTAIRE ACTUEL

NUMÉRO DE LICENCE ACCRÉDITIVE DU CAPITAINE

ARME

EMPLACEMENT

ARME

EMPLACEMENT

ARME

EMPLACEMENT

MOTIF DU PERMIS

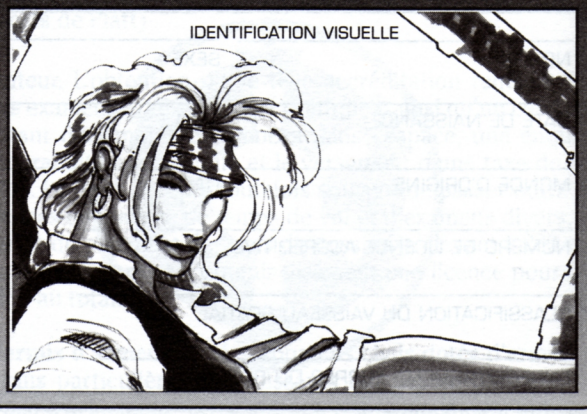
Photocopie autorisée pour usage personnel.

Ministère Impérial de l'Espace
Licence accréditive de capitaine

Bureau officiel des Services Stellaires

Platt Okeefe	Féminin
NOM	SEXE
13:7:17	1,80 mètre
DATE DE NAISSANCE	TAILLE
Brentaal	Humaine
MONDE D'ORIGINE	RACE
DJS-31871-ER93AU	
NUMÉRO DE LICENCE ACCRÉDITIVE	
Transport léger. Cargo. Chasseur stellaire	
CLASSIFICATION DU VAISSEAU SPATIAL	
33:2:7	
ENREGISTREMENT AUPRÈS DU BOSS	

IDENTIFICATION VISUELLE

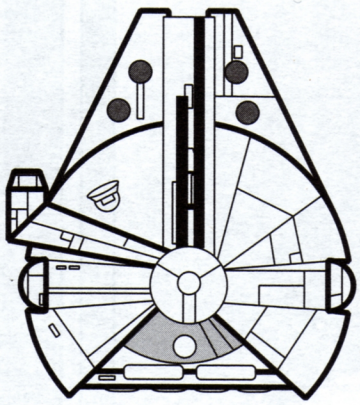


Ministère Impérial de l'Espace
Licence de vol du vaisseau

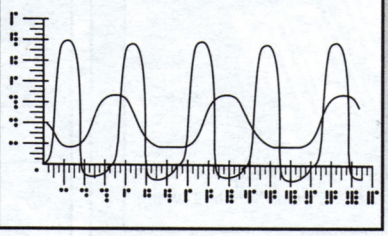
Dernière Chance
NOM DU VAISSEAU
Transport YT-1 300
ENGIN
Transporteur léger modifié
TYPE
Corporation Corellienne
FABRICANT
LC02-133BAY-TR02
NUMÉRO D'ENREGISTREMENT
Brentaal
PORT D'ATTACHE
Platt Okeefe
PROPRIÉTAIRE ACTUEL
DJS-31871-ER93AU
NUMÉRO DE LICENCE ACCRÉDITIVE DU CAPITAINE

BOSS
BUREAU OFFICIEL DES SERVICES STELLAIRES

IDENTIFICATION VISUELLE



PROFIL DE L'ACTUEL CODE TRANSPONDEUR



Ministère Impérial de l'Espace
Bureau officiel des Services Stellaires

Permis d'armement

Dernière Chance
NOM DU VAISSEAU
LC02-133BAY-TR02
NUMÉRO D'ENREGISTREMENT
Platt Okeefe
PROPRIÉTAIRE ACTUEL
DJS-31871-ER93AU
NUMÉRO DE LICENCE ACCRÉDITIVE DU CAPITAINE
2 canons lasers quadritubes
ARME
Tourelles dorsale et ventrale
EMPLACEMENT
Tube lance-missiles à concussion
ARME
Proue
EMPLACEMENT
ARME
EMPLACEMENT
Déplacements fréquents dans des secteurs non surveillés des Territoires de la Bordure Extérieure
MOTIF DU PERMIS

Photocopie autorisée pour usage personnel.





FICHE DE VAISSEAU SPATIAL

Vaisseau : _____

Engin : _____

Type : _____

Échelle : _____

Longueur : _____ mètres

Compétence : _____

Équipage : _____ , canonniers : _____ ,

minimum : _____ /+ _____

Compétence de l'équipage : _____

Passagers : _____

Capacité de la soute : _____ tonnes métriques

Autonomie : _____

Prix : _____ (neuf), _____ (occasion)

Multiplicateur d'hyperpropulsion : x _____

Hyperpropulseur de secours : x _____

Navordinateur : _____

Maniabilité : _____ D

Vitesse spatiale : _____

Vitesse atmosphérique : _____ ; _____ km/h

Coque : _____ D

Écrans : _____ D

Senseurs :

Passifs : _____ / _____ D

Détection : _____ / _____ D

Recherche : _____ / _____ D

Focalisation : _____ / _____ D

Armes :

_____

Arc de tir : _____

Servants : _____

Échelle : _____

Compétence : _____

Ordinateur de Visée : _____ D

Portées spatiales : _____

Portées atmosphériques : _____

Dommages : _____ D

_____

Arc de tir : _____

Servants : _____

Échelle : _____

Compétence : _____

Ordinateur de Visée : _____ D

Portées spatiales : _____

Portées atmosphériques : _____

Dommages : _____ D

_____

Arc de tir : _____

Servants : _____

Échelle : _____

Compétence : _____

Ordinateur de Visée : _____ D

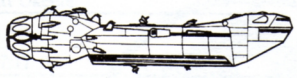
Portées spatiales : _____

Portées atmosphériques : _____

Dommages : _____ D

Photocopie autorisée pour usage personnel.

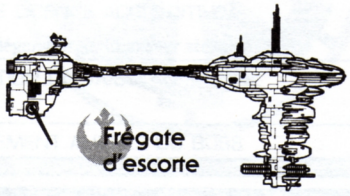
Charte d'identification des vaisseaux spatiaux



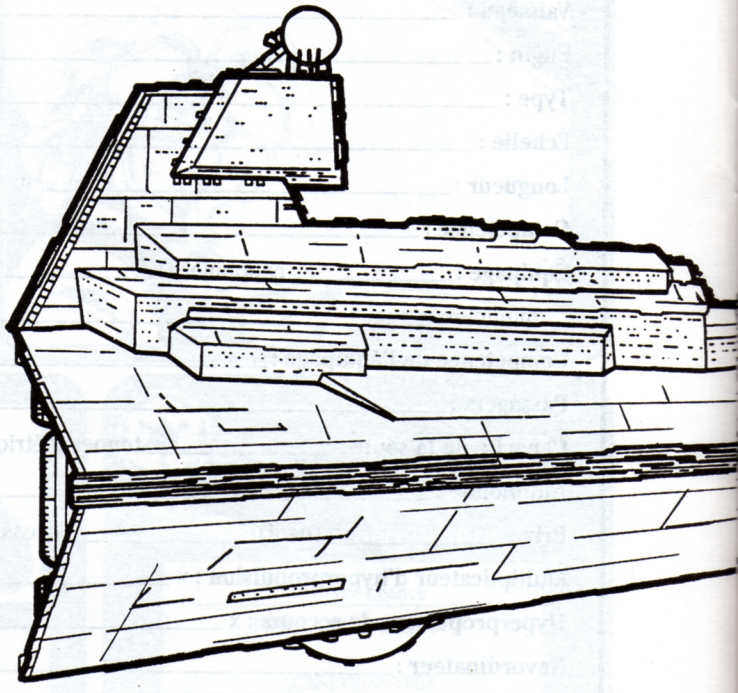
Frégate Lancier

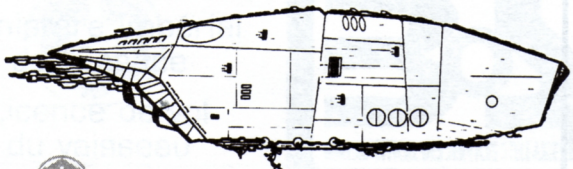


Patrouilleur de système

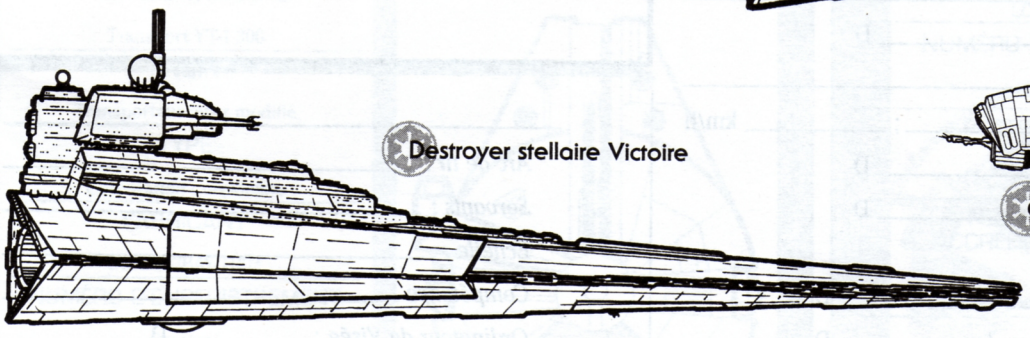


Frégate d'escorte

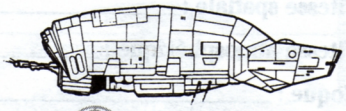




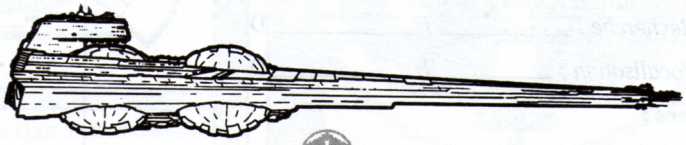
Transporteur d'escorte



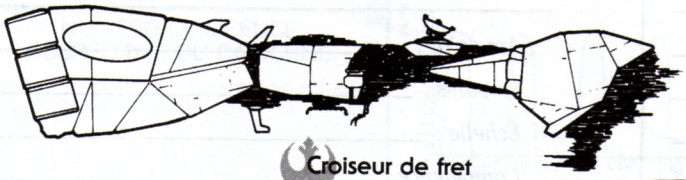
Destroyer stellaire Victoire



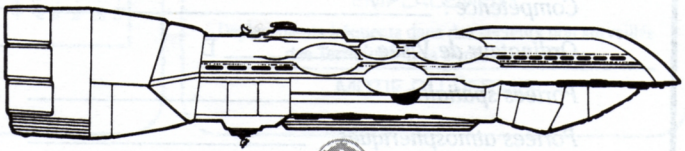
Galion Stellaire



Croiseur de classe Interdiction

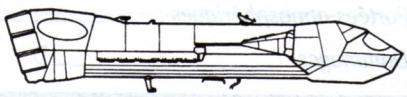


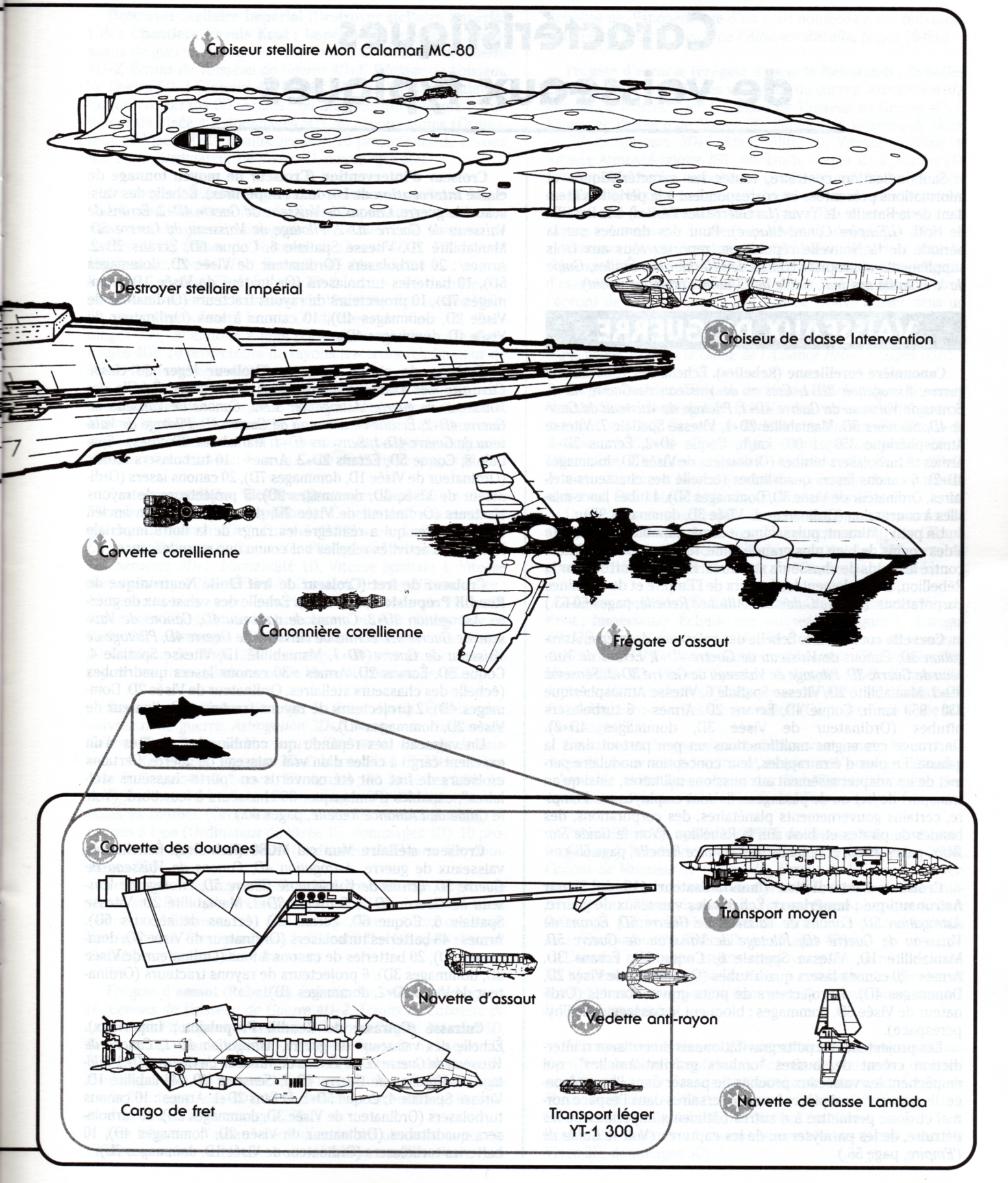
Croiseur de fret



Cuirassé

Croiseur de classe Caraque




Croiseur stellaire Mon Calamari MC-80
Destroyer stellaire Impérial
Croiseur de classe Intervention
Corvette corellienne
Canonnière corellienne
Frégate d'assaut
Corvette des douanes
Transport moyen
Navette d'assaut
Vedette anti-rayon
Cargo de fret
Transport léger YT-1 300
Navette de classe Lambda

Caractéristiques de vaisseaux typiques

Sauf indication contraire, toutes les caractéristiques et informations présentées ici correspondent à la période s'étendant de la Bataille de Yavin (*La Guerre des Étoiles*) à la Bataille de Hoth (*L'Empire Contre-Attaque*). Pour des données sur la période de la Nouvelle république, reportez-vous aux trois suppléments appropriés (*Guide de l'Héritier des Étoiles, Guide de la Bataille des Jedi, Guide de l'Ultime Commandement*).

VAISSEAUX DE GUERRE

Canonnière corellienne (Rebelles). Échelle des vaisseaux de guerre, *Astrogation 3D+1, Canons de Vaisseau de Guerre 4D+2, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D+1, Pilotage de Vaisseau de Guerre 4D, Senseurs 3D.* Maniabilité 2D+1, Vitesse Spatiale 7, Vitesse Atmosphérique 350 ; 1 000 km/h, Coque 4D+2, Écrans 2D+1. Armes : 8 turbolasers bitubes (Ordinateur de Visée 3D, dommages 4D+2), 6 canons lasers quadritubes (échelle des chasseurs stellaires, Ordinateur de Visée 3D, Dommages 5D), 4 tubes lance-missiles à concussion (Ordinateur de Visée 3D, dommages 9D).

Un petit bâtiment, puissamment armé, capable de tenir tête à des engins de bien plus grande taille, tout en restant efficace contre les raids de chasseurs stellaires. Employé surtout par la Rébellion, il a également les faveurs de l'Empire et de certaines corporations. (Voir le *Guide de l'Alliance Rebelle*, pages 60-63.)

Corvette corellienne. Échelle des vaisseaux de guerre, *Astrogation 3D, Canons de Vaisseau de Guerre 4D+1, Écrans de Vaisseau de Guerre 3D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 3D+2, Senseurs 3D+1.* Maniabilité 2D, Vitesse Spatiale 6, Vitesse Atmosphérique 330 ; 950 km/h, Coque 4D, Écrans 2D. Armes : 6 turbolasers bitubes (Ordinateur de Visée 3D, dommages 4D+2). On trouve ces engins multifonctions un peu partout dans la galaxie. En plus d'être rapides, leur conception modulaire permet de les adapter aisément aux missions militaires, ainsi qu'au transport de fret ou de passagers. Ils sont employés par l'Empire, certains gouvernements planétaires, des corporations, des bandes de pirates et, bien sûr, la Rébellion. (Voir le *Guide Star Wars*, pages 29-30, et le *Guide de l'Alliance Rebelle*, page 63.)

Croiseur d'interdiction (Immobilisateur 418 de Sienar Astronautique ; Impériaux). Échelle des vaisseaux de guerre, *Astrogation 5D, Canons de Vaisseau de Guerre 5D, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D.* Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 6, Coque 5D, Écrans 3D. Armes : 20 canons lasers quadritubes (Ordinateur de Visée 2D, Dommages 4D), 4 projecteurs de puits gravitationnels (Ordinateur de Visée 6D, dommages : bloquent le passage dans l'hyperespace).

Les projecteurs de puits gravitationnels du croiseur d'interdiction créent de fausses "ombres gravitationnelles", qui empêchent les vaisseaux proches de passer dans l'hyperespace. Ils peuvent ainsi piéger leurs adversaires dans l'espace normal et donc permettre à d'autres bâtiments impériaux de les détruire, de les paralyser ou de les capturer. (Voir le *Guide de l'Empire*, page 56.)

Croiseur d'intervention (Croiseur de moyen tonnage de classe *Intervention* de Loronar ; Impériaux). Échelle des vaisseaux de guerre, *Canons de Vaisseau de Guerre 4D+2, Écrans de Vaisseau de Guerre 3D+2, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D.* Maniabilité 2D, Vitesse Spatiale 6, Coque 6D, Écrans 2D+2. Armes : 20 turbolasers (Ordinateur de Visée 2D, dommages 5D), 10 batteries turbolasers (Ordinateur de Visée 1D, Dommages 7D), 10 projecteurs de rayons tracteurs (Ordinateur de Visée 2D, dommages 4D), 10 canons à ions (Ordinateur de Visée 4D, dommages 4D).

Croiseur de classe *Caraque* (Croiseur léger de classe *Caraque* des Usines damoriennes ; Impériaux). *Échelle des Vaisseaux de guerre, Astrogation 3D+2, Canons de Vaisseau de Guerre 4D+2, Écrans de vaisseau de Guerre 4D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 4D+1, Senseurs 4D+1.* Maniabilité 2D, Vitesse Spatiale 8, Coque 5D, Écrans 2D+2. Armes : 10 turbolasers lourds (Ordinateur de Visée 1D, dommages 7D), 20 canons lasers (Ordinateur de Visée 3D, dommages 2D), 5 projecteurs de rayons tracteurs (Ordinateur de Visée 2D, dommages 4D). Un ancien croiseur léger qui a réintégré les rangs de la flotte impériale lorsque les activités rebelles ont connu une recrudescence.

Croiseur de fret (Croiseur de fret Étoile Neutronique de Rendili Propulsion ; Rebelles). Échelle des vaisseaux de guerre, *Astrogation 3D+2, Canons de vaisseau 4D, Canons de Vaisseau de Guerre 4D, Écrans de vaisseau de Guerre 4D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 4D+1.* Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 4, Coque 5D, Écrans 2D. Armes : 30 canons lasers quadritubes (échelle des chasseurs stellaires, Ordinateur de Visée 2D, Dommages 4D), 2 projecteurs de rayons tracteurs (Ordinateur de Visée 2D, dommages 4D).

Un vaisseau très répandu qui combine les qualités d'un excellent cargo à celles d'un vrai vaisseau de guerre. Certains croiseurs de fret ont été convertis en "porte-chasseurs stellaires", capables d'embarquer 36 chasseurs à leur bord. (Voir le *Guide de l'Alliance Rebelle*, pages 60.)

Croiseur stellaire Mon cal MC80 (Rebelles). Échelle des vaisseaux de guerre, *Astrogation 4D, Canons de Vaisseau de Guerre 5D, Écrans de Vaisseau de Guerre 5D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D+2, Senseurs 3D+1.* Maniabilité 2D, Vitesse Spatiale 6, Coque 6D, Écrans 3D (écrans de secours 6D). Armes : 48 batteries turbolasers (Ordinateur de Visée 2D, dommages 4D), 20 batteries de canons à ions (Ordinateur de Visée 3D, dommages 3D), 6 projecteurs de rayons tracteurs (Ordinateur de Visée 2D+2, dommages 4D).

Cuirassé (Cuirassé de Rendili Propulsion ; Impériaux). Échelle des vaisseaux de guerre, *Astrogation 4D+1, Canons de Vaisseau de Guerre 4D+2, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D+2, Pilotage de Vaisseau de Guerre 4D+2, Senseurs 4D.* Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 4, Coque 5D+2, Écrans 2D+1. Armes : 10 canons turbolasers (Ordinateur de Visée 3D, dommages 2D), 20 turbolasers quadritubes (Ordinateur de Visée 2D, dommages 4D), 10 batteries turbolasers (Ordinateur de Visée 1D, dommages 7D).

Destroyer Stellaire Impérial (Destroyer stellaire Impérial I des Chantiers Navals Kuat ; Impériaux). Échelle des vaisseaux de guerre, *Astrogation 4D, Canons de Vaisseau de Guerre 4D+2, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D+1, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D+1 Senseurs 4D.* Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 6, Coque 7D, Écrans 3D. Armes : 60 batteries turbolasers (Ordinateur de Visée 4D, dommages 5D), 60 canons à ions (Ordinateur de Visée 2D+2, dommages 3D), 10 projecteurs de rayons tracteurs (Ordinateur de Visée 4D, dommages 6D).

Destroyer Stellaire Impérial II (Destroyer stellaire Impérial II des Chantiers Navals Kuat ; Impériaux). Échelle des vaisseaux de guerre, *Astrogation 4D, Canons de Vaisseau de Guerre 4D+2, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D+1, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D+1 Senseurs 4D.* Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 6, Coque 7D+1, Écrans 2D+2. Armes : 50 batteries de turbolasers lourds (Ordinateur de Visée 0D, dommages 10D), 50 canons turbolasers lourds (Ordinateur de Visée 1D, dommages 7D), 20 canons à ions (Ordinateur de Visée 4D, dommages 4D), 10 projecteurs de rayons tracteurs (Ordinateur de Visée 4D, dommages 6D).

Le Destroyer Stellaire Impérial est peut-être le plus connu des symboles de l'incroyable puissance de feu dont dispose la Marine Impériale. Le modèle II est une version améliorée de son prédécesseur, doté d'un meilleur blindage de coque et d'armes plus efficaces. (Voir le *Guide de l'Empire*, pages 61-62.)

Destroyer stellaire Victoire (Destroyer impérial de classe *Victoire* de Rendili ; Impériaux). Échelle des vaisseaux de guerre, *Astrogation 3D+2, Canons de Vaisseau de Guerre 4D+2, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D, Senseurs 3D+2.* Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 4, Vitesse Atmosphérique 280 ; 800 km/h, Coque 4D, Écrans 3D+1. Armes : 10 batteries turbolasers quadritubes (Ordinateur de Visée 4D, dommages 5D), 40 batteries turbolasers bitubes (Ordinateur de Visée 3D, dommages 2D+2), 80 lance-missiles à concussion (Ordinateur de Visée 2D, dommages 9D), 10 projecteurs de rayons tracteurs (Ordinateur de Visée 4D, dommages 5D).

Destroyer stellaire Victoire II (Impériaux). Échelle des vaisseaux de guerre, *Astrogation 3D+2, Canons de Vaisseau de Guerre 4D+2, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D, Senseurs 3D+2.* Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 6, Coque 4D+2, Écrans 3D. Armes : 20 batteries turbolasers (Ordinateur de Visée 1D, dommages 7D), 20 batteries turbolasers bitubes (Ordinateur de Visée 2D, dommages 5D), 10 canons à ions (Ordinateur de Visée 4D, dommages 4D), 10 projecteurs de rayons tracteurs (Ordinateur de Visée 2D, dommages 6D).

Le premier Destroyer Stellaire Victoire date déjà de plus de trente ans. Bien qu'extrêmement efficace lors des assauts terrestres, ce bâtiment n'est pas aussi performant lors des combats spatiaux. C'est pourquoi, le Victoire II a été spécialement étudié pour ce type d'affrontement.

Frégate d'assaut (Rebelles). Échelle des vaisseaux de guerre, *Canons de Vaisseau de Guerre 4D+2, Écrans de vaisseau de Guerre 4D, Pilotage de Vaisseau de Guerre : Frégate d'Assaut 5D, Senseurs 3D.* Maniabilité 1D+2, Vitesse Spatiale 6, Coque 5D, Écrans 3D. Armes : 15 canons lasers (Ordinateur de Visée 3D, dommages 2D), 20 canons lasers quadritubes (Ordinateur de Visée 2D, dommages 4D), 15 batteries de turbolasers (Ordinateur de Visée 1D, dommages 7D).

Les frégates d'assaut sont d'anciens Cuirassés auxquels l'Alliance a fait subir de considérables modifications. Les Rebelles ne disposent que d'un petit nombre de ces puissants bâtiments. (Voir le *Guide de l'Alliance Rebelle*, pages 59-60.)

Frégate d'escorte (Frégate d'escorte Nebulon-B ; Rebelles et Impériaux). Échelle des vaisseaux de guerre, *Astrogation 3D, Canons de Vaisseau 4D+1, Canons de Vaisseau de Guerre 4D+1, Écrans de Vaisseau de Guerre 3D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 3D+2, Senseurs 3D+1.* Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 4, Vitesse Atmosphérique 280 ; 800 km/h, Coque 3D+2, Écrans 2D. Armes : 12 batteries turbolasers (Ordinateur de Visée 3D, dommages 4D), 12 canons lasers (échelle des chasseurs stellaires, Ordinateur de Visée 2D, Dommages 2D), 2 projecteurs de rayons tracteurs (Ordinateur de Visée 2D, dommages 4D).

Commandées à l'origine par la Marine Impériale afin de repousser les raids des chasseurs stellaires rebelles, les frégates d'escorte ont été capturées en si grand nombre (parfois avec l'accord de leur équipage), que l'on en trouve autant dans un camp que dans l'autre. Les nebulon-B peuvent emporter à leur bord deux escadrons de chasse (24 appareils). (Voir le *Guide Star Wars*, pages 30-31, et le *Guide de l'Alliance Rebelle*, pages 60-61.)

Frégate Lancier (Frégate de classe Lancier des Chantiers Navals Kuat ; Impériaux). Échelle des vaisseaux de guerre, *Astrogation 3D+2, Canons de Vaisseau de Guerre 4D, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 3D+2.* Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 4, Coque 4D, Écrans 2D+2. Armes : 20 canons lasers quadritubes (échelle des chasseurs stellaires, Ordinateur de Visée 4D, dommages 4D).

Un vaisseau de guerre spécialement conçu pour repousser les attaques des chasseurs rebelles. Malheureusement pour l'Empire, ils se sont révélés très vulnérables aux tirs des bâtiments de guerre de l'Alliance. (Voir le *Guide de l'Empire*, pages 55-56.)

Galion stellaire (Galion stellaire des Chantiers Navals Kuat ; Impériaux). Échelle des vaisseaux de guerre, *Astrogation 3D, Canons de Vaisseau de Guerre 4D, Écrans de Vaisseau de Guerre 5D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D, Senseurs 3D.* Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 3, Coque 5D+2, Écrans 2D. Armes : 10 turbolasers (Ordinateur de Visée 3D, dommages 4D), tube lance-missiles à concussion (Ordinateur de Visée 5D, dommages 5D).

Ce vaisseau de guerre possède une vaste soute à marchandises et ses armes lui suffisent amplement pour se défendre contre les raids que mènent les Rebelles à l'encontre des convois impériaux. (Voir le *Guide de l'Empire*, page 57.)

Patrouilleur de système (IPV 1 de Sienar Astronautique ; Impériaux). Échelle des vaisseaux de guerre, *Astrogation 3D+1, Canons de Vaisseau de Guerre 4D, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D, Senseurs 3D.* Maniabilité 2D+1, Vitesse Spatiale 7, Vitesse Atmosphérique 350 ; 1 000 km/h, Coque 3D+1, Écrans 3D. Armes : 4 canons turbolasers (Ordinateur de Visée 2D, dommages 4D).

L'un des nombreux engins employés pour patrouiller dans les systèmes planétaires. Destinés à combattre les pirates et les Rebelles, ces appareils sont parfois utilisés aussi par les Douanes Impériales.

Transporteur d'escorte (Transporteur d'escorte des Chantiers Navals Kuat ; Impériaux). Échelle des vaisseaux de guerre, *Astrogation 3D Canons de Vaisseau de Guerre 4D, Écrans de Vaisseau de Guerre 3D+2, Pilotage de Vaisseau de Guerre 4D+1, Senseurs 3D+2.* Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 4, Coque 7D+1, Écrans 2D. Armes : 10 canons lasers bitubes (Ordinateur de Visée 3D, dommages 3D).

Les transporteurs d'escorte peuvent emmener dans leurs entrailles une escadrille de chasseurs TIE au complet (72 appareils), mais leur puissance de feu limitée ne leur permet pas d'affronter directement d'autres vaisseaux de guerre. (Voir le *Guide de l'Empire*, pages 54-55.)

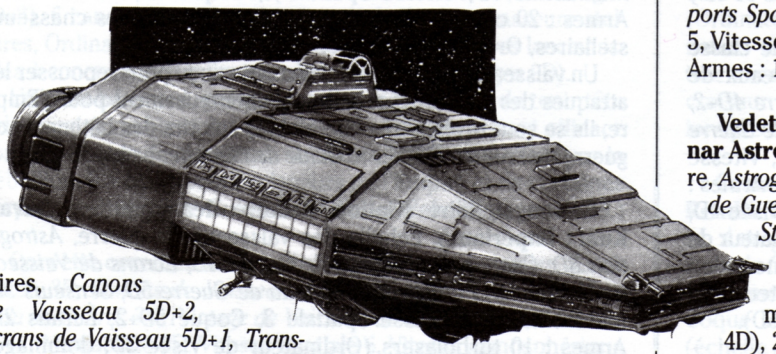
TRANSPORTS SPATIAUX

Cargo de fret (Transporteur corellien Action IV). Échelle des vaisseaux de guerre, *Astrogation 4D, Transports Spatiaux 4D+1.* Maniabilité 0D, Vitesse Spatiale 2, Coque 2D.

Cargo de fret (Transporteur corellien Action VI). Échelle des vaisseaux de guerre, *Astrogation 3D, Écrans de Vaisseau de Guerre 2D+2, Transports Spatiaux 3D.* Maniabilité 0D, Vitesse Spatiale 2, Vitesse Atmosphérique 225 ; 650 km/h, Coque 3D, Écrans 1D.

Cargo Ghtroc standard (Cargo de classe 720 des Industries Ghtroc). Échelle des chasseurs stellaires, Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 3, Vitesse Atmosphérique 260 ; 750 km/h, Coque 3D+2, Écrans 1D. Armes : 1 canon laser bitube (Ordinateur de Visée 1D+2, dommages 4D).

Croiseur léger Gardien (Croiseur léger de classe *Gardien* de Sienar Astronautique ; Impériaux). Échelle des chasseurs stellaires, *Canons de Vaisseau 5D+2, Écrans de Vaisseau 5D+1, Transports Spatiaux 5D.* Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 9, Vitesse Atmosphérique 400 ; 1 150 km/h, Coque 5D, Écrans 2D. Armes : 4 canons lasers (Ordinateur de Visée 2D+2, dommages 5D).



Christina Wald

***Faucon Millenium* (Transport YT-1 300 modifié).** Échelle des chasseurs stellaires, Maniabilité 2D, Vitesse Spatiale 8, Vitesse Atmosphérique 365 ; 1 050 km/h, Coque 6D, Écrans 3D. Armes : 2 canons lasers quadritubes (Ordinateur de Visée 3D, dommages 6D), 2 tubes lance-missiles à concussion (asservis, Ordinateur de Visée 3D, dommages 9D), 1 canon blaster (échelle des speeders, Ordinateur de Visée 4D, dommages 3D+2).

Navette d'assaut (Navette d'assaut de classe *Gamma* de Telgorn). Échelle des vaisseaux de guerre, *Canons de Vaisseau de Guerre 3D+2, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D.* Maniabilité 2D, Vitesse Spatiale 8, Coque 3D+2, Écrans 4D+2. Armes : 4 canons lasers (Ordinateur de Visée 3D, dommages 2D), 1 projecteur de rayons tracteurs (Ordinateur de Visée 4D, dommages 5D+2), 1 lance-missiles à concussion (Ordinateur de Visée 2D+1, dommages 4D).

Navette des Douanes Impériales (Corvette légère de Rendili Propulsion ; Impériaux). Échelle des chasseurs stellaires, *Canons de Vaisseau 5D+2, Écrans de Vaisseau 5D+1, Transports Spatiaux 5D.* Maniabilité 2D, Vitesse Spatiale 8, Vitesse Atmosphérique 365 ; 1 050 km/h, Coque 5D+1, Écrans 3D. Armes : 6 canons turbolasers bitubes (Ordinateur de Visée 2D, dommages 4D). (Voir le guide *Cargos Interstellaires*, pages 76-77.)

Navette Lambda (Navette impériale de Sienar Astronautique ; Impériaux). Échelle des chasseurs stellaires, *Canons de Vaisseau 5D, Écrans de Vaisseau 4D, Transports Spatiaux 5D.* Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 5, Vitesse Atmosphérique 295 ; 850 km/h, Coque 4D, Écrans 1D+2. Armes : 3 canons blasters bitubes (Ordinateur de Visée 2D, dommages 4D), 2 canons lasers bitubes (asservis, Ordinateur de Visée 3D+1, dommages 4D).

Transport moyen rebelle (Transporteur des Chantiers Gallofree). Échelle des vaisseaux de guerre, *Astrogation 4D, Canons de Vaisseau 3D+1, Écrans de Vaisseau 3D, Transports Spatiaux 4D.* Maniabilité 0D, Vitesse Spatiale 2, Vitesse Atmosphérique 225 ; 650 km/h, Coque 2D, Écrans 1D. Armes : 4 canons lasers bitubes (asservis, Ordinateur de Visée 1D, dommages 4D).

Transport YT-1 300. Échelle des chasseurs stellaires, Maniabilité 0D, Vitesse Spatiale 4, Vitesse Atmosphérique 280 ; 800 km/h, Coque 4D. Armes : 1 canon laser (Ordinateur de Visée 2D, dommages 4D).

Vaisseau d'exploration (Explorateur Solitaire-A de Sienar Astronautique). Échelle des chasseurs stellaires, *Astrogation 3D+2, Canons de Vaisseau 4D, Écrans de Vaisseau 3D+2, Transports Spatiaux 4D, Senseur 3D.* Maniabilité 0D, Vitesse Spatiale 5, Vitesse Atmosphérique 295 ; 850 km/h, Coque 4D, Écrans 1D. Armes : 1 canon laser (Ordinateur de Visée 0D, dommages 4D).

Vedette anti-rayon "Skipray" (Anti-rayon GAT-12h de Sienar Astronautique ; Impériaux). Échelle des vaisseaux de guerre, *Astrogation 4D, Canons de Vaisseau 5D+1, Canons de Vaisseau de Guerre 5D, Écrans de Vaisseau 4D+1 Pilotage de Chasseur Stellaire 4D.* Maniabilité 1D+2 (2D+2 en atmosphère), Vitesse Spatiale 8, Vitesse Atmosphérique 415 ; 1 200 km/h, Coque 2D+1, Écrans 2D. Armes : 3 canons à ions moyens (asservis, Ordinateur de Visée 3D, dommages 4D), 2 canons lasers (échelle des chasseurs stellaires, Ordinateur de Visée 1D, dommages 5D), 1 lance-torpilles à protons (échelle des chasseurs stellaires, Ordinateur de Visée 2D, dommages 9D), 1 lance-missiles à concussion (échelle des chasseurs stellaires, Ordinateur de Visée 1D, dommages 6D).

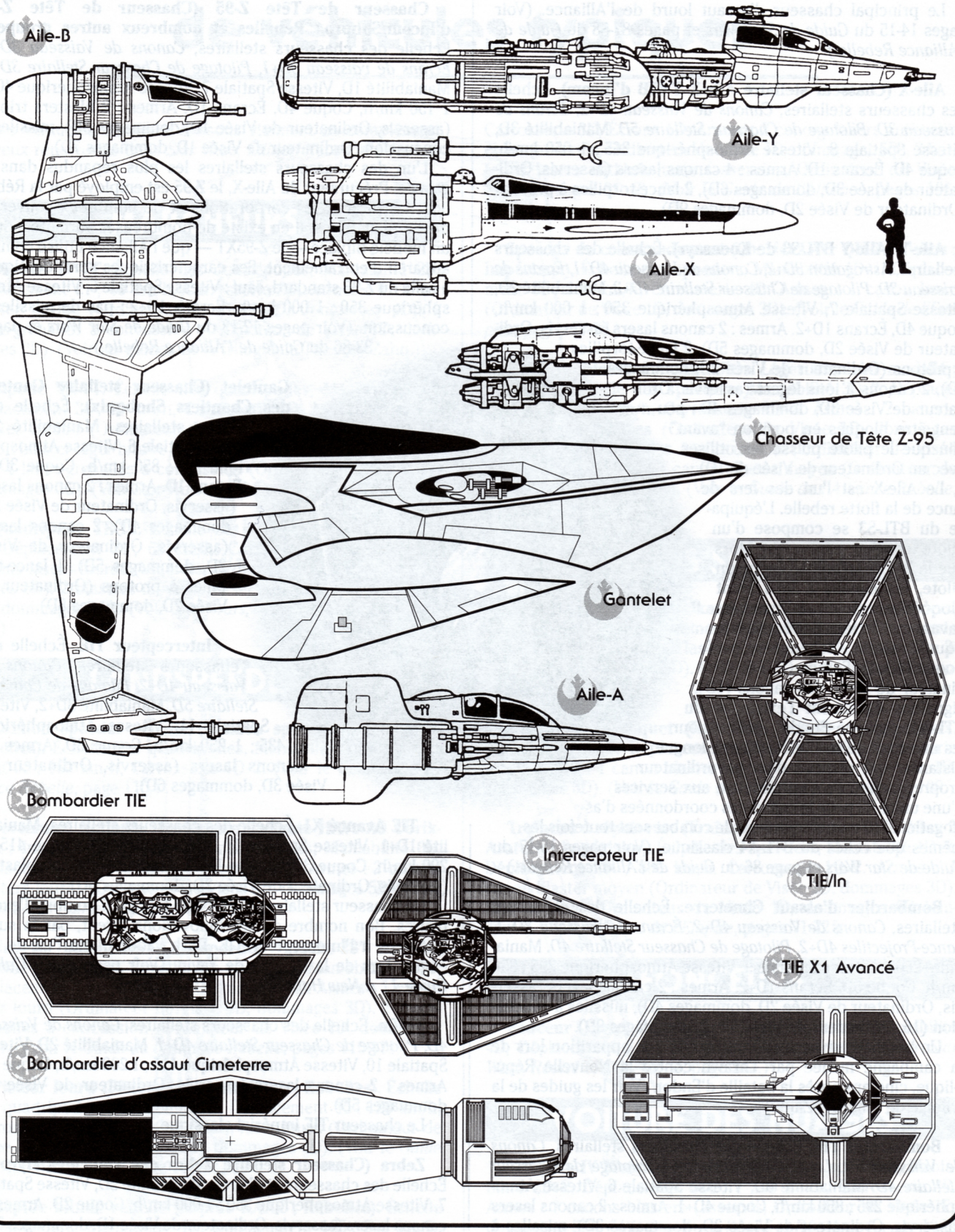
CHASSEURS STELLAIRES

Aile-A. Échelle des chasseurs stellaires, *Canons de Vaisseau 4D+2, Écrans de Vaisseau 3D+1, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D.* Maniabilité 4D, Vitesse Spatiale 12, Vitesse Atmosphérique 450 ; 1 300 km/h, Coque 2D+2, Écrans 1D. Armes : 2 canons lasers (asservis, Ordinateur de Visée 3D, dommages 5D), brouilleur de visée (Ordinateur de Visée 0D, compétence : *Senseurs*, dommages -2D au code Ordinateur de Visée de l'adversaire).

Le plus rapide des chasseurs sub-luminiques de la flotte de l'Alliance. Certaines variantes ont été équipées de lance-missiles à concussion. (Voir pages 13-14 du *Guide de Star Wars* et page 87 du *Guide de l'Alliance Rebelle.*)

Aile-B (Chasseur stellaire Aile-B de Slayn & Korpil). Échelle des chasseurs stellaires, *Canons de Vaisseau 4D+2, Écrans de Vaisseau 3D+1, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D.* Maniabilité 1D+1, Vitesse Spatiale 6, Vitesse Atmosphérique 330 ; 950 km/h, Coque 3D, Écrans 2D. Armes : 1 canon laser (Ordinateur de Visée 1D, dommages 7D), 2 lance-torpilles à

Charte d'identification des chasseurs stellaires



protons (Ordinateur de Visée 3D, dommages 9D), 3 canons à ions moyens (asservis, Ordinateur de Visée 4D, dommages 4D), 2 auto blasters (Ordinateur de Visée 2D, dommages 3D).

Le principal chasseur d'assaut lourd de l'Alliance. (Voir pages 14-15 du *Guide de Star Wars* et pages 87-88 du *Guide de l'Alliance Rebelle.*)

Aile-X (Chasseur stellaire Aile-X T-65B d'Incom). Échelle des chasseurs stellaires, *Canons de Vaisseau 4D+2, Écrans de vaisseau 3D, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D.* Maniabilité 3D, Vitesse Spatiale 8, Vitesse Atmosphérique 365 ; 1 050 km/h, Coque 4D, Écrans 1D. Armes : 4 canons lasers (asservis, Ordinateur de Visée 3D, dommages 6D), 2 lance-torpilles à protons (Ordinateur de Visée 2D, dommages 9D).

Aile-Y (Aile-Y BTL-S3 de Koensayr). Échelle des chasseurs stellaires, *Astrogation 3D+2, Canons de Vaisseau 4D+1, Écrans de Vaisseau 3D, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D+2.* Maniabilité 2D, Vitesse Spatiale 7, Vitesse Atmosphérique 350 ; 1 000 km/h, Coque 4D, Écrans 1D+2. Armes : 2 canons lasers (asservis, Ordinateur de Visée 2D, dommages 5D), 2 lance-torpilles à protons (Ordinateur de Visée 2D, dommages 9D), 2 canons à ions légers (asservis, Ordinateur de Visée 3D, dommages 4D ; peuvent être bloqués en position "avant" afin que le pilote puisse les utiliser avec un Ordinateur de Visée de 1D).

Le Aile-X est l'un des fers de lance de la flotte rebelle. L'équipage du BTL-S3 se compose d'un pilote et d'un canonnier, alors que le BTL-A4 n'embarque qu'un pilote, les canons à ions étant bloqués en position fixe vers l'avant ou l'arrière. Ses caractéristiques restent inchangées, sauf Coque (4D+1), Écrans (1D) et l'Ordinateur de Visée des canons (1D). Signalons également l'existence du BTL-A4, "Longue Sonde", conçu pour les missions de reconnaissance à longue distance, qui dispose d'un navordinateur propre, au lieu de s'en remettre aux services d'une unité R2 pour le calcul des coordonnées d'astrogation. Ses caractéristiques de combat sont toutefois les mêmes que celles du BTL-A4 classique. (Voir pages 15-17 du *Guide de Star Wars* et page 86 du *Guide de l'Alliance Rebelle.*)

Bombardier d'assaut Cimeterre. Échelle des chasseurs stellaires, *Canons de Vaisseau 4D+2, Écrans de Vaisseau 2D+1, Lance-Projectiles 4D+2, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D.* Maniabilité 2D+1, Vitesse Spatiale 9, Vitesse Atmosphérique 295 ; 850 km/h, Coque 5D, Écrans 1D+2. Armes : 2 canons lasers (asservis, Ordinateur de Visée 2D, dommages 4D), missiles à concussion (16, Ordinateur de Visée 3D+2, dommages 9D).

Un bombardier perfectionné, qui fit son apparition lors de la campagne menée par Thrawn contre la Nouvelle République, cinq ans après la bataille d'Endor. (Voir les guides de la trilogie de Timothy Zahn.)

Bombardier TIE. Échelle des chasseurs stellaires, *Canons de Vaisseau 5D, Lance-Projectiles 4D+1, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D.* Maniabilité 0D, Vitesse Spatiale 6, Vitesse Atmosphérique 295 ; 850 km/h, Coque 4D+1. Armes : 2 canons lasers (asservis, Ordinateur de Visée 2D, dommages 3D), missiles à concussion (16 embarqués, Ordinateur de Visée 3D+2, dommages 9D).

Chasseur de Tête Z-95 (Chasseur de Tête Z-95 d'Incom/Subpro ; Rebelles et nombreux autres groupes). Échelle des chasseurs stellaires, *Canons de Vaisseau 3D+2, Écrans de vaisseau 3D+1, Pilotage de Chasseur Stellaire 3D+2.* Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 7, Vitesse Atmosphérique 400 ; 1 150 km/h, Coque 4D, Écrans 1D. Armes : 2 blasters triples (asservis, Ordinateur de Visée 1D, dommages 3D), missiles à concussion (Ordinateur de Visée 1D, dommages 7D).

L'un des chasseurs stellaires les plus répandus dans la galaxie. Précurseur du Aile-X, le Z-95 est employé par la Rébellion, les pirates, les corporations et de nombreux gouvernements planétaires. Il en existe de nombreuses variantes, dont un modèle biplace — le Z-95XT — que l'Alliance utilise comme appareil d'entraînement. Ses caractéristiques sont identiques à celle du Z-95 standard, sauf : Vitesse Spatiale 6, Vitesse Atmosphérique 350 ; 1 000 km/h, Écrans 1D+2 ; pas de missiles à concussion. (Voir pages 12-13 du *Guide de Star Wars* et pages 83-86 du *Guide de l'Alliance Rebelle.*)



Gantelet (Chasseur stellaire Gantelet des Chantiers Shobquix). Échelle des chasseurs stellaires, Maniabilité 2D, Vitesse Spatiale 6, Vitesse Atmosphérique 295 ; 850 km/h, Coque 3D+2, Écrans 1D. Armes : 2 canons lasers (asservis, Ordinateur de Visée 2D, dommages 4D), 2 canons lasers (asservis, Ordinateur de Visée 2D, dommages 5D), 1 lance-torpilles à protons (Ordinateur de Visée 2D, dommages 8D).

Intercepteur TIE. Échelle des chasseurs stellaires, *Canons de Vaisseau 4D+2, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D.* Maniabilité 3D+2, Vitesse Spatiale 11, Vitesse Atmosphérique 435 ; 1 250 km/h, Coque 3D. Armes : 4 canons lasers (asservis, Ordinateur de Visée 3D, dommages 6D).

TIE Avancé X1. Échelle des chasseurs stellaires, Maniabilité 1D+1, Vitesse Spatiale 10, Vitesse Atmosphérique 415 ; 1 200 km/h, Coque 3D, Écrans 1D+1. Armes : 2 canons blasters (asservis, Ordinateur de Visée 2D, dommages 6D).

Un chasseur stellaire produit à un très petit nombre d'exemplaires. Bon nombre de ses innovations furent, par la suite, intégrées à l'Intercepteur TIE. Dark Vador pilota l'un de ces engins lors de la Bataille de Yavin. (Voir page 57 du *Galaxy Guide 1 : A New Hope.*)

TIE/ln. Échelle des chasseurs stellaires, *Canons de Vaisseau 4D, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D+1.* Maniabilité 2D, Vitesse Spatiale 10, Vitesse Atmosphérique 415 ; 1 200 km/h, Coque 2D. Armes : 2 canons lasers (asservis, Ordinateur de Visée 1D, dommages 5D).

Le chasseur TIE impérial classique...

Zebra (Chasseur stellaire Zebra des Véhicules Hyrotii). Échelle des chasseurs stellaires, Maniabilité 2D, Vitesse Spatiale 7, Vitesse Atmosphérique 350 ; 1 000 km/h, Coque 2D. Armes : 2 canons lasers (asservis, Ordinateur de Visée 1D, dommages 5D).

Caractéristiques de véhicules typiques

Les véhicules décrits ci-dessous viennent en complément de ceux répertoriés dans *Star Wars, Édition Revue et Développée*.

MARCHEURS

Bipode TP-TT. Échelle des quadripodes, Maniabilité 2D, Déplacement 21 ; 60 km/h, Carrosserie 2D. Armes : 1 canon blaster bitube (Ordinateur de Visée 1D, dommages 4D), 1 lance-grenades à concussion (Ordinateur de Visée 1D, dommages 2D). (Voir les guides de la trilogie de Timothy Zahn.)

Bipode TR-TT. Échelle des quadripodes, Maniabilité 1D, Déplacement 30 ; 90 km/h, Carrosserie 3D. Armes : 1 canon blaster bitube (Ordinateur de Visée 1D, dommages 4D), 1 canon blaster léger bitube (Ordinateur de Visée 1D, dommages 2D), 1 lance-grenades à concussion (Ordinateur de Visée 1D, dommages 3D). (Voir *Star Wars, Révisé et Développé*, p. 241.)

Quadripode TB-TT. Échelle des quadripodes, Maniabilité 0D, Déplacement 21 ; 60 km/h, Carrosserie 6D. Armes : 2 canons lasers lourds (asservis, Ordinateur de Visée 2D, dommages 6D), 2 blasters moyens (asservis, Ordinateur de Visée 2D, dommages 3D). (Voir *Star Wars, Révisé et Développé*, p. 242.)

LANDSPEEDERS

Camion speeder rebelle (Camion speeder A-A5 Trast ; Rebelles). Échelle des quadripodes, Maniabilité 1D, Déplacement 55 ; 160 km/h, Carrosserie 1D+2. (Voir le *Guide de l'Alliance Rebelle*, page 110.)

Forteresse flottante (Forteresse flottante HAVr A9 Ubrikkian ; Impériaux). Échelle des quadripodes, Maniabilité 0D, Déplacement 70 ; 200 km/h, Carrosserie 5D. Armes : 2 canons blasters lourds (Ordinateur de Visée 2D, dommages 5D). (Voir le *Guide de l'Empire*, pages 72-77.)

Navette baladeuse (Landspeeder "Flèche-23" Aratech modifié ; Rebelles). Échelle des speeders, Maniabilité 2D+1, Déplacement 140 ; 400 km/h, Carrosserie 3D. Armes : 1 canon laser lourd (Ordinateur de Visée 1D, dommages 3D), 1 lance-grenades à concussion (Ordinateur de Visée 1D, dommages 3D+1). (Voir le *Guide de l'Alliance Rebelle*, pages 110-111.)

Pisteur lourd (Pisteur lourd Merkuun ; Rebelles). Échelle des quadripodes, Maniabilité 1D, Déplacement 45 ; 130 km/h, Carrosserie 3D+2. Armes : 1 canon laser lourd (Ordinateur de Visée 2D [4D avec omnisonde], dommages 4D). (Voir le *Guide de l'Alliance Rebelle*, page 107.)

Rapide blindé rebelle (Rapide KAAC ; Rebelles). Échelle des speeders, Maniabilité 1D, Déplacement 105 ; 300 km/h, Carrosserie 3D, Écrans 1D. Armes : 2 canons lasers anti-véhicules (asservis, Ordinateur de Visée 1D, dommages 5D), 2 batteries lasers anti-infanterie (asservies, Ordinateur de Visée 2D, dommages 3D+2). (Voir le *Guide de l'Alliance*, pages 106-107.)

Speeder de commandement (Chariot LAVr QH-7 Uulshos ; Impériaux). Échelle des speeders, Maniabilité 1D+1, Déplacement 35 ; 100 km/h, Carrosserie 4D. Armes : 1 canon laser (Ordinateur de Visée 1D, dommages 3D). (Voir le *Guide de l'Empire*, pages 77-78.)

VAUL (Véhicule d'Assaut Ultra Léger impérial modifié ; Rebelles). Échelle des speeders, Maniabilité 3D+2, Déplacement 140 ; 400 km/h, Carrosserie 2D+2. Armes : 2 canons lasers légers bitubes (Ordinateur de Visée 1D, dommages 2D+2), 1 lance-grenades à concussion (Ordinateur de Visée 1D, dommages 3D+1), 1 canon blaster moyen (Ordinateur de Visée 2D, dommages 5D). (Voir le *Guide de l'Alliance Rebelle*, page 104.)

MOTOS SPEEDERS

Faucon de Nuit 22-B Ikas-Adno. Échelle des speeders, Maniabilité 3D+1, Déplacement 160 ; 400 km/h, Carrosserie 1D+2. Armes : 1 canon laser (Ordinateur de Visée 2D, 3-50/100/200, dommages 4D). (Voir *Star Wars, Révisé et développé*, page 243.)

Surtraceur Mobquet (Rebelles). Échelle des speeders, Maniabilité 3D+2, Déplacement 185 ; 530 km/h, Carrosserie 1D+2. Armes : 1 canon blaster léger (Ordinateur de Visée 1D, dommages 3D). (Voir le *Guide de l'Alliance Rebelle*, page 108.)

Traîneau à répulseurs (Traîneau à répulseurs 64-Y Velox 3 Aratech ; Impériaux). Échelle des speeders, Maniabilité 1D+2, Déplacement 280 ; 800 km/h, Carrosserie 1D+2. Armes : 1 canon blaster moyen (Ordinateur de Visée 2D, dommages 3D), filet largable (Ordinateur de Visée 1D, dommages 6D ionisants). (Voir le *Guide de l'Empire*, pages 71-72.)

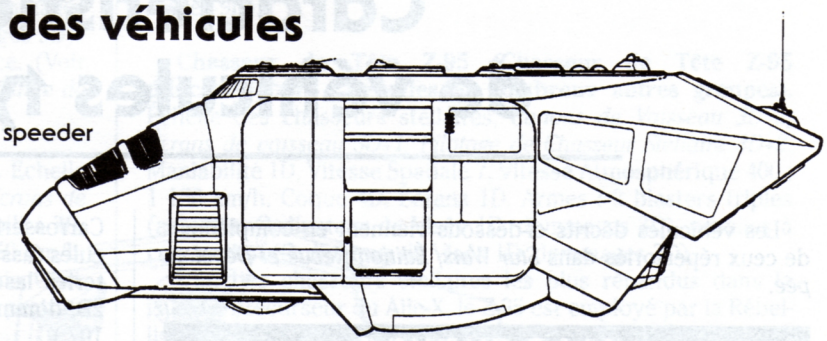
FONCEURS

Fonceur Oiseau Céleste. Échelle des speeders, Maniabilité 4D, Déplacement 210 ; 600 km/h, Carrosserie 1D. (Voir *Star Wars, Révisé et Développé*, page 243.)

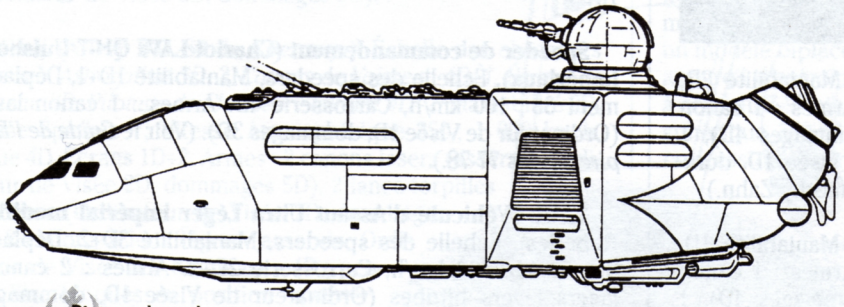
VOITURE DES NUAGES

Tempête IV Moteurs Bespin. Échelle des speeders, Maniabilité 2D+2, Déplacement 520 ; 1 500 km/h, Carrosserie 4D. Armes : 2 canons blasters (asservis, Ordinateur de Visée 1D, dommages 5D). (Voir *Star Wars, Révisé et Développé*, page 108.)

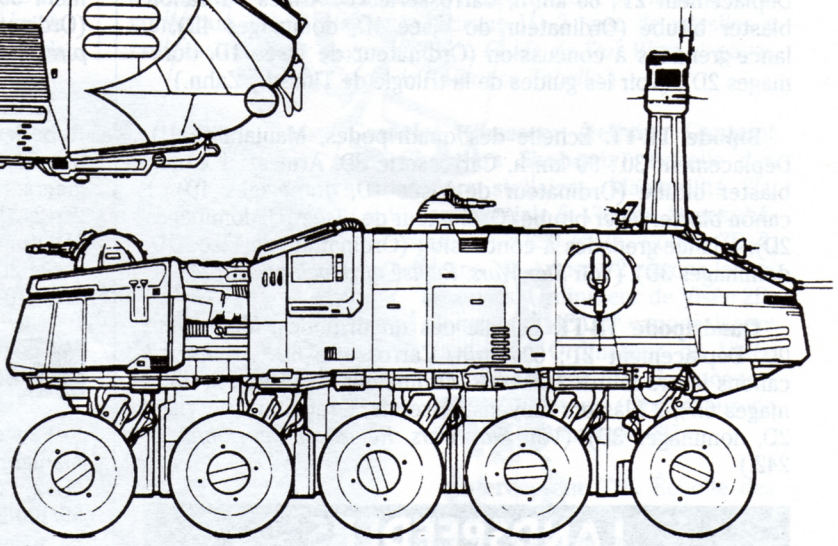
Charte d'identification des véhicules



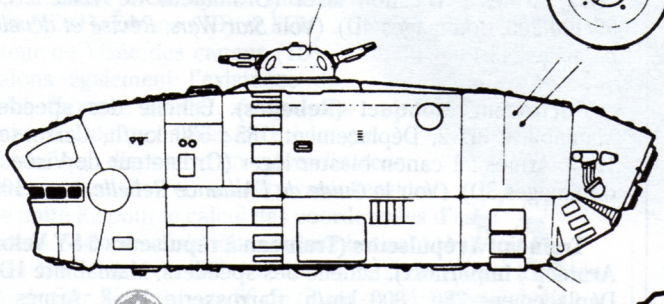
Camion speeder



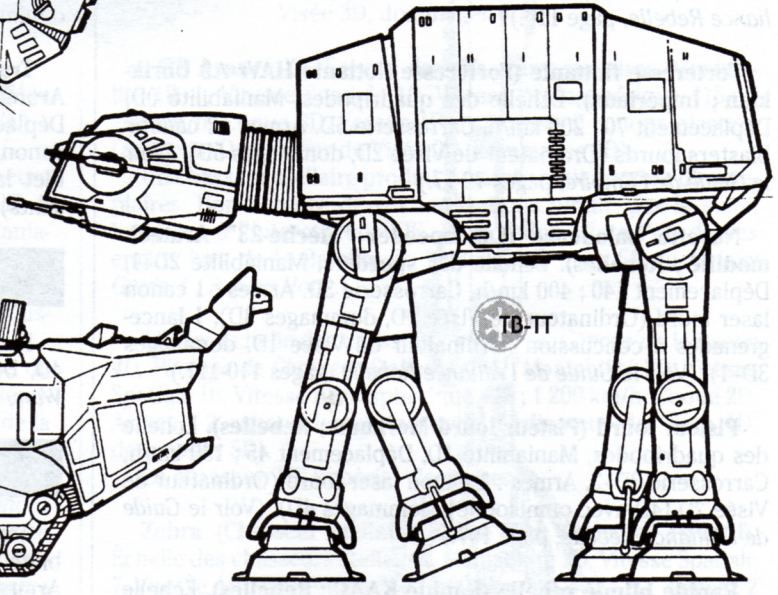
Pisteur lourd



Jaggernaud

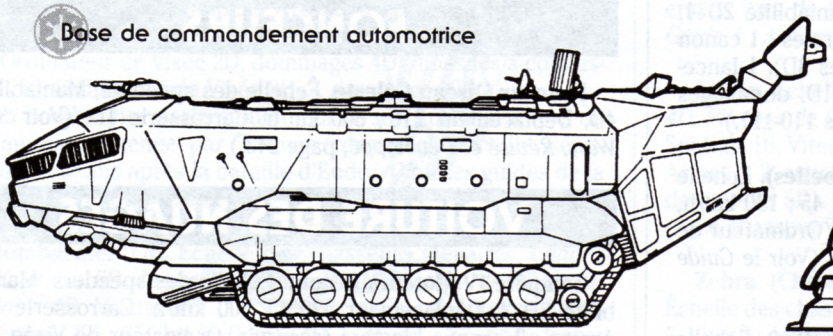


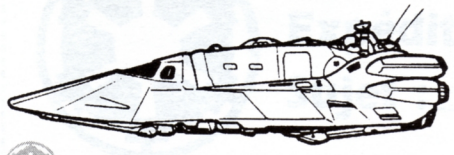
Forteresse flottante



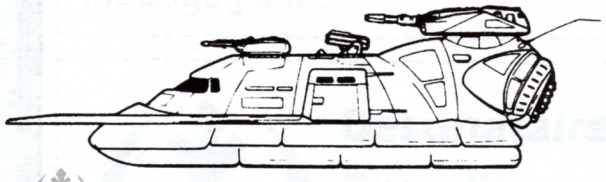
TB-TT

Base de commandement automotrice

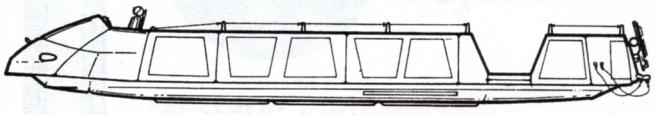




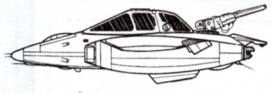
Speeder de commandement Chariot



Hovercraft de reconnaissance



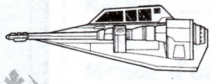
Esquif à personnel



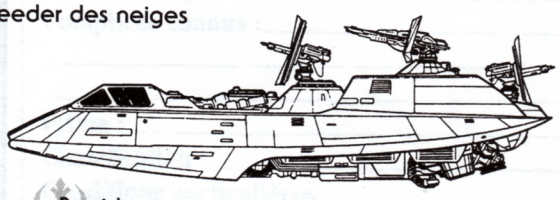
VAUL



Navette baladeuse



Speeder des neiges



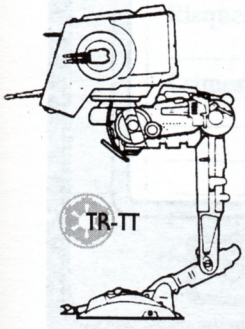
Rapide



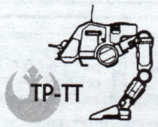
Traîneau à répulseurs



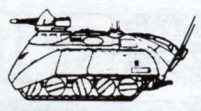
Suttraceur Mobquet



TR-TT



TP-TT



Véhicule d'assaut compact

AIRSPEEDERS

Speeder des neiges de combat de l'Alliance Rebelle (Rebelles). Échelle des speeders, Maniabilité 3D, Déplacement 350 ; 1 000 km/h, Carrosserie 3D. Armes : 2 canons lasers (asservis, Ordinateur de Visée 2D, dommages 4D+2), 1 harpon énergétique (Ordinateur de Visée 2D, dommages 3D). (Voir *Star Wars, Révisé et Développé*, page 244.)

ESQUIFS

Esquif à personnel (Esquif à personnel Modèle IV Ubrikkian ; Rebelles). Échelle des speeders, Maniabilité 0D, Déplacement 35 ; 100 km/h, Carrosserie 1D. (Voir le *Guide de l'Alliance Rebelle*, page 111.)

BARGES À VOILES

Barge de plaisance Éclipse Gefferon. Échelle des speeders, Maniabilité 0D, Déplacement 28 : 80 km/h, Carrosserie 2D. (Voir *Star Wars, Révisé et Développé*, page 245.)

VÉHICULES TERRESTRES

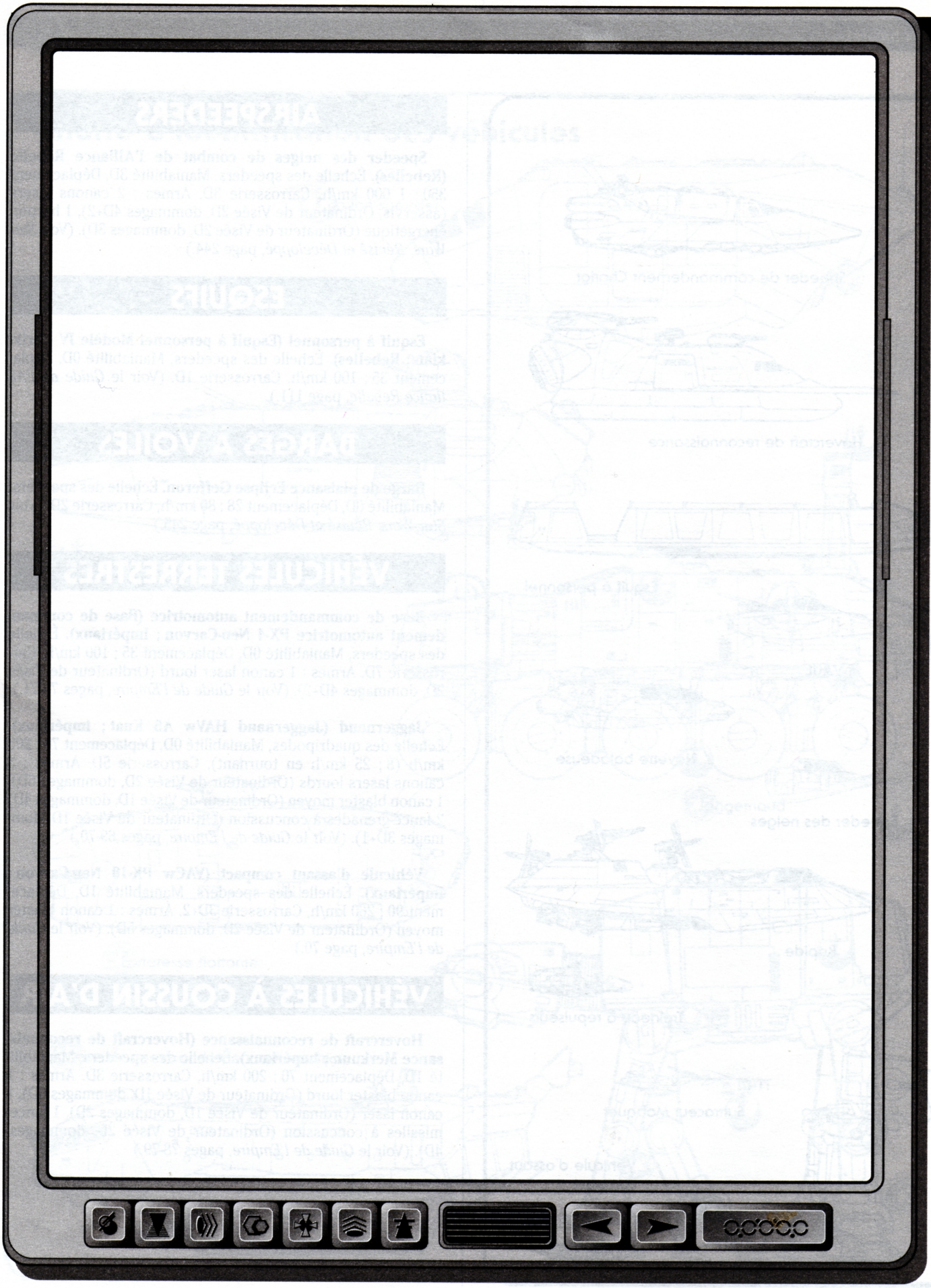
Base de commandement automotrice (Base de commandement automotrice PX-4 Nen-Carvon ; Impériaux). Échelle des speeders, Maniabilité 0D, Déplacement 35 ; 100 km/h, Carrosserie 7D. Armes : 1 canon laser lourd (Ordinateur de Visée 2D, dommages 4D+2). (Voir le *Guide de l'Empire*, pages 70-71.)

Jaggernaud (Jaggernaud HAVw A5 Kuat ; Impériaux). Échelle des quadripodes, Maniabilité 0D, Déplacement 70 ; 200 km/h (8 ; 25 km/h en tournant), Carrosserie 5D. Armes : 3 canons lasers lourds (Ordinateur de Visée 2D, dommages 6D), 1 canon blaster moyen (Ordinateur de Visée 1D, dommages 4D) 2 lance-grenades à concussion (Ordinateur de Visée 1D, dommages 3D+1). (Voir le *Guide de l'Empire*, pages 69-70.)

Véhicule d'assaut compact (VACw PX-10 Nen-Carvon ; Impériaux). Échelle des speeders, Maniabilité 1D, Déplacement 90 ; 260 km/h, Carrosserie 3D+2. Armes : 1 canon blaster moyen (Ordinateur de Visée 2D, dommages 5D). (Voir le *Guide de l'Empire*, page 70.)

VÉHICULES À COUSSIN D'AIR

Hovercraft de reconnaissance (Hovercraft de reconnaissance Merkuun ; Impériaux). Échelle des speeders, Maniabilité 1D, Déplacement 70 ; 200 km/h, Carrosserie 3D. Armes : 1 canon blaster lourd (Ordinateur de Visée 1D, dommages 6D), 1 canon laser (Ordinateur de Visée 1D, dommages 2D), 1 lance-missiles à concussion (Ordinateur de Visée 2D, dommages, 4D). (Voir le *Guide de l'Empire*, pages 78-79.)



Photocopie autorisée pour usage personnel.



Destinataire : _____

Expéditeur : _____

Sujet : _____

Message joint :



Destinataire : _____

Expéditeur : _____

Sujet : _____

Message joint :

RECHERCHÉ

Nom : _____
Race : _____
Sexe : _____
Monde d'origine : _____
Complices connus : _____
_____
_____
Prime : _____
Classification : _____
Conditions particulières : _____
_____
Bonus : _____
_____
_____
Risques : _____
_____
Crimes : _____
_____
_____
_____
Résumé : _____

Expéditeur : _____
_____
Récepteur : _____
_____

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Logos de corporations et emblèmes d'organisations

Les divers symboles et sigles reproduits sur cette page sont destinés à être employés pour "personnaliser" les documents que vous remettez aux joueurs : messages du Haut Commandement de la Nouvelle République, fichiers piratés au sein du système informatique de Sienar Astronautique, rapports envoyés par les espions bothans, etc.

La Nouvelle République

TELGORN CORP

Biotech

BOSS
BUREAU OFFICIEL DES SERVICES STELLAIRES

KAILIO

Kailio Divertissements

INCOM

INDUSTRIAL AUTOMATON

CORPORATION TECHNIQUE CORELLIENNE

IMPERIAL HOLOVISION

ASC

Autorités du Secteur Corporatif

LORONAR

SIENAR
Astronautique

"La griffe embrasée" Symbole communément employé par les pirates

Emblème de l'unité mercenaire des Rangers de Solonar

Emblème du régiment mercenaire mobile Soleil Premier

Ikas-Adno

GENETECH

Laboratoires Génétech

Corporation Santhe

SOROSUUB

Corporation Technique Républicaine

Rangers de Secteur

Photocopie autorisée pour usage personnel.

FICHE DE PLANÈTE

Nom de la planète :

Hémisphère oriental

Hémisphère occidental

Type : _____
Température : _____
Atmosphère : _____
Hygrométrie : _____
Gravité : _____
Terrains : _____
Longueur du jour : _____
Longueur de l'année : _____

Races intelligentes : _____
Astroport : _____
Population : _____
Fonction planétaire : _____
Gouvernement : _____
Niveau technologique : _____
Principales exportations : _____
Principales importations : _____

Nom du système : _____

Nom de l'étoile : _____

Corps orbitaux :

Nom	Type planétaire	Lunes

Légende de la carte planétaire

- Plaine
- Désert
- Marécage
- Forêt
- Jungle/Forêt vierge
- Rocailles
- Eau
- Glace
- Urbain/Industriel
- Collines
- Montagnes
- Volcans
- Cratères
- Plateau
- Canyon
- Agglomération
- Astroport
- Site intéressant

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Informations sur les astroports

Compilation d'extraits du supplément Cargos Interstellaires *et du* Guide des Astroports de Platt.

La plupart des planètes possèdent un petit astroport, mais les plus importantes peuvent en avoir des dizaines. Les informations concernant chacun d'entre eux sont présentées dans dix rubriques distinctes pour des raisons de commodité (les exemples sont notés entre parenthèses) :

Nom de l'astroport : la dénomination attribuée à l'installation. (Astroport Mémorial Meruud, Port de Boledge.)
Système : le nom du système stellaire dans lequel se trouve l'astroport, suivi — le cas échéant — du nom de la planète. (Système de Meruud, Meruud ; système de Boledge, Boledge.)
Type d'astroport : le type d'astroport, tel que défini par les codes de classification impériaux : classe impériale, classe stellaire, classe standard, services limités ou champ d'atterrissage.
Trafic : la densité du trafic de l'installation — rare, faible, modéré, élevé ou important.
Contrôle : comment sont contrôlés les atterrissages et décollages — Droïd, contrôleur aérien ou aucun.
Atterrissage : la méthode employée pour faciliter l'atterrissage des appareils (équipe d'atterrissage, balise directionnelle, signalisation au sol, rayon tracteur ou rien).
Zones d'accueil : le type d'installation destinée aux vaisseaux (hangars, pistes d'atterrissages, terrain, enceinte de l'astroport).
Taxe de résidence : la somme réclamée pour chaque jour passé dans les zones d'accueil, exprimée sous la forme d'un certain nombre de crédits par jour local.
Douanes : indique l'autorité (impériale ou locale) qui se charge des contrôles douaniers et précise si ces derniers consistent en des inspections effectives du bord ou en de simples formalités administratives.
Services : les prestations offertes dans l'astroport ou ses abords immédiats : restauration, hébergement, ateliers de réparation, divertissements, entrepôts de stockage, location de véhicules, etc.

Types d'astroports

Champ d'atterrissage. Une étendue plane, nivelée et débarrassée de ses éventuels obstacles. Ces terrains ne sont généralement guère plus que de simples champs recouverts de bandes de duraciment de mauvaise qualité ou de terre battue. Aucune tour de contrôle ne surveille les arrivés et départs des vaisseaux... qui disposent rarement d'une balise de guidage pour faciliter leurs manœuvres. De plus, rien ne garantit qu'il y ait des réserves de carburant ou des ateliers de réparation, les services proposés étant, de toute façon, de piètre niveau.

Services limités. Ces installations disposent généralement d'une petite tour de contrôle et d'une balise de signalisation afin de simplifier la navigation. Elles proposent fréquemment des ateliers de maintenance à louer, où il est possible de procéder à des réparations de fortune. Ces astroports n'ont jamais beaucoup d'entrepôts de stockage et sont limités au niveau de leur capacité d'accueil. Il est d'ailleurs fréquent, quand toutes les places disponibles sont prises, que des vaisseaux doivent se poser en dehors de l'enceinte, ce qui oblige ensuite leur équipage à se rendre pied jusqu'aux installations. L'approvisionnement doit, pour l'essentiel, s'effectuer ailleurs.

Classe standard. Un tel astroport dispose d'un centre de contrôle du trafic bien équipé avec un personnel qualifié. Il est possible de s'y ravitailler et une petite cale sèche permet de procéder à des réparations ou modifications mineures sur les appareils. Les travaux coûtent souvent deux fois plus chers que la normale et prennent généralement deux fois plus de temps. La qualité du travail oscille entre médiocre et très bonne.

Classe stellaire. Ces astroports sont en mesure d'accueillir pratiquement n'importe quel type de vaisseau. Ils sont fréquemment entourés de chantiers navals capables d'effectuer toutes les réparations et transformations imaginables (pourvu que l'on veuille bien y mettre le prix). Les mécaniciens sont, en principe, très compétents et leurs services restent abordables. Les Douanes Impériales possèdent toujours un bureau dans les astroports de classe stellaire, dont le système est invariablement surveillé par un détachement de la Marine.

Classe impériale. Ces installations se distinguent par leur modernité et leur luxe. Elles proposent toutes sortes de docks, hangars et ateliers de réparation. Équipage et passagers sont sûrs d'y trouver confort et raffinement. De nombreux commerçants y possèdent des succursales et les capitaines n'ont souvent pas besoin de sortir de l'astroport pour régler leurs affaires. Les services de maintenance sont capables d'effectuer des réparations d'excellente qualité, mais leurs tarifs sont assez élevés et il ne faut pas être pressé. Les douaniers sont dirigés par des officiers très compétents. De tels endroits sont généralement protégés par de nombreux vaisseaux militaires impériaux et les infractions, même mineures, sont punies avec la plus extrême sévérité. Les fauteurs de troubles ne sont pas les bienvenus ! Les autorités portuaires et la Marine Impériale mettent d'ailleurs un point d'honneur à vérifier avec la plus grande attention l'identité des vaisseaux et des capitaines, afin de repérer les contrebandiers et autres indésirables.

Taxes d'astroport

Taxe de résidence

Son montant varie selon les endroits, mais les installations de classe standard ou plus exigent généralement une somme de 50 crédits par jour standard. Notez, toutefois, que, dans le cas d'un astroport de classe impériale particulièrement fréquenté, cette taxe peut aller jusqu'à 150 crédits par jour.

Maintenance et ravitaillement classiques

Ces prestations sont disponibles dans toutes les installations de classe standard ou supérieure. Il ne faut généralement pas attendre plus d'une journée pour avoir satisfaction. Les astroports exigent toutefois le versement d'une taxe pour ces services. Pour ne pas avoir à s'en acquitter, les capitaines doivent expressément indiquer qu'ils ne désirent pas en bénéficier.

Un ravitaillement "classique" comprend une remise à niveau de tous les "fluides" nécessaires — eau, lubrifiants et liquides de refroidissement —, une recharge des réservoirs d'oxygène et autres gaz vitaux, ainsi qu'un remplissage des réservoirs à protéines de base des convertisseurs à nourritures (alcools et

produits frais sont des "luxes" qui ne sont pas couverts par ce genre de prestation). On procède également automatiquement à une vidange des déchets, à une décontamination complète et à une vérification des trains d'atterrissage.

Les services de maintenance standard comprennent le remplacement des filtres à air, des disques gravitationnels et des boucliers thermiques. Un Droïd mécanicien règle aussi la carburation et l'allumage des moteurs ioniques, avant de tester succinctement les hyperpropulseurs.

Certains capitaines en manque d'argent attendent d'avoir entièrement épuisé leurs réserves avant de procéder à un ravitaillement. Cela n'est pas sans impliquer certains dangers, car, si le vaisseau venait à tomber en panne en plein espace, l'équipage pourrait bien mourir de faim avant l'arrivée des secours.

Le coût d'un ravitaillement complet est calculé à partir d'un "tarif de base". Celui-ci s'élève généralement à 10 crédits pour les astroports situés sur des routes fréquentées, mais peut monter jusqu'à 35 crédits pour les installations isolées (comme celles des Territoires de la Bordure Extérieure), l'acheminement des vivres et autres produits coûtant alors relativement cher. Pour déterminer le prix total des prestations, on utilise la formule suivante :

Tarif de base
x nombre de membres d'équipage et de passagers pouvant embarquer à bord du vaisseau
x nombre de journées d'autonomie à compléter
= taxe de ravitaillement

Révision de maintenance

Après 20 trajets en hyperespace, un vaisseau doit en principe se soumettre à une révision complète, au cours de laquelle certains éléments de ses moteurs sont remplacés. Le maître de jeu est libre de décider ce qui peut arriver à un engin qui ne procède pas à une telle révision — une complication provoquée par le Dé Libre pourra, par exemple, indiquer que les hyperpropulseurs fonctionnent mal ou explosent...

En moyenne, une révision de maintenance coûte aux alentours de 1 000 crédits, mais, elle peut aller jusqu'à 5 000 crédits pour les vaisseaux ayant subi de profondes modifications ou ayant connu un usage intensif.

Protocoles de vol des astroports

MESPA

MESPA est une abréviation de "message destiné aux spationautes" et désigne le canal de communication qu'emploient la plupart des astroports pour diffuser des informations relatives au trafic, aux conditions météorologiques et autres facteurs du même ordre.

Les MESPA ont pour but de renseigner les spationautes. Il s'agit généralement de message préenregistrés émis en continu sur une fréquence à sens unique. Comme leur canal ne permet pas de poser des questions, les capitaines doivent souvent attendre d'établir le contact avec les autorités portuaires afin d'obtenir des informations plus précises. La plupart des installations impériales, stellaires ou standard émettent sur un canal bien précis. Les astroports de niveau inférieur, quant à eux, n'utilisent pas de tels dispositifs, ce qui oblige les vaisseaux à utiliser leurs senseurs et scanners visuels pour déterminer les éventuels problèmes liés au trafic.

Les spationautes ont intérêt à se brancher sur les MESPA dès leur arrivée dans un système. Ils peuvent ainsi se renseigner sur les activités de la Marine Impériale, les conditions de trafic, les risques d'attaques pirates ou de tempête de météorites, etc. Les MESPA fournissent, en outre, des informations générales sur les aménagements de l'astroport, les caractéristiques de la planète sur laquelle il se trouve, les consignes d'atterrissage et la fréquence à utiliser pour contacter les autorités portuaires.

Procédures d'arrivée

Une fois arrivé dans le système de destination et après avoir pris connaissance des MESPA, on doit se connecter sur la canal de la tour de contrôle — qui est généralement indiqué soit dans les MESPA, soit dans les descriptifs contenus dans l'ordinateur de bord. On peut aussi essayer de scanner les fréquences afin de trouver la bonne, mais les installations les plus reculées n'émettent souvent aucun signal.

La procédure standard, lorsque l'on contacte un astroport, veut que l'on donne son nom et celui de son vaisseau. Les contrôleurs peuvent alors, selon les endroits, s'enquérir de la dernière planète visitée, du contenu des soutes, ainsi que du nombre de passagers et d'hommes d'équipage. Au cours de ce petit interrogatoire, les fonctionnaires portuaires se livrent fréquemment à une double vérification d'identité à l'aide des fichiers du BoSS que contiennent leurs blocs de données. Ils prêtent alors une attention toute particulière aux codes transpondeurs qui font l'objet de ce que l'on appelle une "VerTran" ("vérification de transpondeur").

Lorsque l'identité d'un appareil est établie, son capitaine reçoit une autorisation d'atterrissage, dans laquelle est précisée la piste qui lui est assignée. Les contrôleurs fournissent généralement un vecteur d'approche qu'il vaut mieux suivre — tout écart pouvant être sanctionné d'une amende allant de 50 à 200 crédits. Les sanctions sont, bien évidemment, susceptibles d'être un peu plus graves quand un vaisseau occasionne des problèmes importants, mais les capitaines ne s'en soucient guère.

Procédures de départ

Selon les réglementations en vigueur, un vaisseau doit en premier — avant même de faire chauffer ses moteurs ioniques — demander à la tour de contrôle l'autorisation de décoller. Comme à l'arrivée, l'obtention de celle-ci implique une VerTran.

Une fois l'autorisation obtenue, les contrôleurs apprécient qu'un vaisseau communique son plan de vol, en indiquant, au minimum, son système de destination. Cette formalité est justifiée, avant tout, par des raisons de sécurité. En effet, quand un appareil est porté manquant, les équipes de sauvetage ont coutume de contacter le dernier astroport fréquenté afin de connaître le plan de vol prévu. Cela leur permet ensuite de patrouiller, dans l'espace normal, le long du vecteur hyperspatial emprunté.

Après le décollage, il est courant que les contrôleurs, des Droïds ou des rayons tracteurs guident le vaisseau au sein du trafic. Quand celui-ci est important, des balises spéciales permettent de suivre des trajectoires sans risque afin de gagner l'espace, puis le point de passage en vitesse-lumière.

NOTES

- Les cartes sont mises à jour régulièrement, mais les temps de voyage et les dangers peuvent varier. Contactez les bureaux les plus proches afin d'obtenir les dernières informations.
- Les nombres notés à côté des routes correspondent à la durée d'un trajet avec un hyperpropulseur de classe 1 (x1). Ces valeurs peuvent être modifiées par des facteurs locaux.
- s = semaines, j = jours, h = heures.
- Grille de référence centrée sur la capitale de secteur :

LÉGENDE

- Routes hyperspatiales majeures
- Routes hyperspatiales secondaires
- Routes à accès restreint
- Système
- Capitale de secteur
- Système à accès restreint
- Station spatiale ou autre installation artificielle
- Danger de navigation

GUILDE MARCHANDE CORELLIENNE

CARTE D'ASTROGATION

Secteur :

Capitale de secteur :

Les coordonnées de la grille de référence indiquent les directions standard définies par l'Empire :

- Nord galactique
- Est galactique
- Sud galactique
- Ouest galactique

Photocopie autorisée pour usage personnel.





FICHE D'ASTROPORT

Nom de l'astroport : _____

Système : _____

Type d'astroport : _____

Trafic : _____

Contrôle : _____

Atterrissage : _____

Zones d'accueil : _____

Taxe de résidence : _____

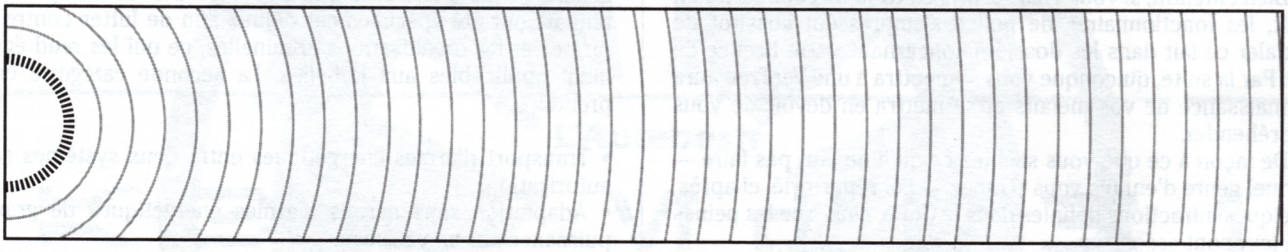
Douanes : _____

Services : _____

Plan de l'astroport

Carte de système

Nom du système : _____ Nom de l'étoile : _____

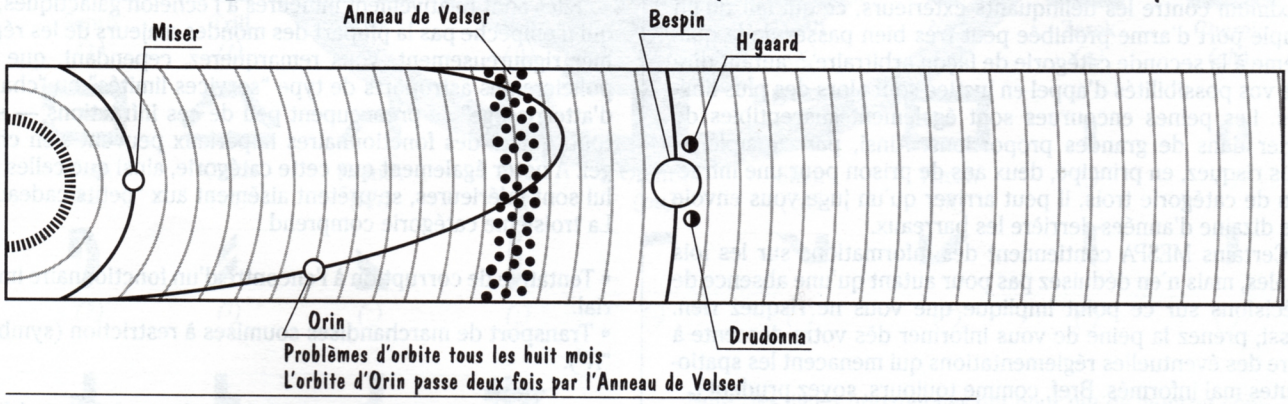


○ Planète ⁘ Champ d'astéroïdes ⊕ Station spatiale ▽ Danger de navigation

◑ Lune ☄ Comète ✕ Base militaire

Carte de système

Nom du système : **Bespin** Nom de l'étoile : **Bespin**



○ Planète ⁘ Champ d'astéroïdes ⊕ Station spatiale ▽ Danger de navigation

◑ Lune ☄ Comète ✕ Base militaire

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Infractions impériales

Extraits du bloc de données de Platt Okeefe, contrebandier de renom.

La plupart des gens — et particulièrement ceux qui ont des accointances avec la Rébellion — ont tendance à se moquer des lois impériales. Eh bien, même quand on espère ne jamais se faire prendre, mieux vaut savoir ce que l'on risque...

Le Code Pénal Impérial (CoPé) classe les infractions en cinq catégories, par ordre de gravité décroissant.

Les règles du CoPé sont mises en œuvre sur le terrain par divers groupes policiers ou para-policiers (ex. : milices) locaux, les fonctionnaires des Douanes Impériales et la Marine. Les fonctionnaires ont souvent tendance à fermer les yeux sur les infractions de quatrième et cinquième catégories, soit par négligence, soit en échange de "petits bénéfices personnels". Les polices indigènes sont relativement laxistes, alors que les membres de Douanes Impériales ont plutôt tendance à faire du zèle. La Marine, pour sa part, se montre assez impartiale, dans le sens où elle applique scrupuleusement les règlements et se montre réfractaire à toute tentative de corruption.

Bien entendu, si vous êtes surpris en train de commettre un délit, les fonctionnaires de police s'empressent aussitôt de signaler ce fait dans les dossiers concernant votre licence de vol. Par la suite, quiconque vous soumettra à une VerTran aura connaissance de vos méfaits et se mettra en devoir de vous appréhender.

De façon à ce que vous sachiez ce qu'il ne faut pas faire — et quel genre d'ennuis vous risquez — j'ai répertorié, ci-après, quelques infractions définies dans le CoPé, ainsi que les peines qui leur sont associées.

Veuillez noter que ces descriptions ne concernent que le commerce et les vaisseaux. Vous pourrez vous-même constater que toutes sortes de lois locales peuvent encore compliquer les choses (ce qui ne manque jamais). Comme les fonctionnaires indigènes ont le droit d'inventer leurs propres classifications, vous n'imaginez pas tout ce qui peut relever de la première catégorie dans certains systèmes ! Bien sûr, certains crimes (ex. : assassinats) relèvent de la première ou seconde catégorie pratiquement partout. Mais, il n'est pas rare que des indigènes aient tendance à vouloir protéger leur planète au maximum contre les délinquants extérieurs, ce qui fait qu'un simple port d'arme prohibée peut très bien passer de la quatrième à la seconde catégorie de façon arbitraire... autant dire que vos possibilités d'appel en justice sont alors des plus limitées. Les peines encourues sont également susceptibles de varier dans de grandes proportions. Ainsi, par exemple, si vous risquez, en principe, deux ans de prison pour une infraction de catégorie trois, il peut arriver qu'un juge vous envoie une dizaine d'années derrière les barreaux.

Certains MESPA contiennent des informations sur les lois locales, mais n'en déduisez pas pour autant qu'une absence de précisions sur ce point implique que vous ne risquez rien. Aussi, prenez la peine de vous informer dès votre descente à terre des éventuelles réglementations qui menacent les spationautes mal informés. Bref, comme toujours, soyez prudent !

Infractions de première catégorie

Ces infractions sont censées être celles que l'Empire déteste le plus... selon les dires du COMPORN, en tout cas. Si un spationaute reconnu coupable d'un tel méfait s'évade, il est aussitôt catalogué comme hors-la-loi, pirate ou Rebelle. Cela lui vaut généralement d'être poursuivi par une meute de chasseurs de primes, voire par des unités impériales spécialement lancées à sa recherche. La première catégorie comprend les crimes suivants :

- Conspiration visant à renverser l'Empire.
- Haute trahison.
- Possession d'un dispositif de dissimulation.
- Attaque d'un autre vaisseau.
- Agression à l'encontre d'un représentant impérial.

Les peines encourues sont, entre autres : arrestation, confiscation immédiate du vaisseau utilisé, de cinq à trente années d'emprisonnement, perte de la licence de vol, annulation du permis de travail et, parfois, exécution.

Infractions de seconde catégorie

Ces délits, quoique sévèrement réprimés, ne vous valent généralement pas d'être qualifié "d'ennemi de l'Empire". La plupart ont été spécialement définis afin de lutter contre les pirates et les organisations criminelles, ce qui les rend également applicables aux Rebelles. La seconde catégorie comprend :

- Transport d'armes énergétiques entre deux systèmes sans autorisation.
- Adaptation sans permis d'armes énergétiques de grande puissance sur un vaisseau.
- Possession, achat ou transport de biens prohibés (symbole "X").
- Achat ou transport de marchandises volées.

Les peines encourues sont : arrestation, confiscation immédiate du vaisseau utilisé, amende pouvant atteindre 10 000 crédits, de cinq à trente années d'emprisonnement et, parfois, annulation de la licence de vol et du permis de travail.

Infractions de troisième catégorie

Elles sont relativement mineures à l'échelon galactiques, ce qui n'empêche pas la plupart des mondes majeurs de les réprimer rigoureusement. Vous remarquerez, cependant, que les policiers des astroports de type "services limités" ou "champ d'atterrissage" se préoccupent peu de ces infractions — surtout, quand des fonctionnaires impériaux peuvent s'en charger. À noter également que cette catégorie, ainsi que celles qui lui sont inférieures, se prêtent aisément aux "petits cadeaux". La troisième catégorie comprend :

- Tentative de corruption à l'encontre d'un fonctionnaire impérial.
- Transport de marchandises soumises à restriction (symbole "R").

Les peines encourues sont : arrestation, saisie immédiate du vaisseau utilisé, amende comprises en 250 et 5 000 crédits, jusqu'à deux ans d'emprisonnement et, parfois, annulation de la licence de vol et du permis de travail.

Infractions de quatrième catégorie

Des délits relativement mineurs en regard des crimes commis dans toute la galaxie. Cette catégorie est assez vaste et floue (ainsi, par exemple, le sel est considéré comme un narcotique sur Cona). La répression de ces infractions varie considérablement d'un endroit à l'autre, en fonction des coutumes locales et de l'humeur des fonctionnaires. Inutile de préciser, toutefois, que la Marine Impériale poursuit, elle, TOUS les délinquants comme un nashtah excité par l'odeur de la viande fraîche... La quatrième catégorie comprend :

- Achat et transport, sans autorisation, de n'importe quel narcotique.
- Achat et transport, sans autorisation, de toute marchandise nécessitant l'acquittement d'une taxe (symbole "T").
- Achat ou utilisation d'un vaisseau spatial sans licence de vol ou accréditation.
- Possession, achat ou transport de grosses quantités de marchandises en vente libre, sans avoir payé les taxes prévues.

Les peines encourues sont : amende comprise entre 1 000 et 5 000 crédits (elle peut, dans les faits, ne pas excéder 175 crédits), jusqu'à un mois d'emprisonnement.

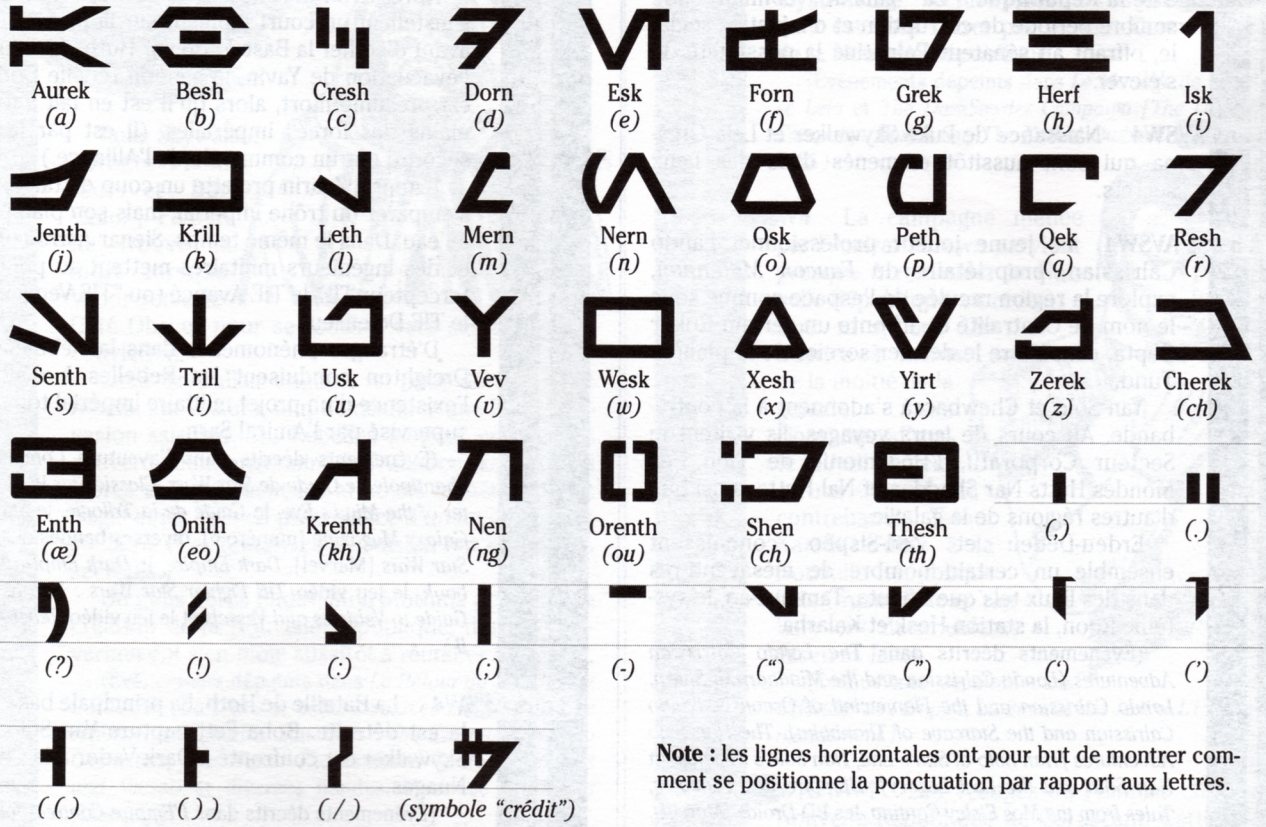
Infractions de cinquième catégorie

Des délits mineurs qui ne sont souvent passibles que d'une amende... si l'on ne prend pas la peine de faire un "petit cadeau" à l'individu chargé des poursuites. Ces infractions portent essentiellement sur les lois locales en matière d'importation et d'exportation (n'oubliez jamais d'écouter les MESPA pour connaître les restrictions commerciales en vigueur), ainsi que les règlements de sécurité pour les vaisseaux. La cinquième catégorie comprend :

- Violation des lois locales sur les importations et exportations.
- Absence d'équipements appropriés de sécurité sur un vaisseau.

Les contrevenants encourent des amendes comprises entre 500 et 1 000 crédits, qui varient en fait — dans la réalité — entre 100 et 5 000 crédits.

L'Aurebesh



Note : les lignes horizontales ont pour but de montrer comment se positionne la ponctuation par rapport aux lettres.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Chronologie des événements

La référence employée pour dater les événements décrits ci-dessous est "SW4" (le film *Star Wars IV : A New Hope*, sorti en France sous le titre *La Guerre des Étoiles*), qui a vu Luke Skywalker détruire l'Étoile Noire dans les parages de Yavin IV.

AVSW4 = avant *La Guerre des Étoiles*

APSW4 = après *La Guerre des Étoiles*

+25 000 ans AVSW4 Invention de l'hyperpropulsion. Des seigneurs de la guerre barbares, comme Xim le despote, règnent sur des portions de la galaxie. Fondation de la République Galactique. Apparition des premiers Jedi.

(Événements décrits dans *Han Solo and the Lost Legacy.*)

5 000 ans AVSW4 Âge d'or des Sith..

(Événement décrit dans *Golden Age of the Sith.*)

4 000 ans AVSW4 La Grande Guerre des Sith.

(Événements décrits dans *Tales of the Jedi, Dark Lords of the Sith* et *The Sith War*)

35 ans AVSW4 Fin des Guerres Cloniques.

(Événements décrits dans *Han Solo and the Lost Legacy*)

29 ans AVSW4 Naissance de Yan Solo dans le système corellien.

Décadence de la République La galaxie connaît une sombre période de corruption et d'injustice sociale, offrant au sénateur Palpatine la possibilité de s'élever.

18 ans AVSW4 Naissance de Luke Skywalker et Leia Organa qui sont aussitôt emmenés dans des lieux secrets.

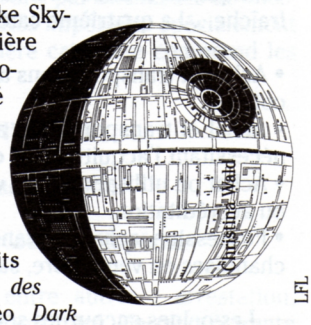
1 à 5 ans AVSW4 Le jeune joueur professionnel Lando Calrissian, propriétaire du *Faucon Millenium*, explore la région reculée de l'espace connue sous le nom de Centralité et affronte un certain Rokur Gepta, censé être le dernier sorcier de la planète Tund.

Yan Solo et Chewbacca s'adonnent à la contrebande. Au cours de leurs voyages, ils visitent le Secteur Corporatif, l'Hégémonie de Tion, les Mondes Hutts Nar Shaddaa et Nal Hutta, ainsi que d'autres régions de la galaxie.

Erdeu-Dédeu et Zed-Sispéo connaissent ensemble un certain nombre de mésaventures dans des lieux tels que Boonta, Tammuz-an, le système Roon, la station Hosk et Kalarba.

(Événements décrits dans *The Lando Calrissian Adventures [Lando Calrissian and the Mindharp of Sharu, Lando Calrissian and the Flamewind of Oseon* et *Lando Calrissian and the Starcave of Thonboka], The Han Solo Adventures [Han Solo at Star's End, Han Solo's Revenge* et *Han Solo and the Lost Legacy], L'Empire des Ténèbres, Tales from the Mos Eisley Cantina,* les BD *Droïds [Marvel], Droïds [Dark Horse, plusieurs séries],* la série télévisée *Ewoks and Star Wars Droïds Adventure Hour* et *Star Wars : The Essential Guide to Characters.*))

SW4 La bataille de Yavin. Luke Skywalker détruit la première Étoile de la Mort. Le Projet Dark Trooper, placé sous la direction de l'Amiral Impérial Mohc, est contrecarré par des agents rebelles.



LFL

(Événements décrits dans le film *La Guerre des Étoiles* et le jeu vidéo *Dark Forces.*)

0 à 3 ans APSW4 Des techniciens verpines, dirigés par le Commandant (à l'époque) Ackbar mettent au point le chasseur Aile-B.

Luke, Yan et la Princesse Leia accomplissent de nombreuses missions pour le compte de la Rébellion. Leur périple les fait passer par de nombreuses planètes, dont Circarpous IV, (Mimban), Ord Mantell et Daluuj. Ils affrontent des individus aussi célèbres que Crimson Jack, Valance, Skorr et le Baron Tagge.

Après avoir été chassés de Yavin IV, les Rebelles s'installent un court moment sur la planète Thila, avant d'édifier la Base Écho sur Hoth. Au cours de l'évacuation de Yavin, le général rebelle Dodonna est présumé mort, alors qu'il est en fait entre les mains des forces impériales. (Il est par la suite secouru par un commando de l'Alliance.)

L'Amiral Zaarin projette un coup d'État visant à s'emparer du trône impérial, mais son plan tombe à l'eau. Dans le même temps, Sienar Astronautique et des ingénieurs militaires mettent au point l'Intercepteur TIE, le TIE Avancé (ou "TIE Vengeur") et le TIE Défenseur.

D'étranges phénomènes dans la Nébuleuse de Dreighton conduisent les Rebelles à découvrir l'existence d'un projet militaire impérial top secret supervisé par l'Amiral Sarn.

(Événements décrits dans l'aventure *Commando : Shantipole,* le *Guide de Star Wars, Classic Star Wars, Splinter of the Mind's Eye,* le *Guide de la Trilogie,* le *Star Wars Galaxy Magazine* [numéro 6], diverses bandes dessinées *Star Wars* [Marvel], *Dark Empire,* le *Dark Empire Sourcebook,* le jeu vidéo *TIE Fighter Star Wars : The Essential Guide to Vehicles and Vessels* et le jeu vidéo *Rebel Assault II.*)

3 ans APSW4 La Bataille de Hoth. La principale base rebelle est détruite. Boba Fett capture Yan Solo. Luke Skywalker est confronté à Dark Vador à la Cité des Nuages.

(Événements décrits dans *L'Empire Contre-Attaque.*)

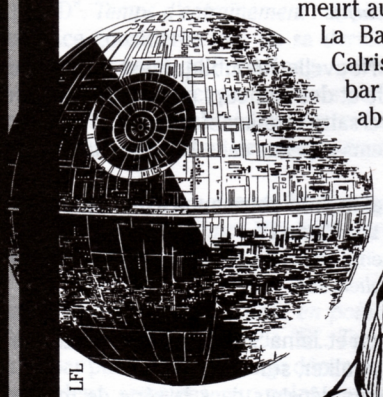
3 à 4 ans APSW4 Un commando rebelle anéantit un projet de Tarkin dans le système Patriim et le Haut Commandement de l'Alliance installe une base temporaire sur le monde forestier d'Arbra. Leia, Lando Calrissian, Chewbacca et Luke Skywalker s'efforcent de retrouver Boba Fett afin de sauver Yan Solo. L'espion rebelle Tay Vanis révèle des informations qui seront plus tard confirmées par des espions bothans.

Le Prince Xizor, un criminel galactique de haut vol, projette l'assassinat de Luke Skywalker. Leia Organa, Luke et Lando poursuivent Boba Fett jusqu'à l'enclave impériale de la lune de Gall dans l'espoir de porter secours à Solo. Des espions bothans mettent la main sur les plans de la Seconde Étoile de la Mort.

(Événements décrits dans *Star Wars : The Essential Guide to Characters, Star Wars : The Essential Guide to Vehicles and Vessels,* diverses bandes dessinées *Star Wars* [Marvel] et *Les Ombres de l'Empire.)*

4 ans APSW4 Luke Skywalker libère Yan Solo et Jabba meurt au cours du combat.

La Bataille d'Endor. Lando Calrissian et l'Amiral Ackbar mènent l'attaque qui aboutit à la destruction de la seconde Étoile de la Mort.



LFL



LFL

Luke Skywalker affronte l'Empereur et Dark Vador ; Palpatine trouve la mort lorsque Vador renie le Côté Obscur pour se tourner vers ses anciennes convictions.

Luke Skywalker conduit un petit détachement rebelle sur Bakura, afin de décimer une force d'invasion ssiruuvi. Les Rebelles mettent en place le gouvernement provisoire de l'Alliance des Planètes Libres et repoussent les attaques menées par les Nagai et les Tofs en provenance d'un lointain amas stellaire. (Ces tentatives d'invasion ont été tenues secrètes.)

Un mois après Endor, Mon Mothma proclame la création de la Nouvelle République, dont le gouvernement s'emploie aussitôt à réunifier la galaxie.

(Événements dépeints dans *Le Retour du Jedi, Trêve à Bakura, The Truce at Bakura Sourcebook,* le *Guide de l'Héritier de l'Empire, Star Wars : The Essential Guide to Characters, Star Wars : The Essential Guide to Vehicles and Vessels* et diverses bandes dessinées *Star Wars* [Marvel].)

5 ans APSW4 Les forces républicaines sont chargées de consolider le régime et doivent faire face à des attaques répétées de la part de diverses factions militaires et prétendants au trône impérial.

(Événements dépeints dans *Le Gant de Dark Vador, La Cité Perdue des Jedi, La Vengeance de Zorba le Hutt, Le Destin du Prince Jedi, La Reine de l'Empire* et *Le Prophète Suprême du Côté Obscur.*)

7 ans APSW4 La Nouvelle république s'est rapidement étendue et prépare un ultime assaut dans les Mondes du Noyau.

Coruscant est tenu par Ysanne Isard, un chef impérial dissident qualifié "d'Empereur de fait, même s'il n'en a pas le titre". Connu également sous le sobriquet de "Cœur de Glace", Isard déclenche une épidémie qui ne touche que les extraterrestres. Coruscant est libéré par les forces républicaines menées par l'Escadron Rogue.

(Événements dépeints dans la série de romans *X-wing [Rogue Squadron, Wedge's Gamble, The Krytos Trap* et *Rogues Unbound].*)

8 ans APSW4 La République conduit plusieurs campagnes contre des seigneurs de la guerre impériaux. Le Prince Isolder demande la Princesse Leia Organa en mariage. Le seigneur de la guerre Zsinj est abattu au-dessus de la planète Dathomir. Yan Solo épouse Leia.

La corvette républicaine FarStar poursuit le Moff impérial Sarne jusque dans des régions inexplorées de l'espace afin de mettre la main sur la mystérieuse "technologie DarkStryder". Cet incident est tenu secret par le Haut Commandement de la Nouvelle République.

(Événements dépeints dans *Le Mariage de la Princesse Leia* et *The DarkStryder Campaign [The DarkStryder Campaign Boxed Set, The Kathol Outback* et *The Kathol Rift].)*

9 ans APSW4 La campagne menée par l'Amiral Thrawn parvient presque à renverser la Nouvelle République, en réduisant sa sphère d'influence à moins de la moitié de la galaxie. Luke Skywalker affronte le Jedi dément Joruus C'baoth. Le contrebandier Talon Karrde s'allie à la Nouvelle République. Leia Organa Solo et Yan Solo ont deux enfants : Jacen et Jaina.



Mike Vilardi

(Événements dépeints dans *L'Héritier de l'Empire, La Bataille des Jedi* et *L'Ultime Commandement.)*

10 à 11 ans APSW4 Les vestiges de l'Empire chassent la Nouvelle République de Coruscant. Cette planète est ensuite ravagée par une guerre civile impériale.

Les forces impériales, dirigées par la réincarnation de Palpatine, récupèrent bon nombre des territoires qu'elles avaient perdus. L'Empire est finalement vaincu, malgré l'emploi de nouvelles armes telles que les Dévastateurs de Mondes et les Droïds tanks. Yan Solo et Leia Organa Solo ont un nouveau fils : Anakin.

(Événements dépeints dans *L'Empire des Ténèbres, Dark Empire II* et *Empire's End.)*

11 ans APSW4 Les forces impériales de la base secrète de Maw, dirigée par l'Amiral Daala, attaquent la Nouvelle République en employant une arme expérimental appelée Écraseur de Soleils. La Princesse Leia prend la tête de la République. Luke Skywalker installe son praxeum (académie) jedi sur Yavin IV.

(Événements dépeints dans *La Trilogie de l'Académie Jedi [La Quête des Jedi, Sombre Disciple* et *Les Champions de la Force].)*

12 ans APSW4 L'ancien Cuirassé impérial *Œil de Palpatine* reprend du service afin de pourchasser et éliminer tous les descendants jedi encore en vie.

(Événements dépeints dans *Les Enfants du Jedi.)*

13 ans APSW4 La flotte de guerre de l'Amiral Daala attaque la Nouvelle République. Durga le Hutt, un génie criminel, projette la fabrication d'une super arme : le "Darksaber".

Luke Skywalker, la Princesse Leia et Callista doivent unir leurs forces afin de vaincre une puissante armée impériale basée sur la mystérieuse planète de Nam Chorios.

(Événements dépeints dans *Darksaber et Planet of Twilight.)*

14 ans APSW4 Jana, Saina et Anakin Solo sont kidnappés sur la planète Munto Codru.

Waru, un extraterrestre vivant à bord de la station de recherche Crseih devient célèbre en tant que guérisseur religieux. Il s'avère ensuite qu'il fait partie d'un complot contre la Nouvelle République.

(Événements dépeints dans *L'Étoile de Cristal.)*

16 ans APSW4 Le Chef de l'État de la Nouvelle République, Leia Organa Solo doit faire face à une formidable armée extraterrestre, tandis que Luke Skywalker enquête sur des rumeurs concernant son passé familial.

(Événements dépeints dans *The Black Fleet Crisis [Before the Storm, Shield of Lies et Tyrant's Test].)*

17 ans APSW4 L'un des anciens ennemis de Luke Skywalker lance une campagne de terreur à l'encontre de la Nouvelle République, afin d'avoir la possibilité d'affronter le Jedi.

(Événements dépeints dans *The New Rebellion.)*

18 ans APSW4 Yan Solo et les Services Secrets de la Nouvelle République collaborent afin de faire toute la lumière sur une organisation terroriste corellienne.

(Événements dépeints dans *La Trilogie Corellienne [Traquenard sur Corellia, Assaut sur Selonia* et *Bras de Fer sur Centerpoint].)*

19 ans APSW4 La Nouvelle République est au bord de la guerre civile et des rumeurs parlent du retour d'un ancien adversaire implacable...

(Événements dépeints dans *The Hand of Thrawn)*

21 ans APSW4 Anakin Solo entre au praxeum jedi de Luke Skywalker, sur Yavin IV.

(Événements dépeints dans la série de romans *Les Jeunes Chevaliers Jedi.)*

23+ ans APSW4 Jacen et Jaina Solo entrent au praxeum jedi de Luke Skywalker, sur Yavin IV.

(Événements dépeints dans la série de romans *Les Jeunes Chevaliers Jedi.)*

Règles résumées

Cette section complète l'écran du maître de jeu en permettant de retrouver rapidement certains points de règles en cours de partie. Pour de plus amples informations, reportez-vous aux chapitres adéquats de *Star Wars, Édition Révisée et Développée*.

Chapitre un : Personnages

Amélioration des compétences

• Une compétence peut augmenter de "+1" entre deux aventures.
• Les spécialités sont des compétences autonomes qui n'augmentent pas en même temps que les compétences auxquelles elles sont rattachées (et réciproquement).
• *Professeur.* Pour enseigner une compétence, il faut posséder dans celle-ci un code au moins égal à celui de l'élève.

Compétences. *Coût en points de Personnage :* le nombre indiqué avant le "D". *Temps d'entraînement :* aucun si l'on s'est servi de la compétence considérée lors de sa dernière aventure. Sinon, un par jour et par point de Personnage quand on dispose d'un professeur ; deux par jour et par point de personnage si l'on s'entraîne seul. Il est possible de réduire cette durée d'un jour par point de Personnage supplémentaire dépensé (minimum : une journée).

Spécialités. *Coût en points de Personnage :* la moitié du nombre indiqué avant le "D". *Temps d'entraînement :* voir les règles des compétences classiques.

Compétences avancées. *Coût en points de Personnage :* deux fois le nombre indiqué avant le "D". *Temps d'entraînement :* une semaine par point de Personnage dépensé si l'on dispose d'un professeur ; deux semaines par point de Personnage dans le cas contraire. On est obligé de s'entraîner, mais l'on peut réduire la durée nécessaire d'un jour par point de Personnage supplémentaire dépensé (minimum : une semaine).

Notes : on doit impérativement posséder les "compétences préalablement requises". Obtenir une compétence avancée à 1D coûte normalement 2 points de Personnage, mais il y a des exceptions. Consultez les règles appropriées.

Attributs. *Coût en points de Personnage :* dix fois le nombre indiqué avant le "D". *Temps d'entraînement :* une semaine par point de Personnage dépensé si l'on dispose d'un professeur ; deux semaines par point de Personnage dans le cas contraire. On est obligé de s'entraîner, mais l'on peut réduire la durée nécessaire d'un jour par point de Personnage supplémentaire dépensé (minimum : une semaine).

Notes : on doit faire un jet du nouvel attribut, tandis que le maître de jeu effectue un jet du "maximum possible" pour l'attribut en question (voir caractéristiques de la race du personnage).

Si le tirage du PJ est le plus faible, l'attribut augmente. Sinon, il ne s'améliore pas et le joueur récupère la moitié des points de Personnage dépensés.

Quand un attribut augmente, toutes les compétences et spécialités (sauf les compétences avancées) qui en dépendent augmentent également de "+1".

Déplacement. *Coût en points de Personnage :* l'actuel facteur Déplacement. *Temps d'entraînement :* une semaine par point de Personnage dépensé si l'on dispose d'un professeur ; deux semaines par point de Personnage dans le cas contraire. On est obligé de s'entraîner, mais l'on peut réduire la durée nécessaire d'un jour par point de Personnage supplémentaire dépensé (minimum : une semaine).

Note : cette caractéristique ne peut pas augmenter au-delà du maximum possible pour la race du personnage.

Sensibilité à la Force. *Coût en points de Personnage :* 20 points. *Temps d'entraînement :* aucun.

Note : il est impossible de "perdre" sa sensibilité à la Force.

Chapitre deux : Attributs et compétences

Compétences de Vigueur

Levage

La difficulté varie en fonction du poids que l'on veut soulever et du temps pendant lequel on compte le porter.

Poids	Niveau de difficulté
10 kg	Très Facile
50 kg	Facile
100 kg	Moyennement Difficile
200 kg	Difficile
500 kg	Très Difficile
750 kg	Héroïque
1 tonne	Héroïque +10
1,5 tonne	Héroïque +20
2 tonnes	Héroïque +30
2,5 tonnes	Héroïque +40
3 tonnes	Héroïque +50

Temps	Accroissement du niveau de difficulté
1-6 rounds (jusqu'à 30 secondes)	Pas d'augmentation
7 rounds à 3 minutes	+1 niveau de difficulté
Jusqu'à 10 minutes	+2 niveaux de difficulté
Jusqu'à 30 minutes	+3 niveaux de difficulté
Jusqu'à 1 heure	+4 niveaux de difficulté

Chapitre quatre : Les règles

Préparation. Si vous le voulez bien, un personnage qui prend deux fois plus de temps que nécessaire pour accomplir une tâche reçoit un bonus de +1D. Le personnage ne peut alors rien faire d'autre en même temps.

Se dépêcher. Si vous le voulez bien, un personnage peut "se dépêcher" et réduire de moitié le temps requis quand il exécute une action prenant normalement au moins deux rounds.

Sa compétence est alors divisée par deux.

Actions combinées. Deux personnages ou plus peuvent s'allier afin d'exécuter des *actions combinées*. (Dans ce cas, ils ne peuvent rien faire rien d'autre, si ce n'est des jets de compétences de réaction).

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Le membre du groupe possédant le code le plus élevé en *Commandement* ou en *Perception* est considéré comme étant le "chef". Il peut diriger autant de personnages que le nombre de "D" qu'il a en *Commandement*.

Le chef effectue un jet de *Commandement*. S'il se contente de superviser, son code n'est pas modifié. S'il participe à l'effort commun, cela compte comme deux actions (pénalité de -1D à son jet de dés).

La difficulté est basée sur la complexité de la tâche entreprise, la précision requise et le niveau de compétence des personnages impliqués.

Si le jet de Commandement est réussi, le bonus d'action combinée s'élève alors à 1D par tranche de trois personnages impliqués. Ajoutez +1 pour un personnage "supplémentaire" ; +2 pour deux personnages "supplémentaires".

Si le chef rate son tirage, soustrayez -1D au bonus par point de différence entre le score obtenu et le facteur de difficulté. (Un bonus ne peut pas être inférieur à 0D.)

Le bonus d'action combinée est attribué au personnage impliqué possédant la compétence la plus élevée.

Quand un groupe exécute une action combinée de combat, le bonus peut être divisé entre jet d'attaque et jet de dommages. Si la tâche nécessite plusieurs tirages, le bonus peut également être divisé entre ceux-ci.

Caractéristiques des personnages

Points de personnage

Limitations :

• Deux pour améliorer un tirage de compétence/attribut ou les dommages d'une attaque.
• Cinq pour améliorer un jet de spécialité.
• Cinq pour toute compétence de réaction ou pour augmenter un tirage de *Vigueur* au moment de résister à des dommages.

Points de Force

On peut dépenser un point de Force par round ; les codes-dés des compétences, attributs et talents spéciaux sont alors doublés jusqu'à la fin du round en question.

Tout ce qui ne fait pas "partie" du personnage — dommages des armes, code de Coque d'un vaisseau, etc. — n'est *pas* doublé.

On ne peut pas dépenser de points de Personnage au cours d'un round où l'on dépense un point de Force.

• Les personnages insensibles à la Force ne peuvent pas posséder plus de cinq points de Force.
• Les personnages sensibles à la Force peuvent posséder un nombre illimité de points de Force.

Chapitre cinq : Combats et blessures

Notes concernant les dommages

Sonné : un jet Facile de *Premiers Soins* suffit à ranimer un personnage inconscient.

Neutralisé : un jet Moyennement Difficile de *Premiers Soins* est nécessaire pour ranimer un personnage neutralisé. Celui-ci est ensuite groggy, aussi ne peut-il employer aucune compétence. Il se déplace alors à la moitié de sa "vitesse précautionneuse".

Mortellement blessé : un jet Moyennement Difficile de *Premiers Soins* permet de "stabiliser" l'état d'un personnage mortellement blessé. Celui-ci reste mortellement blessé, mais il survivra si on lui administre un medpac dans un délai d'une heure (tirage Moyennement Difficile en *Premiers Soins*). Sinon, il meurt.

Combat Mains Nues. Très Facile. Les dommages sont égaux à la *Vigueur* de l'attaquant.

Armes endommagées

La plupart des armes ont une "Vigueur" de 2D. Si elles sont touchées au cours d'un combat, effectuez un jet de dommages contre ces 2D.

Légèrement endommagée, l'arme perd -1D de dommages.

Gravement endommagée, l'arme perd -2D de dommages et il faut ajouter +10 au facteur de difficulté quand on l'utilise.

Sévèrement endommagée, l'arme ne peut plus être utilisée, mais reste néanmoins réparable.

Détruite, l'arme ne peut plus être réparée.



LFL

Chapitre six : Déplacements et poursuites

Déplacements

(Les règles suivantes s'appliquent aux personnages, aux véhicules et aux vaisseaux spatiaux.)

Décrivez le terrain. Choisissez un niveau de difficulté et un facteur de difficulté : Très Facile (1-5), Facile (6-10), Moyennement Difficile (11-15), Difficile (16-20), Très Difficile (21-30) ou Héroïque (31 ou +).

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Procédez au jet de compétence approprié : *Course à Pied, Répulseurs* (ou une autre compétence de véhicule), *Transports Spatiaux, Pilotage de Chasseur Stellaire* ou *Pilotage de Vaisseau de Guerre*.

Déplacement une fois par round. Choisissez une des quatre vitesses suivantes :

Précautionneuse : distance parcourue = 1/2 facteur Déplacement.

Sur des terrains Très Faciles, Faciles et Moyennement Difficiles, un tel déplacement est une "action gratuite", qui ne nécessite aucun tirage et n'est pas prise en compte dans les pénalités pour actions multiples.

Sur des terrains Difficiles, Très Difficiles ou Héroïques, on procède à un jet de déplacement, mais la difficulté est réduite d'un niveau.

Croisière : distance parcourue = facteur Déplacement.

Pas de jet de dés nécessaire sur des terrains Très Faciles, Faciles ou Moyennement Difficiles.

Tirage requis sur des terrains Difficiles, Très Difficiles ou Héroïques.

Grande vitesse : distance parcourue = 2 fois facteur Déplacement.

Jet de dés nécessaire pour tous les types de terrains.

Accroître la difficulté d'un niveau sur les terrains Difficiles, Très Difficiles ou Héroïques.

Toute allure : distance parcourue = 4 fois facteur Déplacement. À cette vitesse, il est impossible de faire autre chose pendant un round, pas même des *esquives* ou des *parades !*

Accroître la difficulté d'un niveau sur les terrains Très Faciles, Faciles ou Moyennement Difficiles.

Accroître la difficulté de deux niveaux sur les terrains Difficiles, Très Difficiles ou Héroïques.

Manœuvres (Modificateurs au facteur de difficulté)

+1 à +5	Manœuvre relativement facile.
+6 à +10	Manœuvre relativement difficile.
+11 à +15	Manœuvre très difficile.
+16 ou plus	Manœuvre semblant pratiquement impossible.

Déplacements manqués

Quand un personnage rate un déplacement, reportez-vous au paragraphe correspondant à la différence entre le facteur de difficulté et le score obtenu aux dés.

Personnage

1 à 3. Dérapage. Le personnage perd pied. Il achève son déplacement, mais une pénalité de -1D lui est appliquée jusqu'à la fin du round en cours.

4 à 6. Glissade. Le personnage glisse. Il ne parcourt que la moitié de la distance prévue. -3D jusqu'à la fin du round, -1D jusqu'à la fin du round suivant.

7 à 10. Chute. Le personnage ne parcourt que la moitié de la distance prévue. Aucune action jusqu'à la fin du round en cours, -2D au cours du round suivant.

11 à 15. Culbute mineure. Le personnage tombe alors qu'il n'a parcouru que le quart de la distance prévue. Aucune action pendant le round en cours et le round suivant. 1D de dommages s'il courait à toute allure, sinon rien.

16 à 20. Culbute. Le personnage tombe. Dommages de collision normaux.

21 ou plus. Culbute grave. Le personnage fait une mauvaise chute. Augmentez les dommages de collision de +2D.

Véhicule

1 à 3. Légère embardée. Le véhicule achève son déplacement. -1D jusqu'à la fin du round.

4 à 6. Embardée. Le véhicule ne parcourt que la moitié du déplacement prévu. -3D jusqu'à la fin du round en cours, -1D le round suivant

7 à 10. Dérapage. Le véhicule parcourt le quart de la distance prévue, puis dérape de manière incontrôlable. Il ne peut plus se déplacer jusqu'à la fin du round en cours et du suivant.

11 à 15. Collision mineure. -3D aux dommages normaux de la collision. S'il n'y a rien à percuter dans les parages, le véhicule dérape ; il ne peut plus se déplacer jusqu'à la fin du round suivant.

16 à 20. Collision. Dommages normaux. S'il n'y a rien à percuter, le véhicule dérape.

21 ou plus. Collision majeure. Dommages de collision augmentés de +4D. S'il n'y a rien à percuter, le véhicule dérape violemment de manière incontrôlable et peut exécuter des tonneaux.

Collisions

La quantité de dommages infligée par une collision dépend de la vitesse à laquelle le personnage ou le véhicule concerné se déplace.

Vitesse	Dommages Personnage	Dommages Véhicule
Déplacement précautionneux	1D	2D
Vitesse de croisière	2D	4D
Grande vitesse	3D	6D
Toute allure	4D	10D

Véhicules seulement : quand deux véhicules se percutent, les dommages sont modifiés en fonction de l'angle de la collision.

Collision frontale	+3D
Collision arrière/latérale	-3D
Collision à angle droit	0D

Chapitre sept : Voyages et combats spatiaux

Déplacements manqués des vaisseaux spatiaux

Soustrayez le résultat du tirage du facteur de difficulté, puis reportez-vous à la rubrique appropriée :

1 à 3. Légère embardée. -1D à toutes les actions jusqu'à la fin du round.

4 à 6. Embardée. Le vaisseau ne parcourt que la moitié de la distance prévue. -3D pendant le round en cours et -1D pendant le suivant.

7 à 10. Vrille. Le vaisseau ne parcourt qu'un quart de la distance prévue, avant de partir en vrille. Le pilote en perd le contrôle pour le round en cours et le suivant.

11 à 15. Collision mineure. Le vaisseau est victime d'une collision... (retirez -3D aux dommages de collision normaux). Sinon, il part en vrille et son pilote en perd le contrôle pendant le round en cours et le suivant.

16 à 20. Collision. Le vaisseau est victime d'une collision. Sinon, il part en vrille (voir "Vrille").

Photocopie autorisée pour usage personnel.



LFL

21 ou plus. Collision majeure. +4D aux dommages. Sinon, il part en vrille et son pilote en perd le contrôle pendant le round en cours et le suivant.

Collisions

La quantité de dommages subie dépend de la vitesse à laquelle se déplace le vaisseau.

Vitesse	Dommages de collision
Précautionneuse	2D
Croisière	4D
Grande	6D
Toute allure	10D

Écrans. Les écrans à particules fonctionnent en permanence et sont coupés seulement quand un vaisseau tire des missiles, des torpilles ou lance des chasseurs. Quand un vaisseau coupe ses écrans à particules, réduisez son code Coque de -2D. (Quand un vaisseau perd son générateur principal, il perd aussi ses écrans à particules.)

Missiles, bombes et torpilles à protons. Ces armes sont difficiles à ajuster sur des cibles se déplaçant rapidement.

Augmenter le facteur de difficulté de :	Vitesse spatiale	Vitesse atmosphérique
+5 points	3	100 à 150
+10 points	4	151-200
+15 points	5	201 à 250
+20 points	6 ou plus	251 ou plus

Table d'astrogation

Difficulté des tirages d'*Astrogation*. Elle peut osciller entre Très Facile et Héroïque. Elle est généralement Moyenne.

Modificateur :	Situation :
+30	Absence de navordinateur ou de Droïd astromec
Facteur de difficulté doublé	Départ précipité (voir "Calculer les coordonnées du saut en hyperespace")
+5	Vaisseau légèrement endommagé
+10	Vaisseau gravement endommagé
-1	Par heure ajoutée au temps de voyage*
+1	Par heure retirée au temps de voyage*
+1 à +30 ou plus	Obstacles

* Les personnages peuvent réduire leur facteur de difficulté d'un point par heure ajoutée au temps de voyage.

Il leur est également possible de calculer des trajets plus rapides. +1 au facteur de difficulté par heure économisée.

Si le tirage d'*Astrogation* est raté d'au moins 10 points, le vaisseau ne parvient pas à entrer dans l'hyperespace. Si le tirage n'est raté que de 1 à 9 points, le vaisseau pénètre dans l'hyperespace, mais il est victime d'un "incident d'astrogation".

Calculer les coordonnées du saut en hyperespace.

Une minute : quand on emprunte une route fréquentée ou lorsqu'on utilise des coordonnées pré-calculées.

Un round : départ précipité — la difficulté du jet d'*Astrogation* est doublée.

Une demi-heure : calculer un plan de vol entre deux systèmes connus.

Quelques heures : le vaisseau ne s'est jamais rendu auparavant dans le système de destination.

Une journée : position/système actuel inconnu.

Durée du trajet. Correspond, sur le "Répertoire astrographique", au temps que met un vaisseau équipé d'hyperpropulseurs x1.

Photocopie autorisée pour usage personnel.

Le maître de jeu peut choisir une durée en se fondant sur ces exemples :

Au sein d'un même secteur	De quelques heures à quelques jours
Au sein d'une même région	De quelques heures à plusieurs jours
Entre deux régions voisines	De plusieurs jours à plusieurs semaines
D'un bout à l'autre de la galaxie	De plusieurs semaines à plusieurs mois

Table des incidents d'astrogation

Lancez 2D :

2. Hyperpropulseur coupé et endommagé. L'hyperpropulsion s'est coupée automatiquement ; le moteur est endommagé. Un jet de réparation Moyennement Difficile est requis.

3 ou 4. Fluctuations radioactives. Durée modifiée de +1D ou -1D heures pour chaque point de différence entre le score obtenu et le facteur de difficulté.

5 ou 6. Coupure d'hyperpropulsion. Le pilote doit calculer une nouvelle route hyperspatiale.

7 ou 8. Déviation de trajectoire. Le vaisseau dévie de sa trajectoire ; une nouvelle route doit donc être calculée.

9. Mynocks. Le temps de voyage doit être augmenté de 1D jours.

10. Panne grave. Un appareillage de bord (propulseurs sub-luminiques, navordinateur, capsules de sauvetage, armes, etc.) subit des dommages.

11 ou 12. Collision, dommages graves. Le vaisseau percute un objet stellaire et repasse dans l'espace normal. Il est gravement endommagé.

Trajets sub-luminiques

Voici des indications *très approximatives* concernant la durée des trajets à vitesses sub-luminiques.

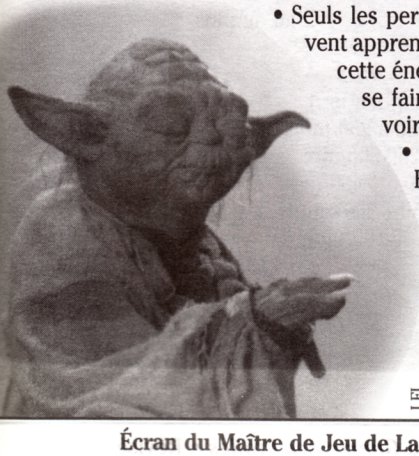
5 minutes pour se rendre d'une orbite à un point où il est possible de passer dans l'hyperespace en toute sécurité.

30 minutes pour se rendre d'une planète à l'une de ses lunes.

De 2 à 6 heures pour se rendre d'une planète à sa voisine.

Entre 10 et 48 heures pour aller d'une étoile jusqu'aux confins de son système stellaire.

Chapitre neuf : La Force



- Seuls les personnages sensibles à la Force peuvent apprendre les compétences et pouvoirs de cette énergie mystique. Un personnage doit se faire enseigner un pouvoir pour pouvoir ensuite s'en servir.
- Les personnages sensibles à la Force reçoivent des points du Côté Obscur quand ils commettent des mauvaises actions. Un Jedi qui n'intervient pas pour empêcher une mauvaise action reçoit également un point du Côté Obscur.

Le code Jedi

"Un Jedi doit avoir le plus profond dévouement, l'esprit le plus sérieux."

Yoda, Maître Jedi

Il n'y a aucune émotion ; il y a la paix.
Il n'y a pas d'ignorance ; il y a la connaissance.
Il n'y a pas de passion ; il y a la sérénité.
Il n'y a pas de mort ; il y a la Force.

Il est interdit de tuer, sauf en cas de légitime défense ou pour protéger quelqu'un. On n'a pas le droit d'agir pour son propre enrichissement ou l'acquisition d'un pouvoir personnel. On ne doit jamais agir sous l'emprise de la haine, la colère, la peur ou l'agressivité.

Attention ! Le simple fait d'employer la Force pour faire le mal entraîne automatiquement le gain d'un point du Côté Obscur. Quand un personnage a accumulé trop de ces points, il est dévoré par le Mal et bascule du côté de l'Obscurité !

Pouvoirs de la Force

Professeurs. Un professeur doit posséder au moins 3D dans la compétence de la Force considérée — *Contrôle, Sens* ou *Altération*. Il faut, en outre, que sa compétence soit supérieure à celle de son élève.

Un étudiant jedi doit avoir un professeur pour apprendre une compétence de la Force. Cela lui coûte alors 10 points de Personnage et lui prend une semaine d'études intensives. (Cette durée peut être réduite d'un jour par point de Personnage supplémentaire dépensé ; minimum : une journée).

Le personnage obtient alors la compétence désirée à 1D. (Il acquiert par la même occasion un pouvoir, voir les règles de la section "Pouvoirs de la Force".)

Un étudiant jedi apprend généralement *Contrôle* en premier, bien que certains maîtres enseignent d'abord *Sens*. *Altération* n'est, en principe, acquise qu'en dernier.

Améliorer les compétences de la Force (*Contrôle, Sens* et *Altération*). *Coût en points de Personnage :* égal au nombre avant le "D". Doublez ce coût en l'absence de professeur. *Temps d'entraînement :* un jour par point de Personnage dépensé si le personnage dispose d'un professeur ; deux points par jour dans le cas contraire. Cette durée peut être réduite d'un jour par point de Personnage supplémentaire dépensé (minimum : un jour).

Note : un personnage peut acquérir un nouveau pouvoir chaque fois que sa compétence augmente de "+1". C'est son professeur qui choisit alors le pouvoir en question, lequel doit dépendre de la compétence considérée.

Un pouvoir qui fait appel à deux compétences — ex. : *Contrôle* et *Sens* — compte pour *deux* pouvoirs.

Un personnage peut apprendre un pouvoir de la Force sans améliorer une de ses compétences au prix de cinq points de Personnage.

L'attrait du Côté Obscur. Quand un personnage possède des points du Côté Obscur, chacun a pour effet d'augmenter de 1D ses compétences de la Force. Les Jedi qui basculent dans l'Obscurité ne reçoivent plus ce bonus.

Utilisation des pouvoirs. Chaque compétence de la Force à laquelle on fait appel compte pour une action. Un Jedi peut cependant effectuer ses jets de compétence au cours de rounds distincts sans subir de pénalité. S'il fait tous ses tirages au cours du même round, appliquez la règle des actions multiples.

LFL
Photocopie autorisée pour usage personnel.

Pouvoirs "maintenus actifs". Certains pouvoirs peuvent être maintenus actifs : leurs effets se poursuivent dans ce cas aussi longtemps que le souhaite le Jedi.

Quand un personnage est sonné, blessé ou pire, tous ses pouvoirs "actifs" sont aussitôt arrêtés.

Comme un personnage qui maintient des pouvoirs actifs utilise les compétences de la Force qui leur sont associées, appliquez la règle des actions multiples.

Personnages du Côté Obscur

• Un personnage consumé par le Côté Obscur conserve tous ses points de Force et de Personnage.

• *Points de Force.* Un personnage du Côté Obscur reçoit des points de Force uniquement quand il en dépense pour commettre une mauvaise action à un *moment dramatiquement approprié.*

Quand il en dépense à tout autre moment, ces points sont définitivement perdus, même s'il commet une mauvaise action grâce à eux.

• *Points de personnage.* Les personnages consumés par le Côté Obscur ne reçoivent plus de points de Personnage pour leurs aventures. Au lieu de cela, ils en gagnent un chaque fois qu'ils se font infliger un point du Côté Obscur.

• *Points du Côté Obscur.* Les personnages du Côté Obscur reçoivent un point du Côté Obscur quand ils commettent de mauvaises actions ou facilitent activement de tels actes.

• *Faire appel au Côté Obscur.* Les personnages du Côté Obscur peuvent faire appel à lui afin d'obtenir des points de Force.
Le jet requis en *Contrôle* ou *Sens* est Facile ; augmentez la difficulté de deux niveaux si l'action envisagée n'a pas pour but de faire du mal à quelqu'un. Accroissez-la également d'un niveau pour chaque "appel" après le premier, au cours d'une même aventure.

• *Il demande plus qu'il ne donne.* Quand un personnage rate un "appel au Côté Obscur", il perd aussitôt, au choix du joueur : 1D points de Personnage, 1D points d'attribut ou 1D points de compétence de la Force. Si un attribut ou une compétence se retrouve ainsi réduit à 0D, le personnage est dévoré par le Côté Obscur et meurt.

Revenir dans la Lumière. Les personnages du Côté Obscur peuvent à nouveau embrasser la Lumière, mais ils doivent alors faire la preuve de leur détermination en dépensant un point de Force de manière complètement désintéressée à un moment dramatiquement approprié (il faut souvent qu'ils consentent un sacrifice héroïque).

Un personnage qui a expié perd tous ses points de Force et de Personnage. Son total de points du Côté Obscur tombe à cinq. (La moindre transgression peut le renvoyer sur la voie des ténèbres...)

Équipements divers

Vêtements/Matériel de survie	Disponibilité	Prix
Habits de travail	1	100
Vêtements de détente	1	75
Costume	1	75
Vêtements formels	1	100
Uniforme local	1	150
Combinaison anti-feu	2	200
Combinaison protectrice (standard)	2	300
Combinaison protectrice (milieux arides)	2	400
Combinaison thermique (contre le froid)	2	400
Parka polaire	2	250
Combinaison pressurisée	2	400
Combinaison de plongée	2	400
Masque respiratoire	2	400
Bouteilles d'oxygène	2	100
Recycleur d'oxygène (ou de tout autre gaz vital)	2	300
Systèmes de survie miniaturisés	2	1 000
Combinaison spatiale (de secours)	2	1 000
Combinaison spatiale (standard)	2	1 500
Combinaison spatiale (qualité supérieure)	2, T	2 200

Tentes de survie	Disponibilité	Prix
Une place	1	200
Deux places	1	400
Quatre places	1	600
Six places	1	800

Machines	Disponibilité	Prix	Code Écrans
Générateur à fusion (léger)	1	500	—
Générateur à fusion (moyen)	1	750	—
Générateur à fusion (lourd)	1	1 000	—
Vaporateur à humidité	1	500	—
Générateur d'écrans (petit)	1	500	1D
Générateur d'écrans (moyen)	1	750	2D
Enceinte énergétique (par 50 m)	2	100	—
Générateur d'enceinte énergétique	2	750	—

Outils	Disponibilité	Prix
Scanner de puissance	1	150
Hydrocompresseur	1	50
Perceuse laser	1	50
Tranchoir à fusion	1	75
Baladeuse	1	25
Chalumeau à plasma	1	50
Vibro-pioche	1	50
Vibro-scie	1	75
Levier énergétique	1	30
Harnais à outils	1	10
Trousse à outils pour ordinateurs	1	200
Trousse à outils pour Droïds	1	200
Trousse à outils pour véhicules	1	200
Trousse à outils pour dispositifs de sécurité	1, R	200

Ticket de transport	Prix
Paquebot luxueux	1 000
Vaisseau de ligne "classique"	500
Classe économique	100
Charter	10 000

Route	Multipliez le prix par :
Route très fréquentée	x1
Route fréquentée	x2
Route peu fréquentée	x3
Route inhabituelle	x5
"Vous voulez aller où ?"	x6 ou plus

Logement	Disponibilité	Prix (location)	Prix (achat)
Taudis	1	150 à 250/mois	—
Appartement normal	1	250-500/mois	—
Appartement luxueux	2, T	500 à 1 400/mois	—
Maison	1	750-1 800+/mois	35 000
Entrepôt	1	10-100/mois	—
Ferme déjà exploitée	1	—	1 000 à 50 000+
Nouvelle exploitation	1	—	50-50 000

Photocopie autorisée pour usage personnel.