

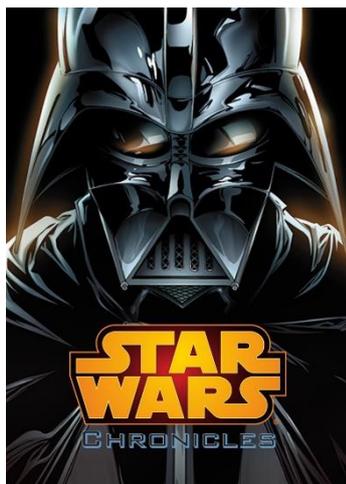


**STAR  
WARS**  
CHRONICLES<sup>®</sup>



**STAR  
WARS**

CHRONICLES<sup>®</sup>



## LIVRE I

### PERSONNAGES



Créer un personnage	2
Le concept	2
Les caractéristiques	3
Scores de caractéristiques	3
Modificateurs de caractéristiques	3
Relancer les dés	3
Définitions	4
Espèces	5
Choisir son espèce	5
Spécificité des espèces	6
Les Advosze	7
Les Anzati	8
Les Aqualish	9
Les Arcona	10
Les Balosars	11
Les Besalisks	12
Les Bith	13
Les Bothans	14
Les Cathar	15
Les Céréens	16
Les Chadra-fan	17
Les Chagriens	18
Les Chevins	19
Les Clawdites	20
Les Defel	21
Les Dévaroniens	22
Les Dugs	23
Les Duros	24
Les Ewoks	25
Les Gamorréens	26
Les Gand	26
Les Gran	28
Les Gungans	28
Les Humains	29

Les Ithoriens	30
Les Jawas	31
Les Kaminoans	32
Les Kel Dor	33
Les Mandaloriens	34
Les Mon Calamari	36
Les Nautolans	36
Les Neimoidiens	37
Les Nikto	38
Les Noghris	39
Les Quarrens	40
Les Rodiens	41
Les Sullustéens	42
Les Togrutas	43
Les Trandoshéens	44
Les Twi'leks	45
Les Weequays	46
Les Wookies	47
Les Zabraks	48
Les Zeltrons	48
Les Voies	49
Les Voies communes	50
Les Voies réservées	75
Les traits	81
Les Points de Vie (PV)	83
Les Défenses	83
Les Attaques	84
L'Initiative	85
Les Points de Force	85
Le Côté Obscur	85
L'équipement	85

## LIVRE II

### SYSTÈME DE JEU



Les actions	87
Résolution d'un test	87
Evaluer la difficulté	87
20 : Réussite critique	88
1 : Echec critique	88
Choix d'une caractéristique	89
Autres bonus / malus	89
Relancer le D20	89
Recommencer	89
Le test en opposition	90
La série de tests	90
Le test en coopération	91
Prendre 10 ou 20	91
La Force et les actions	91
Le combat	92
Le tour de combat	92
Surprise	92
Initiative	93
Poussée d'adrénaline	93
Les actions	93
Résolution des attaques	94
Attaque concertée	95
Combat à deux armes	95

Manœuvres en combat	95
Combat à distance	96
Effets de zone	96
Actions défensives	97
Résolution des DM	97
Inconscience et mort	97
Etats préjudiciables	98
Blessure grave	98
Réussite critique en combat	99
Echec critique en combat	99
Les soins médicaux	99
Un monde de danger	100
Le feu et les flammes	100
L'asphyxie	100
La noyade	101
Les chocs électriques	101
Maladies, poisons et radiations	101
Les drogues	102
L'acide	102
Températures extrêmes	102
La tentation	103

## LIVRE III

### ÉQUIPEMENT



L'argent	104
Transporter des crédits	104
La richesse et les crédits	105
Vendre des objets	105
Les armes	106
Caractéristiques des armes	106
Les armes de mêlée	106
Les armes à distance	107
Le mode étourdissant	108
Les explosifs	108
Les armures	108
Caractéristiques des armures	109
Autonomie des armures	109
Armures mandaloriennes	110
Équipement standard	110
Services et dépenses	116



## LIVRE IV

### VÉHICULES



Types de véhicules	117
Appareils planétaires	117
Vaisseaux spatiaux	118
Statistiques de combat des véhicules	118
La relativité de la taille	119
Personnages à bord	120
Débuter le combat	120
Initiative	120
Défenses	120
Attaque	121
Dommages	121
Energie disponible	121
Vaisseaux sans pilotes	121
Actions des véhicules en combat	121
Résolution des attaques	122
Arcs de tir	122
Les actions standards	122
Missiles et torpilles	124
Rayons tracteurs	125
Description des véhicules	125
L'hyperespace	143
Les navordinateurs	143
Les dangers de l'hyperespace	144
Durée des voyages en hyperespace	145

## LIVRE V

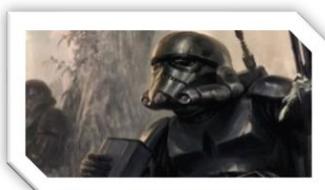
### DROÏDES



La vie d'un droïde	146
Jouer un droïde	146
Les caractéristiques d'un droïde	147
La maintenance des droïdes	149
La personnalité des droïdes	149
Catalogue des droïdes	151

## LIVRE VI

### ADVERSAIRES



Bêtes sauvages	158
Description des bêtes sauvages	158
Personnes	163

## LIVRE VII

### LA FORCE



La Force à travers les âges	171
Utiliser la Force	172
Points de Force	172
Le Côté Obscur	173
Les points du Côté Obscur	173
Les transgressions du Côté Obscur	173
Jouer des Jedi	175
Les Jedi	176
Les Sith	177
D'autres traditions	178

## LIVRE VIII

### L'UNIVERS



La vie dans la galaxie	180
Aperçu de l'univers	180
Planètes de la galaxie	184
Bespin	184
Bothawui	185
Céréa	185
Coruscant	186

Dorin	186
Duro	187
Endor (lune forestière)	187
Gamorr	188
Iridonia	189
Ithor	189
Kashyyyk	190
Mon Calamari	190
Naboo	191
Nar Shaddaa	191
Rodia	192
Ryloth	193
Sullust	193
Tatooine	194
Trandosha	194

## LIVRE IX

### L'ART DE LA MAÎTRISE



Le rôle du meneur de jeu	196
Créer des aventures	196
Enseigner le jeu	196
Tisser la toile de fond	197
Déterminer le style de jeu	197
S'approprier les règles	198
Conserver l'équilibre	199
Mener une partie de jeu de rôle	200
Connaître les joueurs	200
Les règles de la table	200
Travailler avec les joueurs	201
Éviter le méta-jeu	201
Résumé des épisodes précédents	202
Fixer le rythme	202
Compulser les règles	202
Tricher	202
Attribuer les points d'expérience	203
Dépenser les PE	204
Créer un scénario	206
Créer une campagne	208

## ANNEXES

Formes de combat	212
Gestion de Domaine	221

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I



Bienvenue dans Star Wars Chronicles ! Ce que vous tenez entre les mains – ou ce que vous lisez sur support numérique – n’est pas un jeu de rôle officiel. Il n’a reçu aucune autorisation de Disney, détenteur de la licence, ni même des illustrateurs dont les œuvres orneront le présent ouvrage. Il s’agit d’un jeu de rôle amateur destiné à un usage privé. Le nom de Chronicles fait référence au système de règles sur lequel il est basé : Chroniques Oubliées, une version simplifiée du système D20 présentée dans le magazine des jeux de simulation, Casus Belli et édité par Black Book Edition. Il en reprendra l’essentiel du moteur, modifié en fonction des besoins. Là non plus, aucune autorisation spécifique n’a été demandée et obtenue.

La raison d’être de ce livre est d’offrir au meneur de jeu que je suis et aux joueurs que je côtoie un livre complet reprenant un maximum d’éléments de l’univers de la Guerre des Etoiles dans un cadre de règles simple et compréhensible. Il vise à donner un souffle épique – sans prise de tête – à la galaxie lointaine, très lointaine, imaginée en son temps par George Lucas. Différents éléments issus de nombreux ouvrages seront ainsi proposés à la lecture pour le plus grand bien des utilisateurs de ce livre. Pour toutes les raisons évoquées ci-dessus, cet ouvrage ne peut en aucun cas être distribué ou encore moins vendu. Il n’est qu’un support de jeu privé destiné à mon usage personnel et à celui de mes joueurs.

## LIVRE 1 : PERSONNAGES

Dans ce livre, vous allez retrouver toutes les règles nécessaires à la création d’un groupe de personnages dans l’univers de Star Wars Chronicles.

Avant de commencer la partie, chaque joueur doit définir son personnage. Si le temps est limité, le meneur de jeu est en droit de proposer (ou d’imposer) des personnages prêtirés (c’est-à-dire des personnages qu’il aura créé à l’avance) à ses joueurs. En règle générale, les joueurs apprécieront le fait de créer eux-mêmes leur personnage. Cela leur permettra de coller au plus près à l’idée qu’ils se font de leur héros et de le rendre ainsi plus attachant à leurs yeux. Outre le temps gagné lors de la séance de jeu, l’avantage des personnages prêtirés est aussi de coller au plus près au scénario prévu par le meneur de jeu. Dans certains cas, le scénario imposera un certain type de personnages : des agents rebelles humains, des pilotes d’un escadron d’Ailes-X, des contrebandiers extraterrestres... Dans ce cas, le meneur de jeu peut diriger les choix des joueurs dans le cadre d’une création commune par les joueurs ou tout bonnement imposer des prêtirés. Dans tous les cas, il est bon de laisser le joueur choisir son personnage parmi ceux proposés ou de conserver quelques étapes rapides de la création pour le jour J, afin que tout le monde s’y retrouve et se sente concerné.

## CRÉER UN PERSONNAGE

Un personnage de Star Wars Chronicles est défini en plusieurs étapes.

- **Le concept :** le meneur de jeu explique aux joueurs à quel style d’histoire les personnages vont être confrontés et les joueurs essaient de définir quel genre de personnages, en accord avec ce style, ils veulent incarner.
- **Les caractéristiques :** lancez 4D6, additionnez les trois valeurs les plus élevées et recommencez l’opération pour chacune des six caractéristiques que sont la Force, la Dextérité, la

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme. Chaque valeur de caractéristique est associée à un modificateur que l'on obtient en se référant à un tableau.

- **L'espèce :** choisissez l'une des nombreuses espèces disponibles dans Star Wars Chronicles. Prenez note des bonus/malus aux caractéristiques et des différentes informations relatives à votre espèce.
- **Les voies :** choisissez les voies dans lesquelles votre personnage va pouvoir progresser. Notez les capacités de niveau 1 qui y sont liées. En plus des voies acquises via votre espèce, choisissez deux voies supplémentaires.
- **Les traits :** quel est le caractère de votre personnage ? Pour le savoir, lancez ensuite 1D20 dans la grille pour déterminer votre trait. Prenez note des bonus ou des malus accordés.
- **Les points de vie :** calculez les points de vie de votre personnage. Ils sont égaux à votre Constitution + 2D6.
- **Les défenses :** calculez vos valeurs de Défense Réflexe, Corporelle et Mentale.
- **Les attaques :** calculez vos valeurs d'Attaque au Corps à corps, à Distance et Mentale.
- **L'initiative :** calculez votre valeur d'initiative.
- **Les points de Force :** calculez les points de force de votre personnage. Ils sont égaux à votre modificateur de Sagesse (SAG) (minimum 1).
- **Les points du Côté Obscur :** déterminez avec le meneur de jeu si votre personnage possède des points du Côté Obscur à sa création.
- **L'équipement :** estimez la richesse initiale de votre personnage et l'équipement qu'il peut posséder avant de partir à l'aventure.



## LE CONCEPT

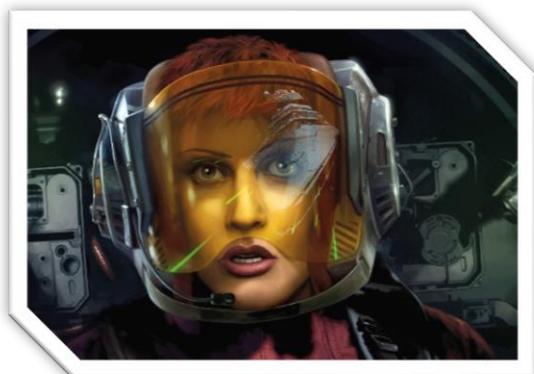
Dans un jeu de rôle, tout est permis. Ou presque. On peut partir du principe que les joueurs créent leurs personnages le plus librement possible et que le meneur de jeu créera des histoires qui leur conviennent. On peut aussi imaginer que le meneur de jeu a une idée très précise de l'histoire qu'il veut faire jouer et qu'il va imposer aux joueurs des personnages qui seront adaptés à cette histoire. Prenons l'exemple d'un groupe de personnages faisant partie d'une bande de pirates de l'espace. Que faire si le meneur de jeu a envie de faire jouer une histoire mettant en scène les habitants d'un monde primitif, ignorant tout des conflits galactiques ? L'idéal est souvent de trouver un compromis. Le meneur de jeu expose la direction générale de son scénario ou de sa campagne et, en tenant compte de cela, les joueurs vont créer leurs personnages sous les conseils de leur meneur de jeu. Idéalement, les joueurs devraient créer leurs personnages ensemble, afin de bien savoir qui veut jouer quoi et créer ainsi un groupe équilibré, avec ce qu'il faut de force de frappe et de réflexion. Mais après tout, il peut aussi être très amusant de laisser les joueurs dans l'ombre et de leur faire vivre des histoires qui vont remettre en cause leurs certitudes et jouer précisément sur des thèmes qu'ils maîtrisent mal.

## LES CARACTÉRISTIQUES

La quasi-totalité des jets de dés que vous ferez tiendront compte de bonus tirés de vos caractéristiques. Un personnage solide a plus de chances de survivre à une nuit glaciale sur Hoth. Un personnage perceptif remarquera plus facilement les stormtroopers se faufilant par l'arrière. Un personnage stupide trouvera moins

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

facilement le panneau caché qui mène aux compartiments secrets du vaisseau. Vos six scores de caractéristiques déterminent en partie vos chances de succès dans de telles entreprises.



Votre personnage dispose de six caractéristiques : la Force (FOR), la Dextérité (DEX), la Constitution (CON), l'Intelligence (INT), la Sagesse (SAG) et le Charisme (CHA). Chaque score supérieur à la moyenne vous octroie un avantage sur certains jets de dés, mais chaque score inférieur à la moyenne vous fera subir des malus. Les scores de caractéristiques sont générés aléatoirement et vous les répartissez selon vos envies entre les six caractéristiques. Vous les modifierez éventuellement en tenant compte de l'espèce de votre personnage et vous aurez encore l'occasion de les améliorer en cours de jeu grâce à votre expérience.

## SCORES DE CARACTÉRISTIQUES

Pour générer un score de caractéristique pour votre personnage, vous lancez quatre dés à six faces (4D6). Vous laissez de côté le dé au résultat le plus faible, puis vous faites la somme des trois autres. Relancez tous les jets, si la moyenne obtenue est inférieure à 13.

Cela vous donne un score compris entre 3 (pitoyable) et 18 (excellent). La moyenne d'un individu moyen, dans la galaxie, est fixée à 10 ou 11, mais votre personnage n'est pas n'importe qui. La moyenne des scores des héros est généralement fixée à 12 ou 13 (le héros moyen est au-dessus de la moyenne). Générez un total de six scores de caractéristiques et notez-les sur un

morceau de papier. Décidez alors de la manière dont vous allez les répartir entre vos caractéristiques. A ce stade, vous devez savoir quel type de personnage vous désirez incarner, comme vous l'avez compris à la phase de concept. Ce n'est que de cette façon que vous ferez le meilleur usage de ces scores. Rappelez-vous que les espèces non-humaines peuvent modifier ces scores de départ, alors, employez un crayon.

## MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Chaque caractéristique, une fois corrigée par l'espèce au besoin, dispose d'un modificateur de caractéristique (Mod.) compris entre -5 et +5, en fonction de son score.

Ce modificateur est le nombre qui sera ajouté ou soustrait au jet de dé lorsque votre personnage essaiera d'accomplir quelque chose en rapport avec cette caractéristique. Par exemple, vous ajouterez votre modificateur de Force lorsque vous tenterez de frapper quelqu'un avec votre vibrolame. Vous ajouterez aussi ces modificateurs à certaines valeurs en-dehors des jets de dé. Par exemple, vous ajouterez votre modificateur de Dextérité à votre Défense Réflexe. Un modificateur positif est appelé un bonus et un modificateur négatif est appelé un malus.

## RÉPARTITION

Il est possible aussi de choisir ses caractéristiques en employant la technique de répartition. Répartissez +7 de modificateurs entre vos différentes caractéristiques. Ensuite indiquez la valeur liée pour chaque caractéristique. Trois d'entre elles doivent être paires et trois impaires. (Exemple : FOR 16/+3, DEX 13/+1, CON 11/0, INT 12/+1, SAG 14/+2 et CHA 11/0).

### Modificateurs de caractéristiques

SCORE	MOD	SCORE	MOD	SCORE	MOD
1	-5	12-13	+1	24-25	+7
2-3	-4	14-15	+2	26-27	+8
4-5	-3	16-17	+3	28-29	+9
6-7	-2	18-19	+4	30-31	+10
8-9	-1	20-21	+5	Etc.	Etc.
10-11	0	22-23	+6		

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## DÉFINITIONS

Chaque caractéristique définit à sa façon votre personnage et affecte certaines de ses actions. La description de chaque caractéristique inclut une liste d'actions potentiellement liées à cette caractéristique.

### La Force (FOR)

La Force mesure le développement musculaire et la puissance physique de votre personnage. Cette caractéristique est particulièrement importante pour les soldats parce qu'elle les aide à prendre le dessus en cas d'affrontement physique.

Vous pouvez appliquer le modificateur de Force aux cas suivants :

- Les jets d'Attaque de Mêlée
- Les jets de dommages des armes de mêlée ou lancées (à l'exception des grenades)
- Les jets d'escalade, de saut, de natation.
- Les tests de Force (pour défoncer des portes, par exemple)

### La Dextérité (DEX)

La Dextérité mesure la coordination de l'œil et des mouvements, l'agilité, les réflexes et l'équilibre. Cette caractéristique est la plus importante pour les ruffians, mais elle est aussi primordiale pour tous les personnages souhaitant être bons avec des armes à distance (comme des blasters) ou qui veulent se lancer dans une carrière de pilote.

Vous pouvez appliquer le modificateur de Dextérité aux cas suivants :

- Les jets d'Attaque à Distance
- La Défense Réflexe pour éviter les attaques
- Les jets d'acrobatie, de pilotage, d'équitation et de furtivité

### La Constitution (CON)

La Constitution représente la santé et l'endurance d'un personnage. Elle permet aussi d'augmenter les points de vie d'un héros, elle est donc

importante pour tout le monde, mais en particulier pour les soldats et les Jedi.

Vous pouvez appliquer le modificateur de Constitution aux cas suivants :

- Chaque jet de dé pour augmenter vos points de vie (un modificateur négatif ne peut jamais réduire cette augmentation à moins de 1 point par jet de dé)
- La Défense Corporelle pour résister aux poisons, aux radiations ou à des menaces similaires

Si la Constitution d'un personnage change, ses points de vie doivent également être modifiés en conséquence, en bien comme en mal.

### L'Intelligence (INT)

L'Intelligence détermine la facilité qu'a votre personnage à apprendre et à raisonner. Elle est importante pour les éclaireurs, les nobles et pour tout personnage qui veut posséder de nombreuses connaissances.

Vous pouvez appliquer le modificateur d'Intelligence aux cas suivants :

- Le nombre de langues parlées ou écrites par le personnage
- Les jets de connaissance, de mécanique et d'informatique

Les animaux ont un score d'Intelligence de 1 ou de 2. Les êtres intelligents doivent au moins être dotés d'un score supérieur ou égal à 3.

### La Sagesse (SAG)

Chaque créature possède un score de Sagesse. La Sagesse décrit la volonté d'un personnage, son bon sens, sa perception et son intuition. Si on la compare à l'Intelligence, la Sagesse est plus orientée vers le monde extérieur, vers ce qui entoure le personnage, alors que l'Intelligence est la capacité à analyser ces informations. Un professeur distrait, par exemple, peut avoir une Intelligence élevée mais une faible Sagesse. Un idiot à l'Intelligence limitée peut cependant être attentif à tout ce qui l'entoure (s'il a une Sagesse élevée). La Sagesse est importante pour les

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

éclaireurs, mais aussi pour les personnages qui veulent conserver un lien fort avec leur environnement ou pour les joueurs invétérés. Si vous voulez que votre personnage dispose de sens développés, il vaut mieux lui donner un score élevé en Sagesse.

Vous pouvez appliquer le modificateur de Sagesse aux cas suivants :

- La Défense Mentale, pour résister à certains pouvoirs de la Force
- Aux jets de perception, de survie.
- Au nombre de points de Force dont vous disposez en début de partie

Lorsqu'un personnage utilisant la Force voit son score de Sagesse augmenter ou diminuer, il convient de modifier le nombre de points de Force qu'il possède.

## Le Charisme (CHA)

Chaque créature dispose d'un score de Charisme. Le Charisme mesure la force de personnalité, la persuasion, le magnétisme, la capacité à diriger et l'attraction physique d'un personnage. Il représente la présence d'un personnage plus encore que la manière dont il peut être perçu dans un milieu social donné. Le Charisme est important pour les nobles et les Jedi.

Vous pouvez appliquer votre modificateur de Charisme aux cas suivants :

- Les jets de baratin, de renseignement, de persuasion.

## LES ESPÈCES

La galaxie contient une impressionnante variété d'espèces, disposant chacune d'une civilisation qui lui est propre et d'un aspect reconnaissable. Bien que les humains dominent la galaxie connue, il existe de nombreuses espèces non-humaines à rencontrer lors de vos voyages.

Les humains vivent principalement dans les mondes du Noyau, à travers la Bordure Médiane et même dans les mondes situés sur la Bordure Extérieure. La plupart des races non-humaines

disposent de leur propre monde ou de leurs colonies, mais les individus voyagent et peuvent être rencontrés n'importe où grâce à la propension au voyage intersidéral et à l'hyperespace. La promesse du profit et du pouvoir est adulée par toutes les espèces de ces régions, en ce compris dans les spatioports et les métropoles.

Parfois, il est facile de penser que tous les Rodiens sont des bandits et que tous les Wookies sont colériques, mais la vérité est que chaque individu de chaque espèce est unique. En fonction de l'endroit où se déroulera votre campagne, les espèces non-humaines peuvent être vivement conseillées ou à l'inverse constituer un handicap.

## CHOISIR SON ESPÈCE

Après avoir lancé les dés pour déterminer vos scores de caractéristiques mais avant de les avoir répartis entre vos caractéristiques, choisissez-vous une espèce. Dans le même temps, pensez déjà à votre style de personnage, car le choix d'une espèce peut aussi être déterminant de ce point de vue. Une fois votre espèce choisie, assignez les scores de caractéristiques et modifiez-les si nécessaire en fonction de l'espèce.

Vous pouvez jouer un personnage de toutes les espèces présentées dans ce chapitre, mais certaines espèces conviennent mieux à certains styles de jeu qu'à d'autres.

L'espèce de votre personnage vous abreuvera d'indices sur la personne qu'il peut être, sur la façon dont il perçoit le monde ou les autres espèces, sur ce qui le motive. Souvenez-vous toutefois que la description d'une espèce s'adresse à la moyenne de cette espèce. Dans chaque espèce, des individus se révèlent et se distinguent par leur apparence ou leur comportement et votre personnage peut être l'un d'eux. Ne laissez jamais une description vous priver de votre libre arbitre en la matière.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## SPÉCIFICITÉS DES ESPÈCES

L'espèce de votre personnage détermine certaines de ses qualités.

### Ajustements de caractéristiques

Le tableau ci-dessous reprend les ajustements de caractéristiques à appliquer aux personnages des différentes espèces. Si ces ajustements font passer le score de caractéristique au-dessus de 18 ou en-dessous de 3, ne vous inquiétez pas.

Par exemple, un Rodien obtient un bonus de +2 sur son score de Dextérité et un malus de -2 sur ses scores de Sagesse et de Charisme. Sachant cela, le joueur décide de placer son meilleur score (15) en Dextérité et passe ainsi à 17. Il ne veut cependant pas subir les conséquences d'un modificateur négatif en Sagesse et en Charisme, et il décide d'assigner des valeurs moyennes (12 et 13) à ces caractéristiques, qui passeront ainsi à 10 et 11 (modificateur de 0).

Espèce	Ajustements
<b>Advozse</b>	-2 DEX, +2 CON, +2 SAG
<b>Anzati</b>	+2 FOR, -4 CHA
<b>Aqualish</b>	+2 CON, -2 SAG, -2 CHA
<b>Arcona</b>	Aucun
<b>Balosar</b>	+2 DEX, -2 CON, -2 SAG, +2 CHA
<b>Besalisk</b>	-2 DEX, +2 CON
<b>Bith</b>	-2 CON, +2 INT, +2 CHA
<b>Bothan</b>	+2 DEX, -2 CON
<b>Cathar</b>	+2 DEX, -2 INT
<b>Céréen</b>	+2 INT, +2 SAG -2 DEX
<b>Chadra-fan</b>	-2 FOR, +2 DEX, -2 SAG, +2 CHA
<b>Chagrien</b>	+2 FOR, -2 DEX
<b>Chevin</b>	+2 FOR, -2 DEX, +2 CON, -2 SAG
<b>Clawdite</b>	-2 FOR
<b>Defel</b>	-2 FOR, +2 INT
<b>Dévaronien</b>	+2 DEX, -2 SAG, -2 CHA
<b>Dug</b>	+2 DEX, -2 SAG, -2 CHA
<b>Duros</b>	+2 DEX, +2 INT, -2 CON
<b>Ewok</b>	+2 DEX, -2 FOR
<b>Gamorréen</b>	+2 FOR, -2 DEX, -2 INT
<b>Gand</b>	+2 SAG, -2 CHA
<b>Gran</b>	-2 SAG, +2 CHA
<b>Gungan</b>	+2 DEX, -2 INT, -2 SAG
<b>Humain</b>	Aucun
<b>Ithorien</b>	+2 SAG, +2 CHA, -2 DEX

<b>Jawa</b>	-4 FOR, +2 DEX, -2 CHA
<b>Kaminoan</b>	+2 CON, -2 SAG
<b>Kel Dor</b>	+2 DEX, +2 SAG, -2 CON
<b>Mandalorien</b>	+1 FOR, +1 DEX, -2 CHA
<b>Mon Calamari</b>	+2 INT, +2 SAG, -2 CON
<b>Nautolan</b>	+2 CON, -2 INT
<b>Neimoidien</b>	-2 FOR, +2 INT, +2 SAG, -2 CHA
<b>Nikto</b>	+2 FOR, -2 SAG, -2 CHA
<b>Noghri</b>	+2 DEX, +2 SAG, -4 CHA
<b>Quarren</b>	+2 CON, -2 SAG, -2 CHA
<b>Rodien</b>	+2 DEX, -2 SAG, -2 CHA
<b>Sullustéen</b>	+2 DEX, -2 CON
<b>Togruta</b>	+2 DEX, -2 CON, +2 SAG
<b>Trandoshéen</b>	+2 FOR, -2 DEX
<b>Twi'lek</b>	+2 CHA, -2 SAG
<b>Weequay</b>	+2 FOR, +2 CON, -2 INT, -2 SAG, -4 CHA
<b>Wookiee</b>	+4 FOR, +2 CON, -2 DEX, -2 SAG, -2 CHA
<b>Zabrak</b>	Aucun
<b>Zeltron</b>	-2 CON, -2 SAG, +4 CHA

### Langues connues

La langue la plus véhiculaire de l'espace est appelée le basic. La plupart des personnages peuvent le parler et tous le comprennent même s'ils ne le parlent pas. Les espèces non-humaines peuvent elles aussi parler, lire et écrire la langue associée à leur espèce. Par exemple, les Bothans parlent, lisent et écrivent le bothan et le basic.

Les personnages dotés d'un modificateur positif en Intelligence peuvent parler, lire et écrire d'autres langues. Pour chaque point de bonus d'Intelligence, un personnage peut apprendre à parler, lire et écrire un nouveau langage de son choix.

Certaines espèces (les Gamorréens et les Wookiees par exemple) sont incapables de parler une autre langue que leur langue maternelle, mais cela ne les empêche pas d'apprendre à lire et à écrire d'autres langues.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## LES ADVOZSE



Les Advozse sont originaires du monde torturé et volcanique de Riflor. Trois soleils y exercent une attraction contraire sur la planète et les planétologues se perdent en conjectures pour justifier qu'elle n'ait pas déjà volé en éclats. Les Advozse ont évolué dans ce climat pour devenir de vrais survivants et des pessimistes invétérés.

Bien que leur réputation fasse d'eux d'excellents bureaucrates, leurs ingénieurs se sont également rendus responsables d'avancées remarquables dans les matériaux et les techniques de construction.

Les Advozse sont strictement végétariens et tombent gravement malades s'ils consomment des protéines animales.

**Personnalité :** les Advozse n'accordent pas facilement leur confiance et pensent que rien ne peut durer éternellement. Ils se préparent toujours au pire et bien qu'ils soient naturellement pessimistes, ils essaient toujours de choisir l'issue la plus prometteuse et la plus réaliste à une situation donnée. Les Advozse ne s'attachent presque à aucun bien à l'exception de l'argent. Si les maisons, les cités et les œuvres d'art peuvent disparaître à la prochaine saison des cataclysmes, la puissance financière permet de rebâtir une société et peut l'empêcher de sombrer dans la barbarie. Leur vision assez sombre de l'univers les rend parfois irritants auprès des autres espèces.

**Description physique :** les Advozse sont des humanoïdes d'une taille moyenne avoisinant le mètre cinquante. Ils sont imberbes et n'ont pas de système pileux ou capillaire. Leurs traits écrasés tendent une peau solide aux couleurs allant du jaune boueux au brun foncé. Les yeux des Advozse sont grands et totalement noirs en raison d'une évolution en milieu souterrain. Leurs oreilles pointues se détachent largement de leur tête et une corne plate et sombre leur pousse au sommet du crâne.

**Monde d'origine :** la planète tectoniquement instable de Riflor, dans la Bordure Médiane.

**Langue :** les Advozse parlent, lisent et écrivent l'advb.

**Exemples de noms :** Bom Vindim, Gjeel Dhantra, Kol Nurn, Roda Lem, Vel Ramdro.

### Particularités des Advozse

**Ajustements de caractéristiques :** -2 DEX, +2 CON, +2 SAG.

**Voies raciales :** Corporation, Survie.

**Taille :** les Advozse sont de taille moyenne.

**Herbivores :** les Advozse sont strictement végétariens. S'ils mangent des protéines animales, ils subissent une attaque (D20) contre leur Défense Corporelle. En cas d'échec, ils perdent 1D6 points de Constitution temporaires qu'ils ne regagnent qu'au rythme d'un point par jour.

**Armure naturelle :** la peau des Advozse s'est durcie et leur procure un bonus en Défense Réflexe de +2.

**Pessimistes :** la nature pessimiste des Advozse les rend irritants vis-à-vis des autres espèces. Cela se traduit par un malus de -4 à tous leurs jets de persuasion.

**Vision dans le noir :** la faible luminosité de l'habitat des Advozse a amélioré leur vision dans le noir. Ils peuvent distinguer nettement un objet et ses couleurs deux fois plus loin que la moyenne dans des conditions de faible luminosité.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## LES ANZATI



On croit souvent que les Anzati sont des créatures mythiques, inventées pour effrayer les enfants et les esprits influençables. Ils sont en réalité des prédateurs redoutables bel et bien réels. Leur durée de vie est exceptionnellement longue et ils atteignent l'âge adulte vers 100 ans. Les Anzati les plus ingénieux peuvent atteindre plusieurs siècles. De nombreux mondes à travers la galaxie narrent des légendes à leur propos et fondent des mythes sur leurs origines, notamment celui qui prétend qu'ils seraient l'espèce la plus vieille de la galaxie.

A travers leur longue existence, les Anzati ont développé divers centres d'intérêt et beaucoup s'adonnent avec brio aux arts. Leur culture a produit de nombreux livres, des compositions musicales enlevées, des peintures admirables, des sculptures remarquables, des films et des holos fascinants. Mais le seul art sur lequel les Anzati se mettent d'accord, c'est celui de la furtivité. Ils font généralement profil bas, disparaissant au plus vite avant que quelqu'un réalise quelle est leur vraie nature.

Les Anzati parcourent la galaxie pour une seule raison : se délecter de la « soupe » des autres espèces intelligentes. Pour un Anzat, la « soupe » représente à la fois l'énergie vitale et l'identité d'un individu, qui résident dans les fluides cervicaux des êtres intelligents. Les individus réceptifs à la Force sont pour eux des mets de choix, bien qu'aucun lien ne soit ouvertement prouvé entre les Anzati et la Force.

**Personnalité :** les Anzati forment des chasseurs patients et furtifs. Ils apprécient peu la compagnie d'autrui et voyagent généralement seuls, se mêlant peu aux autres espèces que la leur, et encore ne le font-ils que sur leur monde natal la plupart du temps. L'anonymat est le meilleur ami d'un Anzat.

**Description physique :** ce sont des humanoïdes aux nez bulbeux affichant en moyenne une taille d'un mètre soixante-dix. Ils possèdent des poches dans leurs joues dont ils peuvent faire sortir des tentacules fouineurs. On peut facilement les confondre avec des Humains tant que ces tentacules sont cachés.

**Monde natal :** l'endroit où se trouve Anzat, le monde natal des Anzati, est tenu secret. Les Anzati ne s'y rendent que pour s'y reproduire, puis parcourent la galaxie en quête de nourriture et de divertissement.

**Langue :** les Anzati parlent l'anzat, une langue ancienne qu'eux seuls peuvent apprendre. Ils parlent facilement le basic.

**Exemples de noms :** Alexi Jabbra, Tav Ezellan, Dannik Jerriko, Ketren Noor, Nikkos Tyris, Volfe Karkko.

### Particularités des Anzati

**Ajustement de caractéristiques :** +2 FOR, -4 CHA.

**Voies raciales :** Arts, Furtivité.

**Taille :** les Anzati sont de taille moyenne.

**Sentir la Force :** s'ils le font sciemment, les Anzati peuvent effectuer un test d'Attaque Mentale contre la Défense Mentale d'un personnage pour savoir s'il est ou non sensible à la Force.

**Hypnose :** les Anzati utilisent une forme primitive de télépathie pour hypnotiser une proie au prix d'une action prolongée (L). Ils doivent pour cela réussir un test d'Attaque Mentale contre la Défense Mentale d'une cible, à condition que cette cible soit totalement inconsciente de la présence de l'Anzat. En cas de succès, elle ne peut rien faire au tour suivant (étourdie). C'est généralement à ce moment que l'Anzat lui

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

enfonce ses tentacules dans les narines ou les oreilles pour « boire sa soupe ». Si l'Anzat est attaqué, interrompu ou distrait d'une quelconque manière avant d'avoir pu enfonce ses tentacules, la cible est libérée de son entrave.

**Tentacules :** une Attaque de Mêlée réussie contre une cible entravée, étourdie ou paralysée permet à l'Anzat d'introduire ses tentacules dans les narines ou les oreilles de sa cible et de boire sa « soupe ». Sortir les tentacules ou les rentrer est une action gratuite. A chaque round où l'immonde contact est établi, l'Anzat inflige la perte d'un point de CON temporaire. Si la cible tombe à 0 points de CON, elle décède.

## LES AQUALISH



Les Aqualish sont des humanoïdes amphibiens natifs du monde d'Ando, dans la Bordure Médiane. Il existe trois types d'Aqualish : les Aquala, les plus nombreux, les Quara et les Ualaq. Les trois ethnies sont généralement assez proches dans leur apparence et dans leurs traits mais les Quara et les Ualaq ont des mains en forme de griffes et cinq doigts alors que les Aquala ont des nageoires. Les Ualaq se distinguent encore par le fait qu'ils ont quatre yeux au lieu de deux.

Les Aqualish ne détestent aucune espèce plus que leurs propres ethnies rivales. Chaque ethnie considère les deux autres comme inférieure et indigne. Les Quara et les Ualaq étant mieux disposés envers les techniques et équipements standards dans la galaxie, ils sont beaucoup plus nombreux à quitter leur monde d'origine.

**Personnalité :** les Aqualish admirent la force brute et sont ostensiblement agressifs ou dénigrants vis-à-vis des faibles. La violence physique lors

d'une première rencontre est monnaie courante et socialement admise chez les Aqualish. Si la personne agressée ne réagit pas ou prend la fuite, alors l'Aqualish s'estime en droit d'insister. Si par contre elle se rebelle, il y a de fortes chances pour qu'elle gagne la sympathie de l'agresseur.

**Description physique :** les Aqualish sont des êtres frustes à face de morse dont la peau peut varier du bleu clair au noir profond. Les Ualaq ont quatre yeux au lieu de deux. Les adultes mesurent entre un mètre quatre-vingts et deux mètres.

**Monde d'origine :** Ando, une planète aquatique dans la Bordure Médiane dotée d'îles marécageuses et d'affleurements rocheux sur lesquels les Quara, les Ualaq et les Aquala construisent leurs maisons.

**Langue :** les Aqualish parlent, lisent et écrivent l'aqualish. Les trois ethnies ont chacune un vocabulaire propre, mais se comprennent très bien entre elles. Les Aqualish qui quittent Ando apprennent souvent le basic, mais leurs cordes vocales leur donnent une voix gutturale assez désagréable, même lorsqu'ils essaient d'être polis.

**Exemples de noms :** Calfta Bongji, Carn'ar, Gondara, Gunda Mabin, Koral-tae, Po Nudo, Ponda Baba, Undra Lagor, Yada Munda.

### Particularités des Aqualish

**Ajustements de caractéristiques :** +2 CON, -2 SAG, -2 CHA.

**Voies raciales :** Aquatique, Brute.

**Taille :** les Aqualish sont de taille moyenne.

**Nageoires :** les Aquala souffrent d'un malus de -4 à leurs tests de compétence impliquant une technologie étrangère en raison de leurs nageoires.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## LES ARCONA



Les Arcona sont des humanoïdes à sang froid venus de Cona, un monde aride du système de Teke Ro. La société arconienne est moins avancée technologiquement que le standard admis dans la galaxie. Leur civilisation n'a pas développé le voyage intersidéral mais peu après la venue des premiers éclaireurs de la République, des villages entiers se sont laissés tenter par les perspectives infinies de l'espace et par des emplois rémunérateurs au sein des corporations. Depuis, la plupart des mondes situés près de nœuds commerciaux disposent d'une petite colonie arconienne et on retrouve des ressortissants de cette espèce dans tous les spatioports et dans la plupart des centres d'affaires.

Bien que la technologie moyenne sur Cona soit limitée, on peut se laisser surprendre par le grand nombre de spatioports de la planète et la plupart des entreprises minières de la galaxie ont un comptoir sur place. Le système en général et Cona en particulier regorgent de minerais précieux et les autorités locales ont vendu à prix d'or des droits d'exploitation en échange de vaisseaux remplis d'eau potable. Bien que les Arcona se nourrissent en grande partie de composés chimiques présents dans leur atmosphère, ils ont aussi besoin d'eau pour alimenter les systèmes circulatoires de leur anatomie. Cela a poussé certains planétologues à considérer la perte

récente des eaux de la planète à la suite d'une catastrophe géologique.

Lorsqu'il fut révélé que les Arcona pouvaient rapidement devenir accros au sel (quelques grammes suffissent), des gens peu scrupuleux ont presque totalement détruit la société arconienne en créant des générations de drogués salins. Le sel provoque chez les Arcona des visions hallucinées très colorées, mais une absorption répétée provoque des dégâts tels qu'ils empêchent leur corps d'absorber les substances vitales de leur atmosphère. Une intervention radicale de la République a sauvé ce monde du désastre. Le Sénat a passé une loi qui réprime sévèrement le trafic de sel dans le système de Teke Ro ou dans les colonies arconiennes partout dans la galaxie. Les drogués arconiens se reconnaissent facilement à leurs yeux dorés.

La famille est au centre de la société arconienne. Les individus de chaque communauté peuvent être liés par le sang ou par des liens très forts et la famille est consultée pour toute décision, même les plus simples.

**Personnalité :** Un Arcona utilisera volontiers le « nous » au lieu du « je ». Ce sont les mâles qui élèvent les enfants, car les femelles sont considérées comme impulsives. La majorité des drogués salins sont d'ailleurs des femmes. Les Arcona sont par ailleurs connus pour leur sens de l'ordre et de la discipline et favorisent toujours la communauté au détriment de leurs ambitions personnelles.

**Description physique :** la peau des Arcona varie du vert foncé au noir. Leur tête triangulaire affiche deux gros yeux à facettes qui semblent étinceler. Leurs mains comptent chacune trois doigts. Ils mesurent en moyenne entre 1m70 et 2m.



# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

**Monde d'origine :** Cona, un monde aride situé dans la Bordure Intérieure à l'intérieur du système de Teke Ro.

**Langue :** L'arconien est la langue natale des Arcona et elle n'est parlée que dans leur monde d'origine ou sur les colonies arconiennes, mais les Arcona n'éprouvent aucune difficulté à apprendre le basic.

**Exemples de noms :** Kodu Terrafin, Vegath Tist, Dutan Kelliv, Dutana Leara, Hem Dazon, Illist Mandrep, Kal Nkai, Shlith-Dan.

## Particularités des Arcona

**Ajustements de caractéristiques :** aucun.

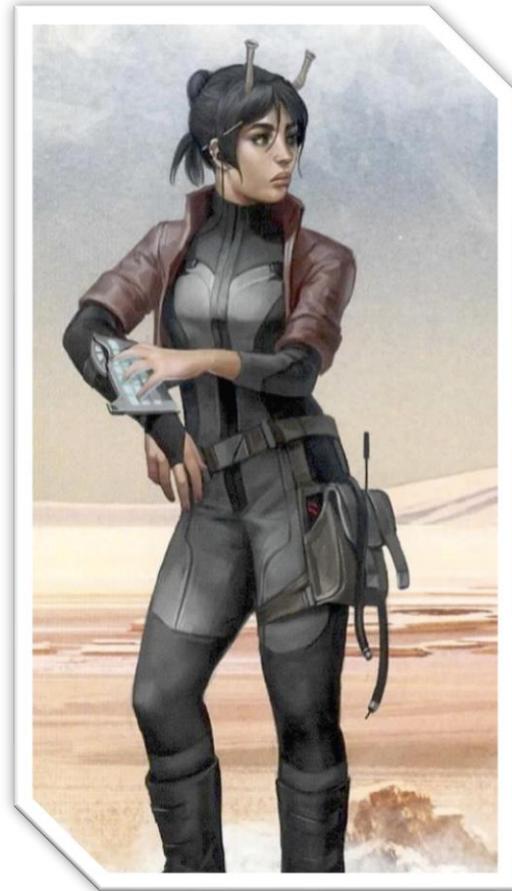
**Voies raciales :** Corporation, Contrebandier

**Taille :** les Arcona sont de taille moyenne.

**Armure naturelle :** la peau résistante des Arcona leur confère un bonus en Défense Réflexe de +1.

**Addiction au sel :** un Arcona qui consomme même une petite quantité de sel doit subir une attaque (D20+2) contre sa Défense Corporelle ou souffrir d'un empoisonnement provoquant la perte d'1D4 points de CON temporaires ainsi qu'une pénalité de -2 sur tous les tests. Au terme de 24 heures, l'Arcona affecté doit subir une attaque contre sa Défense Mentale (D20) pour résister à l'addiction. En cas d'échec, le test ne peut être retenté qu'une fois par jour. Les effets de l'empoisonnement durent 1D3 jours.

## LES BALOSARS



Les Balosars sont des humanoïdes à la réputation douteuse qui vivent dans les mondes du Noyau. On les confond facilement avec des Humains lorsque leurs antennes sont rétractées et vivent plutôt dans les échelons les plus bas de la société, où leurs talents sont réellement appréciés.

Des associations diverses ont essayé d'enrayer le cycle de la pauvreté et de la misère sur le monde natal des Balosars, mais leur gouvernement ne fait rien pour les aider. Des corporations étrangères arrosent fréquemment les élus locaux pour acheter des terres à vil prix afin d'y installer des usines polluantes.

**Personnalité :** les Balosars sont généralement individualistes et ont peu de volonté. Beaucoup souffrent de dépression et se sentent piégés dans la galaxie. Ceux qui s'en sortent adoptent un ton résolument sarcastique. L'apparence physique d'un Balosar et sa personnalité témoignent

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

souvent d'une vie difficile et ils ont du mal à faire la distinction entre le Bien et le Mal.

**Description physique :** les cheveux des Balosars sont touffus et semblent hérissés sur leur tête, ce qui leur permet de dissimuler deux antennes rétractiles sur le sommet de leur crâne. La taille moyenne d'un Balosar est d'un mètre soixante. Leur peau est souvent pâle en raison d'un manque d'exposition au soleil et ils ont l'air malade en raison d'un manque d'air pur.

**Monde d'origine :** Balosar est un monde inhospitalier du Noyau, qui a vu des jours meilleurs. Le taux de criminalité galopant et les frasques d'un gouvernement corrompu ne favorisent guère le tourisme et l'air y est saturé de gaz toxiques en raison de la pollution industrielle.

**Langue :** les Balosars parlent le balosar, un mélange de petits chants entrecoupés de respirations saccadées et de bruits de gorge. La plupart apprennent le basic.

**Exemples de noms :** Vaya Bar'jaraka, Nina Dar'Eboros, Elan Sleazebaggano, Zirk Mer'darro.

## Particularités des Balosars

**Ajustement de caractéristiques :** +2 DEX, - 2 CON, -2 SAG, +2 CHA.

**Voies raciales :** Bas-fonds, Infiltration.

**Taille :** les Balosars sont de taille moyenne.

**Antennes :** les antennes rétractiles des Balosars sont sensibles aux sons. Elles offrent un bonus de +4 sur les tests pour écouter ou entendre.

**Résistance aux poisons :** vivre sur un monde pollué a endurci les Balosars. Ils bénéficient d'un bonus à leur Défense Corporelle de +4 en ce qui concerne la pollution de l'air.

**Ambiguïté morale :** les Balosars sont coutumiers des coups foireux et bénéficient d'un bonus de +4 pour leurs tests de bluff ou de diplomatie.

## LES BESALISKS



Les Besalisks ont évolué au départ d'une espèce aviaire incapable de voler, même si on pense souvent à tort qu'ils sont d'origine reptilienne. Ils sont costauds et plutôt ronds et peuvent survivre à des longues périodes sans boire et sans manger. Pendant le règne de l'Empire Galactique, les Besalisks ont évité l'esclavage en négociant avec des réseaux secrets et illégaux. Certains en paient toujours le prix, surtout ceux qui furent assez imprudents pour négocier avec les Hutts.

Les Besalisks n'ont jamais cherché à être représentés au sein du Sénat de la République et sont plutôt heureux de pouvoir mener leurs petites affaires loin des créneaux officiels, laissant aux politiciens et aux bureaucrates des autres espèces le soin de la paperasse. Les communautés de leur monde d'origine sont peu peuplées, mais il existe des colonies besalisks un peu partout.

Bien que les Besalisks contribuent peu à l'apport en ressources et en technologie de la galaxie, ils s'intègrent facilement à toute société civilisée et n'éprouvent aucune difficulté à comprendre et à utiliser les technologies des autres espèces.

**Personnalité :** on perçoit souvent les Besalisks comme gourmands, ce qui tient à leur forte corpulence, mais celle-ci leur permet au contraire de se passer de boisson et de nourriture pendant près d'une semaine. Un autre préjugé les fait passer pour nerveux ou en mauvaise santé parce qu'ils suent beaucoup. En réalité, ils sont habitués à des mondes aux températures plus basses que

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

ceux des autres espèces. Les Besalisks sont en vérité sociables, grégaires et perspicaces.

**Description physique :** les Besalisks sont des humanoïdes puissants dotés de bras massifs, d'une crête osseuse sur la tête entourée de chaque côté par de petites plumes. Leur bouche est large et une sorte de goitre graisseux pendouille mollement par-dessous. Les Besalisks moyens mesurent 1m80. Les mâles ont quatre bras, alors que les femelles en ont huit.

**Monde d'origine :** Ojom, situé dans la Bordure Extérieure, est un monde océanique et froid, recouvert de glaciers géants qui dérivent doucement à la surface de la planète. Chaque glacier abrite une communauté besalisk. Ojom compte un grand nombre de stations orbitales, plus peuplées encore que les glaciers. Ces stations jouent le rôle de spatioports pour Ojom car elles sont nettement plus hospitalières que la planète elle-même.

**Langue :** les Besalisks parlent leur propre langue, fait de grognements, de hurlements et d'abolements. Le besalisk écrit possède un alphabet simple et des mots courts. Ils parlent cependant le basic avec facilité.

**Exemples de noms :** Lexia Trexor, Taster Dannex, Dexter Jettster, Rysken Mokksi, Henk Zessek.

## Particularités des Besalisks

**Ajustements de caractéristiques :** -2 DEX, +2 CON.

**Voies raciales :** Bordure, Contrebandier

**Taille :** les Besalisks sont de taille moyenne.

**Bras multiples :** le grand nombre de bras des Besalisks leur octroie un bonus de +4 sur leurs jets d'escalade. Bien qu'ils puissent techniquement tenir un objet dans chaque main, leur cerveau n'est pas assez évolué pour leur permettre de s'en servir efficacement à l'exception de leurs deux bras principaux.

**Stockage de nourriture :** les Besalisks peuvent tenir huit jours manger (au lieu de 3) et trois jours sans boire (au lieu de 1).

## LES BITH



Les Bith forment une race humanoïde avancée intellectuellement. Des régions complexes et très évoluées de leur cerveau augmentent leurs compétences abstraites comme le langage, les mathématiques, la musique et le raisonnement scientifique. En contraste, les régions du cerveau qui gèrent les fonctions instinctives et biologiques se sont atrophiées.

La guerre et le conflit sont absents de leur société depuis des générations et aux heures de gloire de la République, leurs sénateurs étaient parmi les plus écoutés dans les débats concernant le désarmement global et les restrictions sur les armes universelles. Durant la Guerre des Clones et lors de la formation de l'Empire, la plupart des Bith retournèrent dans les cités hermétiquement closes de leur monde où ils se sont résolus à attendre la fin des jours sombres. Quelques Bith ambitieux continuèrent cependant à traverser la galaxie, aidant quand faire se pouvait la Rébellion. Leurs ingénieurs sont très prisés au sein des corporations, mais ils forment également de très bons informaticiens, des concepteurs de vaisseaux, des professeurs et des artistes commerciaux. Peu après l'aide offerte à la Nouvelle République par les Hapans, les Bith reprirent leurs relations formelles avec le reste de la galaxie.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

Les Bith n'ont pas besoin de dormir s'ils passent entre 4 et 6 heures par jour en méditation. A la différence du sommeil, cet état méditatif ne les coupe pas totalement du monde qui les entoure.

**Personnalité :** les Bith sont des pacifistes passionnés et tendent à être réfléchis, calmes et introvertis. Ils consacrent énormément de leur temps à l'assouvissement de leurs ambitions intellectuelles.

**Description physique :** les Bith ont une peau grise ou blanche et mesurent entre 1m60 et 1m80. Leurs gros yeux noirs leur donnent une vision particulièrement précise, leur donnant l'occasion de se concentrer sur de très petits objets, mais leur vision à longue portée n'est pas très bonne. Un défaut partiellement compensé par leur excellent odorat.

**Monde d'origine :** la petite planète de Clak'Dor VII, située dans le système Colu, dans la Bordure Extérieure. Ce fut autrefois un jardin paradisiaque aux cités technologiquement avancées. Clak'Dor VII a été réduite à un désert écologique après une guerre disputée entre les cités de Nozho et de Weogar, forçant les Bith à se réfugier dans des dômes à l'écosystème régulé par la technologie.

**Langue :** la langue des Bith s'appelle simplement le bith. Mais les individus qui voyagent dans la galaxie apprennent facilement le basic.

**Exemples de noms :** Lirin Car'n, Fiz Cor'gril, Figrin Da'n, Doikk Na'ts, Tedn Dahai, Herian l'ngre, Angor Farn, Brin Da'p, Farquil, Nalan Cheel, Nara Deega, Ickabel G'ont, Tech M'or, Tisilan.

## Les particularités des Bith

**Ajustements de caractéristiques :** -2 CON, +2 INT, +2 CHA.

**Voies raciales :** Arts, Sciences

**Taille :** les Bith sont de taille moyenne.

**Odorat développé :** les Bith peuvent reconnaître l'odeur d'un individu à dix mètres (SD15).

**Micro-vision :** les Bith gagnent un bonus d'espèce de +4 sur les tests de perception sur une portée de 4m ou moins. Ils subissent par contre un malus de -2 sur ces mêmes tests au-delà de 10m. Ce malus est valable également sur les attaques à distance au-delà de 10m.

**Transe méditative :** au lieu de dormir huit heures, un Bith peut passer au moins quatre heures en transe méditative, pour les mêmes bénéfices. Un Bith ne peut cependant pas entrer en transe plus d'une fois par jour standard. Pendant la transe, les Bith sont toutefois conscients du monde qui les entoure et peuvent effectuer des tests de Perception pour éviter d'être surpris.

## LES BOTHANS



Natifs de Bothawui, ces petits humanoïdes couverts de fourrure maîtrisent le voyage hyperspatial depuis des milliers d'années. Les Bothans utilisent les informations comme mesure

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

de leur richesse et de leur pouvoir, l'utilisant même comme une arme si nécessaire. Le Réseau Espion Bothan (REB), l'une des agences de renseignement les plus influentes, joue un rôle important pendant la Guerre Civile Galactique.

Culturellement, les Bothans ne croient pas aux conflits ouverts parce qu'ils détruisent des gens, du matériel et même de l'information. Ils préfèrent agir dans l'ombre, la manipulation, observer et attendre le moment clé pour saisir une information qu'ils pourront utiliser pour améliorer leur statut ou gagner en influence. Cette attitude fait de l'espionnage une seconde nature chez eux. Alors que les autres espèces tendent à trouver les Bothans manipulateurs et irritants, personne ne souhaite perdre ses accès au REB. En conséquence, presque tous les groupes d'influence ont des contacts chez les Bothans.

**Personnalité :** les Bothans sont curieux, manipulateurs, ingénieux, suspicieux et même un peu paranoïaques. Ils peuvent être irritants, mais ils sont aussi loyaux et courageux.

**Description physique :** les Bothans sont recouverts d'une fourrure qui se hérise en fonction de leurs émotions. Ils ont des oreilles pointées et les mâles comme les femelles portent la barbe. Ils mesurent en moyenne 1m60 et ils ont un cycle de maturité et une durée de vie légèrement supérieure à la moyenne.

**Monde d'origine :** le monde industriel de Bothawui est le berceau de la civilisation des Bothans, mais ils s'étendent sur de nombreuses colonies à travers les territoires de la Bordure Médiane.

**Langues :** les Bothans parlent, lisent et écrivent le bothien et le basic.

**Exemples de noms :** Borsk Fey'lya, Karka Kre'fey, Koth Melan, Tav Breil'lya, Tereb Ab'Ion.

## Les particularités des Bothans

**Ajustements de caractéristiques :** +2 DEX, -2 CON.

**Voies raciales :** Infiltration, Investigation.

**Taille :** les Bothans sont de taille moyenne.

**Volonté de fer :** les Bothans ont une volonté hors du commun et gagnent un bonus de +2 sur leur Défense Mentale.

## LES CATHAR



Les Cathar forment une ancienne espèce de félins humanoïdes bipèdes relativement avancée et vivant sur une planète du même nom, Cathar. Cette planète est une véritable niche écologique, comprenant notamment de hautes terres boisées et des insectes géants.

Les Cathar vivent dans de grandes cités creusées dans des arbres vivants. Chaque arbre est soigneusement sculpté de bas-reliefs montrant les hauts faits des Cathar et de leurs héros à travers l'histoire. Quand ils veulent s'isoler, les Cathar se rendent dans de vastes plaines désolées appelées le Grand Veldt.

Deux des plus grands héros parmi cette espèce, Sylvar et son mari Crado, étaient de puissants

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

maîtres Jedi. Quatre mille ans avant la Guerre Civile galactique, Crado est passé du Côté Obscur sous la tutelle d'Exar Kun. Il est mort dans une explosion après avoir tenté d'activer une antique arme sith pour le compte de son maître. Sylvar, terrassée par la mort de son compagnon, faillit tomber elle-même du Côté Obscur avant de regagner le chemin de la Lumière. De nombreux bas-reliefs témoignent de leur histoire.

**Personnalité :** les Cathar sont des êtres fiers et passionnés au moral sans faille et entretiennent des liens familiaux et traditionnels forts. Ils sont fidèles en amitié et leur loyauté est indéfectible. Mais les Cathar détestent avec autant de force qu'ils aiment. Bien que de nature paisible, ils sont prompts à l'action et leur férocité au combat est aussi légendaire que terrifiante.

**Description physique :** les Cathar ont un peu des traits de lions avec leur couronne de poils fauves, généralement plus marquée chez les mâles que chez les femelles. Les mâles ont de petites moustaches et des crocs qui ressortent de la mâchoire du bas, alors que chez les femelles les plus longues dents se situent dans la mâchoire du haut. Leur taille moyenne avoisine 1m80 chez les mâles et 1m60 chez les femelles.

**Monde d'origine :** Cathar, un monde tempéré situé dans la Région d'Expansion.

**Langue :** les Cathar parlent et écrivent le catharien et le basic, ponctuant leurs mots de quelques grognements occasionnels.

**Exemples de noms :** Crado, Elashi, Feeth, Larducias, Manshara, Nodon, Nonak, Stragos...

## Particularités des Cathar

**Ajustements de caractéristiques :** +2 DEX, -2 INT.

**Voies raciales :** Pourfendeur, Rage.

**Taille :** les Cathar sont de taille moyenne.

**Armes naturelles :** les Cathar possèdent des griffes acérées et peuvent s'en servir en combat de mêlée. Les dommages sont de 1D6+Mod. de FOR du Cathar.

## LES CÉRÉENS



Les Céréens forment un peuple sophistiqué et civilisé d'humanoïdes natifs de Céréa, un monde aux confins de l'espace connu. Leurs têtes allongées les distinguent du reste des espèces courantes.

Les Céréens ont établi le contact avec le reste de la galaxie peu de temps avant que la République Galactique soit transformée en Empire, gagnant rapidement la réputation d'excellents astrogateurs, cryptographes et économistes. Peu de sujets échappent d'ailleurs à l'excellence des Céréens.

La société céréenne est matriarcale et la culture traditionnelle favorise avec emphase la vie en harmonie avec la nature en minimisant l'impact de la technologie sur l'environnement. La philosophie de paix des Jedi a tout de suite plu aux Céréens et nombreux furent les gens de cette espèce à rejoindre l'Ordre.

**Personnalité :** les Céréens sont le plus souvent calmes, rationnels et extrêmement logiques.

**Description physique :** les Céréens mesurent en moyenne deux mètres de haut, avec des crânes allongés abritant leurs cerveaux surdéveloppés. Leur rythme de maturité et leur espérance de vie sont assez proches de ceux des humains.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

**Monde d'origine :** la planète Céréa est un véritable petit paradis.

**Langues :** les Céréens parlent, écrivent et lisent le céréen est le basic.

**Exemples de noms :** Ki-Adi, So Leet, Sylvn, Ti-Dal, Maj-Odo.

## Les particularités des Céréens

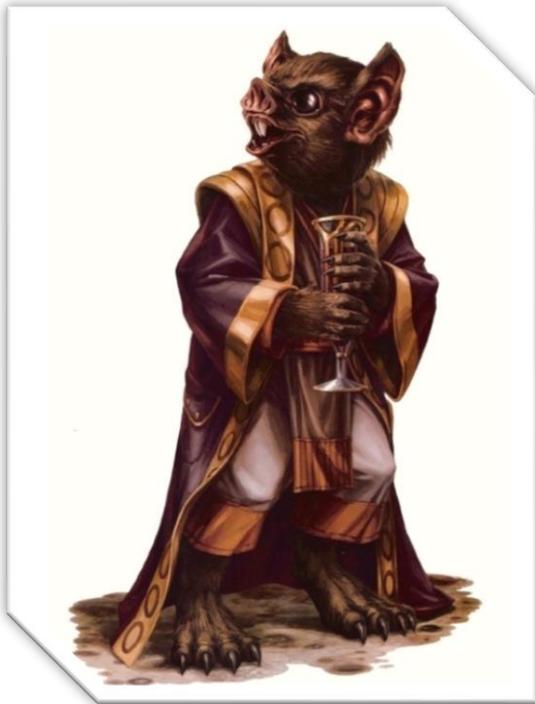
**Ajustements de caractéristiques :** +2 INT, +2 SAG, -2 DEX.

**Voies raciales :** Corporations, Sciences.

**Taille :** les Céréens sont de taille moyenne.

**Vitesse de coordination :** bien qu'ils soient plutôt placides en toutes circonstances, les Céréens peuvent se montrer véloces en cas de danger. Leur initiative est majorée de +2.

## LES CHADRA-FAN



Les Chadra-fan proviennent du monde de Chad, dans un système peu fréquenté de la Bordure Extérieure. Leur culture est technologiquement primitive selon les standards galactiques ; une série de désastres naturels sur leur monde

d'origine les ayant contraints de se tourner vers la seule nécessité de la survie. La technologie qu'ils possèdent a été importée sur Chad par les éclaireurs et les commerçants et plus ou moins copiée et modifiée par les Chadra-fan.

Les Chadra-fan sont des ingénieurs-nés. Tout appareil électronique laissé à leur portée sera démonté et remonté jusqu'à ce qu'ils en comprennent le fonctionnement. En pratiquant de la sorte depuis leur plus tendre enfance, les Chadra-fan ont développé une connaissance précise de la plupart des technologies de la galaxie et travaillent souvent comme mécanos.

La plupart des Chadra-fan rencontrés en dehors de leur monde d'origine sont des esclaves ou d'anciens esclaves. Curieusement, les Chadra-fan ne souffrent pas vraiment de cette condition, car ils ont l'impression de vivre une grande aventure.

**Personnalité :** en général, les Chadra-fan sont exubérants à l'extrême et aiment littéralement tout le monde, même si cela tend à provoquer bon nombre de situations déplaisantes. Les Chadra-fan survivent mal par eux-mêmes et cherchent donc continuellement la compagnie d'autres espèces.

**Description physique :** les Chadra-fan sont de petits humanoïdes à faces plates, aux gros yeux ronds et sombres, aux grandes oreilles et aux nez écrasés. Ils ne mesurent qu'un mètre de haut en moyenne et la totalité de leur corps est recouvert d'une fourrure légère, à l'exception de leurs mains démesurées.

**Monde d'origine :** Chad est une planète primitive dans la Bordure Extérieure et est constituée de vastes mers et de marais envahissants dévastés par de féroces ouragans.

**Langues :** les Chadra-fan parlent, écrivent et lisent le chadra-fan, mais ceux qui quittent leur monde d'origine apprennent facilement le basic.

**Exemples de noms :** T'achak, T'andar, T'ar, Ta'avon, Yarbolk Yemm, Kabe, Chan, Fandar, Fugo, Tutti, Sinit, Trubor.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## Particularités des Chadra-fan

**Ajustements de caractéristiques :** -2 FOR, +2 DEX, -2 SAG, +2 CHA.

**Voies raciales :** Bas-fonds, Bordure.

**Taille :** les Chadra-fan sont de petite taille. Ils gagnent donc +1 en Défense Réflexe, +1 sur leurs jets d'attaque en mêlée, +4 sur leurs tests de Furtivité. Leur petite taille demande d'adapter la majorité des équipements standards.

**Vision dans le noir :** les Chadra-fan voient parfaitement dans le noir jusqu'à 20 mètres.

**Aversion de la solitude :** les Chadra-fan détestent la solitude au point que cela les affecte physiquement. S'ils passent plus de 24h en solitaire, ils doivent résister à une attaque (D20) contre leur Défense Mentale sous peine de perdre temporairement 1D4 points de Force, de Dextérité et de Constitution. Un Chadra-fan réduit à 0 en Force et en Dextérité de cette manière sombre dans l'inconscience. Si c'est la Constitution qui tombe à 0, le personnage meurt.

## LES CHAGRIENS



Les Chagriens sont de puissants humanoïdes amphibies qui se sentent aussi à l'aise sur terre que dans l'eau et cela se ressent aussi bien dans leur culture que dans leur architecture. Très tôt dans l'évolution de la vie sur Champala, le soleil du système est passé par une phase très instable et a littéralement bombardé la surface de la planète de radiations. Seules les espèces naturellement résistantes à ces radiations survivent. Les Chagriens furent de celles-là et leur peau, qui varie du bleu ciel au pur indigo, continue de les protéger de façon remarquable de toutes sortes de radiations.

La civilisation chagrienne s'est développée sur les étroites bandes côtières du petit continent forestier de Champala. Leurs cités s'étendent ainsi tout en longueur et à certaines périodes de l'année sont totalement immergées, ce qui ne gêne pas leurs habitants. Pour des raisons évidentes, les seuls spatioports sont construits sur des plateaux plus élevés, des voitures volantes reliant alors ces derniers aux cités.

Les Chagriens sont nés avec un sens du goût peu développé et ils le perdent totalement à l'âge adulte. Au contraire de bon nombre d'espèces, ils ne considèrent donc pas la nutrition comme un plaisir, mais comme une nuisance nécessaire. Les adultes modernes consomment des pilules nutritives pour éviter de perdre du temps lors des repas. Lors de leurs déplacements dans l'espace, ils emportent avec eux des technologies capables de scanner les aliments pour vérifier qu'ils soient comestibles ainsi que la qualité de leur apport nutritionnel.

Un grand nombre de Chagriens rejoignirent l'Alliance Rebelle et plusieurs d'entre eux prirent part à la libération de Mon Calamari et d'autres mondes aquatiques. Lors de la formation de la Nouvelle République, le monde des Chagriens fut l'un des premiers à se rallier et son peuple en demeure l'un des plus fervents défenseurs.

**Personnalité :** les Chagriens sont légalistes et s'emportent peu. Leur espèce a toujours connu l'abondance, à tel point que l'envie et l'avarice sont peu courantes chez eux. Les Chagriens préfèrent vivre dans des zones urbaines où ils

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

peuvent interagir avec d'autres gens et d'autres espèces.



**Description physique :** la peau des Chagriens est bleue. Les mâles comme les femelles portent une paire de cornes, connues sous le nom de « lethorns », émergeant de protubérances charnues sur la tête et redescendant par l'avant ou sur les épaules. Les mâles ont une paire de cornes supplémentaires hérissées sur le crâne. Autrefois, ces cornes servaient à des combats rituels mais ne sont plus aujourd'hui qu'une source de vanité. Les mâles comme les femelles mesurent entre 1m70 et 2m20.

**Monde d'origine :** le monde semi-aquatique de Champala, dans le système de Chagri, est une destination de vacances idéale.

**Langues :** les Chagriens parlent, lisent et écrivent le chagri. Mais ils apprennent aussi le basic.

**Exemples de noms :** Mas Amedda, Belar Tasseva, Myn Seda, Shiran Vallendri, Ketrrias Gorran.

## Particularités des Chagriens

**Ajustements de caractéristiques :** +2 FOR, -2 DEX.

**Voies raciales :** Aquatiques, Corporation.

**Taille :** les Chagriens sont de taille moyenne.

**Résistance aux radiations :** les Chagriens gagnent un bonus de +4 sur leur Défense Corporelle quand il s'agit de lutter contre les radiations.

**Vision dans l'obscurité :** les Chagriens voient relativement bien par faible luminosité, jusqu'à deux fois plus loin que la moyenne.

## LES CHEVIN



Les Chevin sont une espèce de pachydermes bipèdes originaires de la planète Vinsoth, qu'ils partagent avec les Chevs. Leur société demeure primitive au regard des standards galactiques. Avant que des émissaires de l'Ancienne République prennent contact avec eux, ils vivaient dans des clans de guerriers nomades. Les Chevin volaient ce dont ils avaient besoin pour survivre aux Chevs, des fermiers humains vivant dans des villages. De tout temps, ils ont exercé leur domination sur ces créatures plus fragiles. Lorsque des visiteurs sur Vinsoth apportèrent la technologie avancée, ils s'en servirent à leur façon plutôt selon le mode d'emploi. Ils ont aussi découvert le lucratif marché des esclaves et se sont mis à capturer et vendre des Chevs aux races intéressées dans la galaxie.

Les esclaves et la nourriture sont les principales exportations de Vinsoth. Pour éviter les révoltes au sein des communautés locales, les Chevin prennent soin de leurs esclaves et leur permettent de conserver leur héritage culturel.

C'est sans surprise que les Chevin se sont forgé une place de choix dans le monde criminel de la galaxie et ils sont connus pour faire de bons contrebandiers, des esclavagistes et des ruffians en tout genre.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

**Personnalité :** la plupart des Chevin sont des créatures simples motivées par l'argent, le pouvoir et une position enviable. Ils utilisent l'intrigue et la manipulation pour arriver à leurs fins, tout comme la corruption et des investissements prudents. Ils se gardent bien de faire de la politique en prenant ouvertement parti pour un camp ou l'autre. Bien que beaucoup de gens évitent de traiter avec eux parce qu'ils craignent de baigner dans des affaires criminelles, les hors-la-loi apprécient généralement de traiter avec les Chevin, car ils sont connus pour leur honnêteté dans le monde des affaires. Un Chevin ne trahira jamais un accord.

**Description physique :** les Chevin se déplacent sur deux larges jambes et leur corps est aussi large que haut. Leurs bras se terminent par de grosses mains à trois doigts. Leur tête repose au bout d'un cou incurvé et descendent vers le sol. Leurs yeux sont noirs et sans pupilles. Ils mesurent entre deux et trois mètres de haut.

**Monde d'origine :** Vinsoth est un monde tempéré et verdoyant dans la Bordure Extérieure. Les Chevin le partagent avec des humains primitifs appelés les Chevs.

**Langue :** les Chevin parlent et écrivent le chevin. Ceux qui voyagent à travers la galaxie apprennent aussi le basic.

**Exemples de noms :** Ephant Mon, Goorin, Hagalor, Negna Mundro, Osman, Pedna Scotian.

## Particularités des Chevin

**Ajustements de caractéristiques :** +2 FOR, -2 DEX, +2 CON, -2 SAG.

**Voies raciales :** Contrebandier, Roublard.

**Taille :** les Chevin sont de taille moyenne.

**Armure naturelle :** la peau des Chevin est épaisse et leur assure une réduction des dommages de -1.

## LES CLAWDITES



Les Clawdites constituent une variante génétique des Zolanders, qui vivent sur une planète de la Bordure Médiane appelée Zolan. Il y a plusieurs générations de cela, un bombardement de radiation à l'échelle planétaire a exposé les Zolanders à une contagion s'attaquant à leur peau. De nombreux individus ont pu quitter la planète et ont reçu des soins de reconstruction faciale qui n'ont pas seulement régénéré leur peau mais leur ont offert une capacité de modification faciale. A leur retour, toutefois, ils ont été mis à l'index par la crainte de ceux qui étaient restés sur Zolan. Après des siècles de persécution institutionnelle, les changeurs de peau ont adopté un nouveau nom d'espèce : les Clawdites.

Les capacités d'altération faciale des Clawdites sont limitées. Elles leur offrent le pouvoir de changer la couleur et la texture de leur peau et de cacher leur apparence reptilienne. Sous leur forme naturelle, les Clawdites ne peuvent être distingués des Zolanders. C'est un trait que seule une étude de leurs gènes permet de révéler. Cette capacité varie d'un individu à l'autre et peut être améliorée avec de l'entraînement. Les Clawdites doivent traiter leur peau avec des huiles spéciales pour éviter qu'elle ne se craquèle. Un Clawdite doué peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde de taille et de posture similaire, mais pas d'un individu précis. Il est assez facile pour eux de prendre l'apparence d'un Weequay, mais ils ne peuvent adopter la posture d'un Dug ou créer la

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

chair additionnelle dont ils auraient besoin pour imiter un Ithorien. Les vêtements et même quelques bijoux peuvent être imités, pour peu qu'ils collent à la peau.

**Personnalité :** les Clawdites sont généralement des solitaires qui font peu de vagues, sauf quand cela peut leur être utile. Ils voient l'univers avec détachement et pragmatisme. Ils ne suivent que leur propre intérêt et craignent les trahisons. C'est pourquoi ils se lient rarement d'amitié avec quiconque. Ils ont du mal à comprendre les concepts de loyauté et de dévotion.

**Description physique :** les Clawdites sont des humanoïdes reptiliens dotés d'une peau écailleuse qui adopte des tons allant du jaune au vert. Les adultes mesurent entre 1m50 et 2m.

**Monde d'origine :** Zolan, une planète peu connue de la Bordure Médiane.

**Langue :** les Clawdites écrivent et parlent le clawdite, un dérivé du zolandien. Ils apprennent souvent le basic.

**Exemples de noms :** Zam Wesell, Eru Massest, Prit Kesso, Pessk, Maseel, Zapes Orn.

## Particularités des Clawdites

**Ajustement de caractéristiques :** -2 FOR.

**Voies raciales :** Bas-fonds, Furtivité.

**Taille :** les Clawdites sont de taille moyenne.

**Changeur de peau :** un Clawdite peut modifier son apparence pour ressembler à un représentant lambda de n'importe quelle race humanoïde de morphologie et de taille comparable. Cela leur permet d'ajouter un bonus de +10 sur leurs tests de déguisement. Cette transformation ne permet pas au Clawdite de dupliquer les capacités spéciales, et notamment respiratoires, des individus copiés. Le changement n'est pas automatique. Le Clawdite doit réussir un test de FOR de difficulté 12 pour réussir à modifier son apparence en un tour complet (L). S'il échoue, il peut recommencer au tour suivant. Il peut tenter de réduire le temps nécessaire à une action de mouvement, mais la difficulté passe alors à 18.

## LES DEFEL



Les Defel sont originaires d'Af'El, un monde à la gravité haute. En raison de la composition chimique particulière de son atmosphère, seule la lumière ultraviolette peut arriver à la surface de la planète, toute autre lumière étant renvoyée vers l'espace. C'est pourquoi les Defel, comme toute autre créature originaire de cette planète, sont aveugles à toute autre lumière que les ultraviolets. Hors de leur monde d'origine, les Defel doivent porter des lunettes spéciales pour « voir » les autres couleurs du spectre. Un Defel privé de telles lunettes est considéré comme aveuglé.

Mais ce n'est pas tout. La fourrure des Defel absorbe la lumière tant et si bien que les Defel sont invisibles dans l'obscurité même à ceux qui possèdent une forme de vision nocturne. En pleine lumière, ils ressemblent à des taches obscures mouvantes. Cette capacité les rend inquiétant au commun des mortels mais en fait de redoutables combattants et gardes du corps. Peu de gens connaissent en effet la raison de cette particularité.

Sur Af'El, les Defel vivent dans des cités enterrées considérées comme de vraies merveilles par ceux

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

qui ont pu les voir, mais nombreux sont ceux qui choisissent de quitter la planète pour se faire engager par des employeurs variés. On pourrait croire qu'un grand nombre de Defel usent de leurs capacités pour commettre des crimes, mais en réalité, la plupart des individus qui quittent leur monde d'origine travaillent pour des chantiers navals et des industries métallurgiques. Ils fournissent quelques-uns des meilleurs aciers de la galaxie.

**Personnalité :** les Defel sont fiers et indépendants, parfois jusqu'à être qualifiés de bornés. Ils n'aiment pas qu'on leur dise quoi faire tant qu'ils ne sont pas sous contrat, ni comment le faire. Ils sont loyaux envers leurs amis et leur employeur, mais ne sont pas toujours dignes de confiance. Ils peuvent être secrets et cachottiers.

**Description physique :** les Defel sont des mammifères curieux, apparaissant comme des ombres aux yeux rouges et aux dents pointues. A la lumière ultraviolette, ils apparaissent pour ce qu'ils sont vraiment, des bipèdes couverts de fourrures qui vont de l'azur au doré. Ils sont dotés de longs doigts qui se terminent par des griffes redoutables. Ils mesurent entre 1m et 1m50 de haut.

**Monde d'origine :** Af'El est une planète de haute gravité en orbite d'une géante gazeuse appelée Ka'Dedus, dans la Bordure Extérieure.

**Langue :** les Defel parlent et écrivent le defel. Seuls ceux qui quittent leur planète apprennent le basic.

**Exemples de noms :** Kl'aal, Defeen, Dourlas, Freel, Glasfir'a'lik, Gr'vesh, Morr, Vex, Yarchur, Zomil.

## Particularités des Defel

**Ajustement de caractéristiques :** -2 FOR, +2 INT

**Voies raciales :** Mécanique, Moteurs.

**Taille :** les Defel sont de taille moyenne.

**Invisibilité :** dans la lumière normale, les Defel apparaissent comme des ombres aux yeux rouges pourvues de crocs. Dans l'obscurité complète, ils sont parfaitement invisibles, même à ceux qui voient dans le noir. Ils gagnent un bonus de +2 sur leurs jets d'attaque de mêlée et leur cible perd son Mod. de DEX à la Défense Réflexe (si elle en avait un). Dans le même esprit, la Défense Réflexe d'un Defel augmente de +2. Ces bonus ne sont valables que dans le cas où le Defel se trouve exposé à une lumière normale et cesse dès qu'une lumière ultraviolette est projetée sur la scène.

**Aveugles :** loin de leur monde natal, les Defel doivent porter des lunettes spéciales qui leur permettent de distinguer les autres couleurs du spectre. De telles lunettes sont rares et coûtent 100 crédits en moyenne. S'ils les perdent ou les cassent, ils sont considérés comme aveuglés.

**Armes naturelles :** les griffes des Defel peuvent leur être utiles en combat à mains nues. Elles infligent 1D4+Mod. de FOR en dommages.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## LES DÉVARONIENS



Les Dévaroniens furent parmi les premiers dans la galaxie à développer le voyage intersidéral et les mâles de cette espèce sont très fréquents dans les spatioports de tous les systèmes depuis des milliers d'années. Les mâles dévaroniens sont mus par un besoin pressant de voyager. On les rencontre donc souvent en capitaines de navires ou en éclaireurs. Les femelles, d'un autre côté, préfèrent demeurer sur leur monde d'origine et, par la force des choses, élèvent les enfants et dirigent le gouvernement de Dévaron. Les mâles envoient tout l'argent qu'ils peuvent sur leur monde d'origine mais ils ne rentrent que rarement à la maison. Ce qui arrange bien les femelles, puisqu'elles les considèrent au mieux comme une nuisance nécessaire.

**Personnalité :** les mâles dévaroniens sont frustes, casse-cou, têtus, vulgaires, peu scrupuleux et avarés. Ils aiment contrôler leur propre destinée. Les femelles dévaroniennes sont souvent brillantes, sages, légalistes et vives d'esprit.

**Description physique :** les Dévaroniens mâles sont chauves et leur peau est rouge. Une paire de cornes de petite taille leur pousse sur le crâne, ce qui rappelle les diables de bien des mythes. Les femelles sont recouvertes d'une fine fourrure allant du blanc au brun. Les femelles n'ont pas de cornes mais leurs canines sont proéminentes.

Mâles comme femelles mesurent en moyenne 1m60.

**Monde d'origine :** Dévaron est un monde de montagnes basses et de vallées profondes reliées entre elles par des milliers de rivières. La planète est située dans la Région d'Expansion.

**Langue :** les Dévaroniens parlent, lisent et écrivent le dévaronien, mais ils apprennent facilement le basic. Leur voix est souvent gutturale et grave.

**Exemples de noms :** Dmaynel Kiph, Elassar Targon, Jubal, Kapp Dendo, Tyrn Jiton, Lak Jit, Oxbel, Saricia, Sires Vant, Trynic, Ulicx Vinaq, Vilmarh Grahark.

### Particularités des Dévaroniens

**Ajustements de caractéristiques :** +2 DEX, -2 SAG, -2 CHA. Les femelles remplacent le +2 DEX par un +2 INT.

**Voies raciales :** Bas-fonds, Contrebandier.

**Taille :** les Dévaroniens sont de taille moyenne.

## LES DUGS



# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

Les Dugs sont une espèce arboricole de petite taille qui traînent une réputation de brutalité gratuite et de comportements douteux. Vivant dans les branches des arbres de leur monde à haute gravité de Malastare, ils sont agiles et forts. Peu de Dugs décident de quitter leur planète, préférant y vivre pour préserver leurs terres ancestrales sur le continent occidental.

Les Dugs se voient comme des combattants féroces, prêts à se battre pour ce qu'ils estiment être leur droit, mais ils ne peuvent se targuer d'aucune grande victoire à ce jour, si ce n'est contre d'autres Dugs. Leur premier contact avec une autre espèce remonte à l'arrivée des colons gran sur Malastare, ce qui a déclenché une guerre longue et brutale. La République a mis un terme au conflit en faveur des Gran, ce qui a poussé les Dugs à négocier une solution politique – ce qui n'est pas leur fort.

Suite à cette défaite, les Dugs ont adopté un profil plaintif qui n'a pas arrangé leur image dans la galaxie. Depuis lors, ils se sont inventé une culture de l'auto-congratulation, puisqu'ils étaient les seuls à voir, semble-t-il, la portée de leurs hauts faits. Chaque Dug se revendique de la lignée d'un héros légendaire et d'un puissant guerrier.

**Personnalité :** les Dugs sont belliqueux, rebelles à l'autorité, égoïstes et colériques, principalement en présence d'étrangers. Même au sein de leur propre société, ils ont tendance à rejeter ou à tourmenter les faibles tout en pliant l'échine devant ceux qui leur sont supérieurs.

**Description physique :** les Dugs possèdent quatre longs membres, des oreilles fines et se tiennent d'une façon étrange qui leur facilite le déplacement dans la canopée. Ils utilisent leurs membres supérieurs pour se tenir debout et leurs membres inférieurs pour saisir des choses. Les mâles ont des poches de peau qui pendent de leurs joues et qu'ils peuvent gonfler pendant la parade amoureuse. Les mâles comme les femelles ont une taille qui avoisine le mètre.

**Monde d'origine :** la planète de la Bordure Médiane connue sous le nom de Malastare.

**Langue :** les Dugs parlent le dug, qui n'a pas de forme écrite. Il est rare qu'ils apprennent le basic et ne le font que par nécessité. Ils préfèrent toujours convaincre autrui de parler leur propre langue.

**Exemples de noms :** Drowda, Flugo, Gorlok, Langro Dis, Luvagwa, Pugwis, Rewulga, Sebulba, Sloor.

## Particularités des Dugs

**Ajustement de caractéristiques :** +2 DEX, -2 SAG, -2 CHA.

**Voies raciales :** Brute, Déplacement.

**Taille :** les Dugs sont de petite taille. En raison de cela, ils reçoivent un bonus de +1 sur leur Défense Réflexe et de +1 sur leurs attaques de mêlée. De plus, ils jouissent d'un bonus de +4 sur leurs tests de discrétion visant à se cacher. En échange, ils ont besoin d'un équipement adapté comme des armes et des armures plus petites.

**Agilité :** leur posture permet aux Dugs de bénéficier d'un bonus de +2 sur les tests d'escalade et de saut. Ils reçoivent également un bonus de +2 en initiative.

## LES DUROS



# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

Ces grands humanoïdes dépourvus de système pileux sont originaires du système de Duro. Les Duros furent la première espèce à revêtir une importance capitale dans la République Galactique et de nombreux érudits estiment qu'on leur doit notamment le premier hyperdrive. Les Duros ont une affinité naturelle avec le voyage intersidéral, un sens inné pour les méandres des calculs d'astrogation. Les rumeurs évoquant des Duros capables de calculer de tête les coordonnées d'un vol hyperspatial impossible courent les cantinas. Bien qu'ils ne soient pas aussi fréquents que les humains, les Duros sont presque aussi omniprésents ; tous les endroits civilisés de la galaxie, à l'exception des plus secrets, comptent une petite communauté de Duros.

Les Duros ont évolué sur d'autres mondes en autarcie, créant ainsi différentes sous-espèces plus ou moins proches de leur ADN initial. Ainsi, la sous-espèce de Duros la plus connue est celle des Neimoidiens.

**Personnalité :** les Duros tendent à être entiers et aventureux, cherchant toujours à savoir ce qui se trouve au terme du prochain saut hyperspatial. Ils forment une espèce fière, autosuffisante, libertaire mais aussi grégaire.

**Description physique :** les Duros mesurent en moyenne 1m80. Ils sont dépourvus de cheveux avec de larges yeux et une bouche longue et effilée, sans lèvres. Leur couleur de peau va du bleu-gris à l'azur profond.

**Monde d'origine :** les Duros ont pour foyer des cités orbitales dans le système de Duro.

**Langues :** les Duros parlent, lisent et écrivent le duros et le basic.

**Exemples de noms :** Baniss Keeg, Ellor, Kadlo, Kir Vantai, Lai Nootka, Monnda Tebbo.

## Particularités des Duros

**Ajustements de caractéristiques :** +2 DEX, -2 CON.

**Voies raciales :** Espace, Planètes.

**Taille :** les Duros sont de taille moyenne.

## LES EWOKS



Ces omnivores intelligents originaires de l'une des lunes d'Endor étaient pour ainsi dire inconnus avant la célèbre bataille d'Endor. Les Ewoks vivent en tribus arboricoles et divisent leur société en fonction du sexe des individus. Les mâles chassent, récoltent des pierres et fabriquent des armes tandis que les femelles s'occupent des petits et vaquent aux tâches ménagères. Leur culture est basée sur un animisme complexe dans lequel les arbres géants qui peuplent la lune forestière jouent un rôle prépondérant.

Bien que technologiquement primitifs, les Ewoks ne sont pas idiots. Ils savent se faire respecter et sont inventifs. Craintifs et maladroits lorsqu'ils découvrent une nouvelle technologie, leur curiosité réussit bien vite à vaincre leur peur.

**Personnalité :** les Ewoks sont curieux, superstitieux et courageux bien qu'ils soient aussi brièvement terrifiés par les choses qu'ils ne connaissent pas.

**Description physique :** la taille moyenne des Ewoks tourne autour du mètre. La couleur et les motifs de leur fourrure varient beaucoup.

**Monde d'origine :** la petite lune forestière d'Endor.

**Langues :** la langue des Ewoks, l'ewok, n'a aucune forme écrite, mais ils peuvent apprendre à parler le basic.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

**Exemples de noms :** Asha, Chirpa, Deej, Kneesaa, Latara, Logray, Malani, Nippet, Paploo, Shodu, Teebo, Wicket, Wiley.

## Particularités des Ewoks

**Ajustements de caractéristiques :** +2 DEX, -2 FOR.

**Voies raciales :** Roublard, Survie.

**Taille :** les Ewoks sont de petite taille.

**Flair :** l'odorat des Ewoks est très développé. A courte portée (quinze mètres), les Ewoks bénéficient d'un bonus de +4 sur les tests de Perception utilisant l'odorat.

## LES GAMORRÉENS



Les Gamorréens forment une race porcine à la peau verte et originaire de la planète Gamorr. Leur propension naturelle à la violence les pousse souvent à devenir les gros bras des associations criminelles, ça et leur réputation d'être lents à la détente. Ils ne se soucient pas du danger pourvu qu'ils soient payés.

La civilisation gamorréenne tourne autour de guerres incessantes entre les clans. Ils préfèrent

de bonnes grosses armes de mêlée au combat plutôt que des armes à distance qu'ils jugent indignes d'un guerrier. Les mâles vivent pour la guerre alors que les femelles cultivent les champs, chassent et fabriquent des armes. La haine que se vouent certains clans est éternelle et tout employeur de Gamorréens se doit de savoir de quels clans viennent ses employés afin d'éviter de les voir s'étriper à la première occasion.

**Personnalité :** les Gamorréens sont brutaux, violents et fiers. Ils acquièrent le respect par la seule performance physique et ils n'ont aucun souci à se battre à mort contre leurs ennemis s'ils pensent avoir une chance de mourir dignement.

**Description physique :** le Gamorréen moyen mesure 1m80 et une peau verte recouvre ses énormes muscles. Des yeux mis-clos, un groin massif et des défenses proéminentes accompagnent une paire de cornes sur le dessus du crâne et complètent leur look distinctif.

**Monde d'origine :** Gamorr est une planète fertile à la technologie préindustrielle.

**Langues :** les Gamorréens parlent le gamorréen. Ils n'ont aucune forme écrite de cette langue. Ils peuvent apprendre à comprendre d'autres langues, mais ils ne parviennent pas à les parler.

**Exemples de noms :** Gartogg, Jubnuk, Ortugg, Ugmush, Venorra, Wartug.

## Particularités des Gamorréens

**Ajustements de caractéristiques :** +2 FOR, -2 DEX, -2 INT.

**Voies raciales :** Bas-fonds, Brute.

**Taille :** les Gamorréens sont de taille moyenne.

**Résistance physique :** les Gamorréens gagnent un bonus naturel de +2 à leur Défense Corporelle.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## LES GAND



Les Gand sont une race d'humanoïdes râblais, dotés de trois doigts par main, et sont issus du monde du même nom dans la Bordure Extérieure. La plupart des xénobiologistes s'accordent pour dire que les Gand descendent d'une race d'insectes, mais les Gand eux-mêmes répètent à quiconque s'immisce dans la conversation qu'ils ne veulent pas être étudiés.

La culture des Gand demeure mystérieuse pour beaucoup. On sait qu'il existe plusieurs sous-espèces vivant sur leur monde à l'atmosphère viciée, mais personne ne sait exactement comment s'exercent leurs interactions sociales. Il est par contre connu que les Gand doivent gagner leur nom. Ils parlent d'eux à la troisième personne tant qu'ils n'ont pas accompli un exploit digne de cette récompense. En fonction de sa satisfaction personnelle (qui est sans cesse redéfinie en fonction des aléas de la vie), un Gand parlera de lui en utilisant son prénom, son nom ou son espèce. Seuls les Gand les plus célèbres reçoivent le droit d'utiliser le « je » ou le « moi », et cela se fête par une cérémonie protocolaire.

En raison de leur héritage insectoïde, les Gand ne respirent pas comme les autres espèces : ils fabriquent du gaz en digérant de la nourriture et ils expulsent le gaz résiduel à travers leurs exosquelettes. Lorsqu'ils quittent leur monde

natal, la plupart des Gand portent un masque respiratoire qui leur offre un environnement comparable.

**Personnalité :** en raison de leur société où l'individu n'a pas souvent droit de cité, les Gand tendent à être polis et mesurés. Même le Gand le plus fier évoquera ses exploits avec modestie lorsqu'il sera sollicité.

**Description physique :** les Gand ont trois doigts à chaque main et mesurent près d'1m60 en moyenne. Leur corps est recouvert d'un exosquelette solide et leur couleur varie du gris au brun en passant par le vert.

**Monde d'origine :** le monde de Gand, dans la Bordure Extérieure, est une planète piégée dans des nuages d'ammoniac.

**Langues :** les Gand parlent, écrivent et lisent le gand, mais ils éprouvent des difficultés physiologiques à parler d'autres langues que la leur. Ils utilisent alors la plupart du temps des communicateurs.

**Exemples de noms :** Ooryl Qrygg, R'kayza, Syron Aalun, Ussar Vlee, Venlyss Phoor, Vviir Wiamdi, Vytor Shrike, Zuckuss, Zukvir.

### Particularités des Gand

**Ajustements de caractéristiques :** +2 SAG, -2 CHA.

**Voies raciales :** Bordure, une au choix.

**Taille :** les Gand sont de taille moyenne.

**Armure naturelle :** la présence de leur exosquelette naturel confère aux Gand un bonus de +2 à leur Défense Réflexe.

**Vision dans le noir :** les Gand voient dans le noir jusqu'à vingt mètres, mais seulement en noir et blanc.

**Respirateur :** s'ils sont privés de leur respirateur artificiel, les Gand exposés à une atmosphère différente de celle de leur monde d'origine souffrent de nausées et de maux de têtes qui entraînent un malus de -2 sur leurs jets d'attaque et de compétence.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## LES GRAN



Les Gran sont originaires du monde de Kinyen, dans le système solaire du même nom. Ils font partie de l'histoire de la galaxie depuis des générations et ont colonisé de nombreux mondes. Après avoir établi une colonie sur Malastare, les Gran se sont retrouvés impliqués dans une guerre ouverte avec une espèce locale, les Dugs, qui voulaient repousser l'invasisseur.

Bien qu'ils soient de nature ouverte, les Gran refusent que les espèces différentes circulent en-dehors des quartiers qui leur sont réservés sur Kinyen. Sans doute en raison de ce qui s'est passé sur Malastare. Lorsque l'Empire s'est intéressé à ce monde, ses autorités ont réclamé le droit d'accès à tous les quartiers des cités. Devant le refus des Gran, l'Empire a bombardé la surface du monde jusqu'à les faire capituler. C'est alors que de nombreux Gran ont préféré quitter Kinyen et rejoindre l'Alliance Rebelle où ils servirent surtout comme pilotes de transports ou comme médecins, évitant la violence tant que possible.

**Personnalité :** la plupart des Gran sont amicaux, agréables et bavards et respectent la diversité. Ils se fâchent peu souvent et aiment la compagnie d'autrui (mais en particulier celle d'autres Gran). Leur amitié se prolonge par-delà la mort.

**Description physique :** les Gran ont la peau bronzée et leur tête compte trois yeux noirs montés sur pédoncules. De petites cornes émergent de leur crâne. Ils mesurent entre 1m50 et 1m80. Il y a peu de différences entre hommes et femmes.

**Monde d'origine :** Kinyen se trouve dans la Région d'Expansion. Après les bombardements impériaux, de nombreux Gran se sont réfugiés dans des colonies comme Malastare.

**Langues :** la langue maternelle des Gand est le gand, mais ils parlent facilement d'autres langues.

**Exemples de noms :** Ainlee Teem, Aks Moe, Ask Aak, Baskol Yaersim, Cera Vixe, Cruegar, Kea Ra-Lam, Nadin Paal, Ree-Yees, Vee Naaq.

### Particularités des Gran

**Ajustements de caractéristiques :** -2 SAG, +2 CHA.

**Voies raciales :** Corporations, Espace.

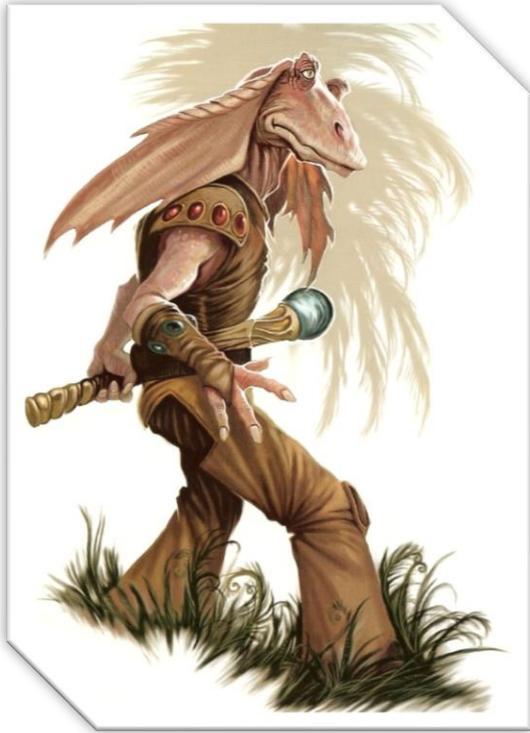
**Taille :** les Gran sont de taille moyenne.

**Vision dans le noir :** les Gran peuvent voir dans le noir jusqu'à 20 mètres, mais seulement en noir et blanc.

**Vision par faible luminosité :** leur capacité à voir par faible éclairage est le double de la normale. Ils continuent de distinguer les couleurs dans ces conditions.

**Vue perçante :** les Gran disposent d'un bonus de +4 aux jets de Perception si cela concerne la vue.

## LES GUNGANS



Les Gungans sont des humanoïdes omnivores originaires des marais de Naboo. Très avancés technologiquement malgré une société féodale, ils se servent surtout de biotechnologie, faisant littéralement « pousser » leurs maisons plutôt que de les fabriquer.

Bien que leur culture soit désormais pacifique, ils ont évolué dans un contexte de guerres claniques et les Gungans vénèrent toujours l'esprit guerrier et les prouesses martiales. La plupart des communautés sont agricoles ou fabriquent des choses qui seront échangées avec d'autres communautés, mais ils demeurent très réservés quant à leurs contacts avec les humains de Naboo.

**Personnalité :** les Gungans sont curieux, prudents et suspicieux.



**Description physique :** les Gungans mesurent entre 1m60 et 2m et leurs deux yeux reposent sur des pédoncules mobiles. Leurs deux oreilles très longues pendent de chaque côté du crâne. Leur langue est comparable à celle des grenouilles et peut être projetée pour capturer des insectes ou pour saisir un objet léger. Leur peau dispose d'une grande variété de tons.

**Monde d'origine :** les Gungans partagent le monde de Naboo avec une colonie humaine assez importante. Naboo est une planète fertile comptant un grand nombre de lacs et de forêts.

**Langues :** les Gungans parlent, lisent et écrivent le gungan mais apprennent facilement d'autres langues comme le basic.

**Exemples de noms :** Fassa, Jar Jar, Rugor, Tarpais, Toba, Tobler Ceel, Yoss.

### Particularités des Gungans

**Ajustements de caractéristiques :** +2 DEX, -2 INT, -2 CHA.

**Voies raciales :** Aquatiques, Survie.

**Taille :** les Gand sont de taille moyenne.

**Capacité pulmonaire :** les Gungans peuvent retenir leur respiration un nombre de rounds égal à 25x leur Constitution avant de devoir réussir un test en Défense Corporelle.

**Vision par faible luminosité :** leur capacité à voir par faible éclairage est le double de la normale. Ils continuent de distinguer les couleurs dans ces conditions.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## LES HUMAINS



Les Humains dominent les mondes du Noyau et peuvent être trouvés virtuellement n'importe où dans la galaxie. Ils sont les ancêtres de la conquête spatiale, les pionniers, les conquérants, les marchands, les voyageurs et les réfugiés de l'histoire. Les Humains ont toujours eu la bougeotte. C'est pour cela qu'ils se trouvent sur presque toutes les planètes habitées. En tant qu'espèce, les Humains sont physiquement, culturellement et politiquement divisés. Qu'ils aient la peau blanche ou noire, les Humains demeurent l'espèce dominante quelle que soit l'époque de jeu choisie.

**Personnalité :** les personnalités des Humains parcourent toutes les couleurs du spectre, même si les représentants de cette espèce sont capables de s'adapter à toutes les situations. Ils sont tenaces et continueront à se battre quelles que soient leurs chances. Ils sont flexibles et ambitieux, variés dans leurs goûts, dans leur morale, dans les habitudes et dans leurs manières.

**Description physique :** les Humains mesurent en moyenne 1m80. Leur peau varie du noir d'ébène au rose pâle (on dit alors qu'ils sont blancs) et leurs cheveux du noir de jais au blond, mais tous

grisonnent ou blanchissent avec l'âge. Les mâles pèsent souvent plus lourd que les femelles. Ils sont mûrs vers 15 ans et leur espérance de vie dépasse rarement les 100 ans.

**Monde d'origine :** il y en a plusieurs, dont Coruscant, Corellia, Naboo, Tatooine et Alderaan.

**Langues :** les Humains parlent, écrivent et lisent le basic, qui est devenue la langue véhiculaire par excellence de la galaxie. Ils apprennent souvent d'autres langues en fonction de leurs besoins.

**Exemples de noms :** Anakin, Arani, Bail, Ben, Beru, Biggs, Boba, Corran, Dack, Dané, Galak, Garm, Han, Qui-Gon, Sia-Lan, Rann, Talon, Vor'en, Wedge, Winter.

### Particularités des Humains

**Ajustements de caractéristiques :** aucun.

**Voies raciales :** Humanisme, une au choix.

**Taille :** les Humains sont de taille moyenne.

## LES ITHORIENS



Les Ithoriens forment une race d'humanoïdes assez grands auxquels on se réfère souvent sous le patronyme peu amical de « têtes de marteau ». Pacifiques et civilisés, les Ithoriens sont souvent reconnus comme artistes talentueux, ingénieurs agricoles réputés et diplomates expérimentés.

Les Ithoriens sont peut-être les plus grands écologistes de la galaxie, car leur technologie est souvent dédiée à la préservation de la beauté des jungles de leur monde natal. Ils vivent en

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

« hardes » dans des villes qui flottent au-dessus de la surface de leur planète et s'efforcent de maintenir l'équilibre écologique de leur « Jungle Maternelle ».

Les Ithoriens traversent également l'espace à bord de vaisseaux-hardes qui embarquent des écosystèmes complets rappelant leur planète d'origine. La galaxie est friande des matières premières ainsi amenées de loin par les marchands ithoriens.

**Personnalité :** les Ithoriens sont calmes, pacifiques, tranquilles et civilisés.

**Description physique :** les Ithoriens sont des humanoïdes d'une taille moyenne située entre 1m80 et 2m30, avec de longs cous incurvés se terminant en forme de dôme. Ils possèdent deux bouches, situées de chaque côté de leur cou, produisant un effet stéréo lorsqu'ils parlent.

**Monde d'origine :** la planète Ithor est surtout recouverte d'une vaste jungle autour de laquelle des cités flottantes dérivent doucement. Mais de plus en plus d'Ithoriens viennent des vaisseaux-hardes.

**Langues :** les Ithoriens parlent, lisent et écrivent l'ithorien, une langue difficile qui tire parti de leur effet stéréo, mais ils parlent aussi le basic.

**Exemples de noms :** Fandomar, Momaw, Oraltor, Tomla, Trangle, Umwaw.

## Particularités des Ithoriens

**Ajustements de caractéristiques :** +2 SAG, +2 CHA, -2 DEX.

**Voies raciales :** Espace, Planète.

**Taille :** les Ithoriens sont de taille moyenne.

**Volonté de fer :** les Ithoriens ont une volonté hors du commun et ils bénéficient d'un bonus de +2 à leur Défense Mentale.

**Mugissement :** en tant qu'action simple, un Ithorien peut pousser un puissant mugissement en infrason en activant ses deux bouches et ses quatre gorges. Il s'agit d'une attaque spéciale (D20+modificateur de FOR) contre la Défense Corporelle de la ou des cible(s). Si l'attaque est un succès, chaque victime perd 3D6 points de dommages soniques. Si l'attaque échoue, la cible encaisse tout de même la moitié des dommages. A chaque fois que l'Ithorien fait usage de ce pouvoir, il perd un PV. L'Ithorien peut décider d'accroître le pouvoir de son mugissement en échange de PV supplémentaires (1 PV = +1 point).

## LES JAWAS



# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

Les Jawas sont de petites créatures humanoïdes intelligentes. Ils vivent dans des réseaux de grottes et de ravins sur Tatooine et survivent en passant le désert au peigne fin pour récolter de la ferraille, ce qui constitue la base de leur économie. Malgré les nombreux dangers des déserts de la planète, ils réussissent miraculeusement à échapper aux prédateurs depuis des temps ancestraux.

Bien que leur niveau technologique soit limité, les Jawas ont développé un sens inné et particulier pour faire fonctionner les choses – au moins le temps de les vendre. Bien que la plupart des gens haïssent les Jawas en raison de leurs pratiques douteuses (et de leur odeur déplaisante), tout le monde doit admettre que les Jawas permettent parfois de réaliser de très bonnes affaires.

Les Jawas parcourent les déserts et étendues rocailleuses de leur planète natale à bord de lourds véhicules montés sur chenilles et appelés fort justement les « Chenilles ». Ces chars géants abritent des ateliers et des entrepôts chargés de trésors mécaniques récoltés ou volés partout sur la planète.

**Personnalité :** les Jawas sont opportunistes mais lâches. Leur réputation de voleurs et de tricheurs n'est pas usurpée, même s'ils s'en offusquent. Les Jawas sont fiers de leur capacité à se procurer ce dont les autres n'ont visiblement plus besoin et à vendre des appareils qui nécessitent des entretiens fréquents et de nombreuses pièces de rechange.

**Description physique :** les Jawas mesurent en moyenne un mètre de haut. Ils portent tous des robes de bure à capuchons amples qui recouvrent totalement leur visage à l'exception de leurs yeux lumineux. Les xénobiologistes estiment qu'ils ont évolué depuis une très ancienne race de rongeurs souterrains. Peu de gens s'en soucient d'ailleurs.

**Monde d'origine :** Tatooine est une planète désertique située dans la Bordure Extérieure.

**Langues :** les Jawas emploient une langue complexe faite de sons stridents et de mots que seuls leurs congénères comprennent. Ils communiquent aussi leur humeur grâce à des

phéromones odorantes (et insupportables pour les autres espèces). Lorsqu'ils traitent avec d'autres personnes, ils utilisent une version simplifiée de leur propre langue. Bien qu'ils puissent comprendre le basic et d'autres langues, ils n'ont pas la capacité physiologique de les employer.

**Exemples de noms :** Aved Luun, Dathcha, Eet Ptaa, Jek Nkik, Jik'Tal, Het Nkik, Hrar Kkak, Rkik Dnec, Tteel Kkak.

## Particularités des Jawas

**Ajustements de caractéristiques :** -4 FOR, +2 DEX, -2 CHA.

**Voies raciales :** Mécanique, Survie

**Taille :** les Jawas sont de petite taille.

**Vision dans le noir :** les Jawas voient dans le noir absolu sur une vingtaine de mètres. Leur vision passe alors en noir et blanc.

## LES KAMINOANS



Tous les Kaminoans ne sont pas des cloneurs, mais ils sont connus dans toute la galaxie – du moins par ceux qui se souviennent de la Guerre des Clones – comme des experts dans ce domaine. Il y a de cela des éons, pour augmenter leurs chances de survie dans un environnement océanique

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

hostile, les Kaminoans ont étudié le clonage génétique, éliminant petit à petit leurs faiblesses et habituant leur corps à éprouver moins de besoins.

Les Kaminoans n'ont aucun respect pour les faibles et sont relativement élitistes. Ce n'est pas qu'ils éprouvent de la haine vis-à-vis de telles personnes. Ils considèrent simplement que ces individus devraient être éloignés de la masse. Ils ne comprennent pas que tout le monde ne pense pas comme eux.

Bien qu'issus du clonage génétique, les Kaminoans conservent chacun leur identité propre. Leur système de clonage crée des enfants qui suivront par la suite un parcours différent et dont les paramètres génétiques peuvent être modifiés en fonction des besoins. Un Kaminoan dispose de son libre arbitre et peut décider de la carrière qui lui siéra le mieux. Pour peu que la communauté approuve.

**Personnalité :** les Kaminoans sont polis à l'extrême, mais cachent mal leur intolérance vis-à-vis des imperfections physiques. Ils sont curieux tout en demeurant distants, mais demeurent de bonne compagnie et disponibles. Leur voix est aussi douce que leurs manières.

**Description physique :** les Kaminoans sont des bipèdes minces à la peau pâle et aux yeux sombres. Ils mesurent entre 2m10 et 2m70 et leur minceur peut les faire passer pour chétifs. Leur bouche est plus petite que celle des humains et ce sentiment est encore accentué par la taille démesurée de leurs yeux. Les femelles sont chauves alors que les mâles possèdent une petite touffe de poils sur le sommet du crâne.

**Monde d'origine :** Kamino est une planète océanique continuellement balayée par des orages et des tempêtes, située à la limite de l'Espace Sauvage.

**Langues :** les Kaminoans lisent, écrivent et parlent le kaminoan. Ils apprennent souvent le basic.

**Exemples de noms :** Aya Lim, Lama Su, Maru Lan, Tau Shel, Taga Sai, Seva Ke, Taun We.

## Particularités des Kaminoans

**Ajustement de caractéristiques :** +2 CON, -2 SAG

**Voies raciales :** Corporations, Science.

**Taille :** bien que plus grands que les Humains, les Kaminoans sont de taille moyenne.

**Perfection génétique :** les Kaminoans reçoivent un bonus de +2 sur leur Défense Corporelle.

## LES KEL DOR



Les Kel Dor ont évolué sur Dorin, une planète dont l'atmosphère est saturée d'hélium ainsi qu'un autre gaz spécifique à ce monde. De ce fait, les Kel Dor ne peuvent respirer sur d'autres planètes et les habitants du reste de la galaxie seraient empoisonnés par l'atmosphère de Dorin. Sur les autres planètes, les Kel Dor acheminent le gaz nécessaire à leur survie dans de grands containers. A l'extérieur, ils portent des masques respiratoires et des lunettes protectrices sans lesquels ils ne pourraient pas survivre. La plupart des masques des Kel Dor sont dotés d'un vocodeur qui amplifie la voix du porteur ; alors que leur voix porte normalement dans leur propre atmosphère, les Kel Dor doivent presque hurler pour se faire entendre dans d'autres environnements. Au

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

contraire, leur vue est bien meilleure lorsqu'ils se trouvent loin de Dorin.

**Personnalité :** calmes et gentils, les Kel Dor ne tournent jamais le dos à un individu dans le besoin. Cependant, la majorité croit en une justice rapide et simple.

**Description physique :** le Kel Dor moyen mesure entre 1m60 et 2m. Sa peau varie du ton pêche au rouge vif, et la plupart ont les yeux noirs.

**Monde d'origine :** les Kel Dor sont originaires de Dorin, une planète à la technologie avancée.

**Langues :** les Kel Dor parlent, écrivent et lisent le keldorien. Mais ils apprennent le plus souvent le basic.

**Exemples de noms :** Dorn Tio, Plo Koon, Torin Dol.

## Particularités des Kel Dor

**Ajustements de caractéristiques :** +2 DEX, +2 SAG, -2 CON.

**Voies raciales :** Mécanique, Survie.

**Taille :** les Kel Dor sont de taille moyenne.

**Sens de la Force :** les Kel Dor démarrent avec un point de Force supplémentaire.

**Vision nocturne :** les Kel Dor voient deux fois plus loin que la normale par faible luminosité.

**Équipement spécial :** le masque respiratoire et les lunettes adaptées des Kel Dor font partie de l'attirail de base des personnages issus de cette espèce. Si cet équipement vient à être endommagé, le coût d'un kit de remplacement s'élève à 2000 crédits au minimum (encore faut-il en trouver). Privé de cet appareil en bon état de marche, un Kel Dor doit résister à une attaque (D20+1 par heure) contre sa Défense Corporelle. En cas d'échec, le personnage perd 2D6 points de Constitution temporaires. Si cette caractéristique tombe à zéro, le personnage meurt. En cas de sauvetage, le personnage récupérera ses points de Constitution perdus au rythme d'1D6 par jour. Le port du masque pour toute autre espèce revient à un empoisonnement.

## LES MANDALORIENS



Les Mandaloriens ne constituent pas réellement une espèce. Le terme désigne à la fois les habitants de Mandalore, leur planète d'origine, et une caste secrète de guerriers et de mercenaires qui suivent un code bien précis. La très grande majorité des Mandaloriens sont des Humains. Mandalore est une planète ravagée par des années de guerre et les grandes cités survivent sous des dômes de protection. Au fil des batailles, le gouvernement central, dirigé par une sorte de roi appelé le Mand'alor a souvent changé de mains. Lorsque l'Ancienne République a posé le pied sur Mandalore, les indigènes ont considéré les capacités des Jedi comme une sorte de sorcellerie néfaste et ils les ont chassés. Par après, les Sith ont voulu prendre possession du siège du Mand'alor et ont ainsi faire comprendre aux Mandaloriens que tous les utilisateurs de la Force n'étaient pas nuisibles. Malgré tout, ils se méfient des Jedi comme des Sith et ont même développé des armes et des armures particulièrement efficaces contre les sabres lasers. Le beskar est un métal très résistant dont sont constituées les armures mandaloriennes. Elles dévient ainsi les tirs de blaster et arrêtent les lames des sabres lasers.

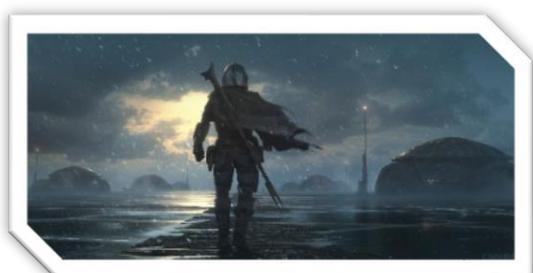
Aujourd'hui aux mains d'une hiérarchie corrompue, Mandalore a vu ses meilleurs

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

guerriers s'exiler aux quatre coins de la galaxie, chérissant un ordre disparu et espérant un jour pouvoir reprendre leur planète d'origine aux usurpateurs qui la dirigent. L'ordre des Mandaloriens est secret et compte peu de membres. Ils suivent un code strict et doivent mériter toute marque d'appartenance à cet ordre.

**Personnalité :** les Mandaloriens sont fiers et décidés. Ils apprécient l'action et restent peu de temps à la même place. Même si leur armure permet de les identifier facilement, ils n'aiment pas attirer l'attention et laissent rarement quelqu'un les accompagner dans leurs voyages. Leur code de l'honneur, le « crédo » est leur vie et s'ils ne se sentent plus dignes de le suivre, ils peuvent tout abandonner et se fondre dans la population. Leur armure est pour eux une seconde peau et ils n'enlèvent leur casque que quand personne ne peut les voir.

**Description physique :** la très grande majorité des Mandaloriens sont des humains originaires de Mandalore, mais parfois, ils adoptent des orphelins trouvés sur le champ de bataille le temps de leur inculquer le crédo, s'ils s'en montrent dignes. Il peut alors y avoir quelques espèces humanoïdes différentes dans leurs rangs. En-dehors de cela, ils sont surtout reconnaissables à leur armure dite « mandalorienne », caractérisée par ses pièces en beskar et à sa visière en T.



**Monde d'origine :** Mandalore est une planète ravagée par la guerre située dans la Bordure Extérieure. Sa capitale est Sundari et elle possède une lune, Concordia.

**Langue :** les Mandaloriens parlent et écrivent le mando'a. Ils ne parlent cette langue qu'entre eux. Avec des étrangers, ils parlent souvent le basic.

**Exemples de noms :** Bo-Katan, Eatekock Poss, Ionajal Cussok, Ipsin Dollahl, Njoejoc Skowr, Pre Vizsla, Satine Kryze, Tal Merrik

## Particularités des Mandaloriens

**Ajustements de caractéristiques :** +1 FOR, +1 DEX, -2 CHA.

**Voies raciales :** Champs de bataille, Corporations (Mandaloriens).

**Taille :** les Mandaloriens sont de taille moyenne.

**Crédo :** les Mandaloriens qui suivent le crédo doivent l'appliquer à la lettre. Voici les différents commandements de ce crédo : porter une armure, parler le mando'a, être capable de se défendre, de défendre sa famille, contre toute agression, élever ses enfants dans les principes mandaloriens, contribuer à la survie et à la prospérité de son clan et répondre à l'appel du Mand'alor quand celui-ci l'ordonne.

**Beskar :** un personnage Mandalorien démarre le jeu avec un casque mandalorien et 1D4 plaques de beskar, le précieux métal local. Seules de rares forges mandaloriennes ou une technologie très coûteuse permet de le fondre pour en faire des pièces d'armure. Le tableau ci-dessous permet de déterminer combien de plaques sont nécessaires pour la confection d'une pièce donnée.

Pièce d'armure	PLAQUE DE BESKAR
Casque	6
Epaulière	2
Gantelet	4
Jambière	6
Plastron	10

Le beskar coûte cher. Un lingot (plaque) coûte près de 20.000 crédits. Seule une armure complète permet d'obtenir des avantages en termes de combat (un meneur indulgent peut estimer que les épaulières, gantelets et jambières ne sont pas nécessaires, mais un vrai Mandalorien fera tout pour compléter son armure au plus vite). Si le personnage obtient assez de plaques sur son jet de D4, le meneur peut lui accorder une pièce d'armure déjà forgée (ou deux s'il a 4 plaques pour deux épaulières).

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## LES MON CALAMARI



Êtres amphibies vivant majoritairement à la surface, les Mon Calamari partagent leur monde natal dans la Bordure Extérieure avec les Quarren. Ils sont doux par le langage, mais ils défendent avec vigueur les causes qui les passionnent. Les Mon Calamari ont souffert le martyr sous le règne de l'Empire Galactique, aussi furent-ils l'un des premiers peuples à rejoindre l'Alliance Rebelle.

Les Mon Calamari sont reconnus dans la galaxie pour leurs capacités organisationnelles et logiques et ils se sont forgé une solide réputation de concepteurs de vaisseaux. Ils voient tout ce qu'ils créent comme une œuvre d'art, même s'il s'agit d'une arme.

**Personnalité :** créatifs, calmes et curieux, les Mon Calamari sont des rêveurs qui chérissent la paix mais qui ne sont pas effrayés à l'idée de se battre pour la défendre.

**Description physique :** en moyenne, les Mon Calamari mesurent 1m80. Leurs têtes sont ovales et leurs yeux globuleux ainsi que leur bouche rappellent ceux des poissons dont ils descendent. Leur peau est généralement brune.

**Monde d'origine :** le monde aquatique de Mon Calamari, qu'ils partagent avec les Quarren (les Mon Calamari vivent plutôt en surface et les Quarren au fond des mers).

**Langues :** les Mon Calamari parlent, écrivent et lisent le mon calamarien et le basic.

**Exemples de noms :** Ackbar, Bant, Cilghal, Ibtisam, Jesmin, Oro, Perit, Rekara.

### Particularités des Mon Calamari

**Ajustements de caractéristiques :** +2 INT, +2 SAG, -2 CON.

**Voies raciales :** Aquatiques, Corporations.

**Taille :** les Mon Calamari sont de taille moyenne.

**Vision nocturne :** les Mon Calamari voient deux fois plus loin que la normale par faible luminosité.

## LES NAUTOLANS



Bien qu'amphibies par nature, les Nautolans sont plus à l'aise dans l'eau que sur la terre ferme. Leurs tentacules – qui leur servent d'organes sensoriels majeurs – perdent presque toute leur efficacité hors de l'eau. Les Nautolans peuvent capter les odeurs à travers ces organes. Les Nautolans peuvent déterminer l'attitude générale de l'un des leurs par l'échange de phéromones et cette acuité participe à la complexité de leur langage. Sans

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

cela, leur langage verbal perd toute une série de notions de base.

Les Nautolans ont coexisté relativement paisiblement avec leurs voisins, les Anselmi. Les conflits entre les deux espèces ont toujours été brefs, bien qu'ils fussent quelques fois sanglants. Les sujets de discorde peuvent sembler bénins : droits de pêche, gestion des déchets, développement industriel. La République est intervenue à plusieurs reprises pour tenter de régler ces conflits, mais il semble que désormais, les Anselmi cherchent à apporter des solutions plus radicales à ces problèmes. Les Nautolans temporisent, mais devront réaliser que les deux espèces ne sont peut-être pas compatibles.

**Personnalité :** les Nautolans changent d'attitude en fonction de l'humeur qui les entoure. Confrontés à la violence, ils répondent par la gentillesse. Approchés de manière plus civilisée, ils se montreront accueillants et prévenants.

**Description physique :** les Nautolans sont des humanoïdes amphibiens à la peau verte et dotés d'yeux de requins. A la place des cheveux, ils portent une couronne de tentacules sensoriels. Le squelette des Nautolans est particulièrement résistant. Ils mesurent en moyenne 1m80.

**Monde d'origine :** Gleen Anselm est une planète constituée de vastes marais, de lacs et de mers située dans la Bordure Médiane.

**Langues :** les Nautolans parlent, lisent et écrivent le nautilla mais cette langue ne peut être parlée que sous l'eau. S'ils apprennent une autre langue, ce sera la plus souvent l'anselmi, la langue de leurs voisins, ou le basique pour ceux qui se destinent à quitter Gleen Anselm.

**Exemples de noms :** Garn, Hiskar Dorset, Kit Fisto, Ploss Niklos, Renko Losa, Setel Yast.

## Particularités des Nautolans

**Ajustements de caractéristiques :** +2 CON, -2 INT.

**Voies raciales :** Aquatiques, Séducteur.

**Taille :** les Nautolans sont de taille moyenne.

**Armure naturelle :** leur squelette solide offre aux Nautolans un bonus à leur Défense Réflexe de +1.

**Senseurs nautiques :** lorsqu'ils sont sous l'eau, les Nautolans perçoivent les émotions d'autrui. Un test de perception effectué à cette fin gagne un bonus de +4.

**Vision nocturne :** les Nautolans voient deux fois plus loin que la normale par faible luminosité.

## LES NEIMOIDIENS



Les Neimoidiens sont l'espèce dominante d'une série de planètes situées dans le secteur de Neimoidia. Le système en lui-même est densément peuplé et les Neimoidiens préfèrent

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

désormais vivre à l'étranger. L'habillement constitue un élément de statut social dans cette société. C'est pourquoi ils affectionnent tout particulièrement les longues robes compliquées et les colliers élaborés, les chapeaux et les manteaux.

Les motivations des Neimoidiens sont doubles. Contrôler leurs semblables et acquérir du pouvoir. La seconde étant un bon moyen d'arriver à satisfaire la première. Mais pour de nombreux Neimoidien, acquérir des richesses peut aussi être un but en soi. C'est cette philosophie qui a donné naissance à la Fédération du Commerce, une des forces économiques les plus puissantes de la galaxie. Tous les Neimoidiens ne travaillent pas pour la Fédération, mais mêmes les indépendants entretiennent des liens avec elle et avec ses membres.

Les Neimoidiens exploitent continuellement les faiblesses des autres – amis ou ennemis. L'extorsion et la manipulation sont des pratiques acceptables, surtout si elles sont dirigées à l'encontre d'autres espèces. Ils aiment toutefois à agir dans une certaine forme de légalité pour arrondir les angles et préserver les apparences. Ils n'aiment pas être considérés comme responsables de l'échec d'une négociation.

**Personnalité :** les Neimoidiens sont cupides, ingénieux et lâches. Ils détestent la violence physique mais apprécient que l'on se batte pour eux. La première réaction d'un Neimoidien en danger est de négocier sa sécurité.

**Description physique :** les Neimoidiens mesurent entre 1m60 et 2m et sont plutôt minces. Leur peau varie du vert au gris et leurs visages reptiliens sont plats et allongés. Leurs yeux sont rouges, leurs lèvres très fines et ils n'ont pas de nez.

**Monde d'origine :** la petite planète humide de Neimoidia, dans la région des Colonies.

**Langues :** les Neimoidiens parlent, lisent et écrivent le neimoidien et le basic. Ils utilisent parfois une langue gestuelle appelée le pak pak.

**Exemples de noms :** Daultay Dofine, Hath Monchar, Jurnel Arrant, Kund Ekor, Lott Dod, Lufa Danak, Nute Gunray, Rune Haako, Tey How.

## Particularités des Neimoidiens

**Ajustements de caractéristiques :** -2 FOR, +2 INT, +2 SAG, -2 CHA.

**Voies raciales :** Contrebandier, Corporation.

**Taille :** les Neimoidiens sont de taille moyenne.

## LES NIKTO



Les Nikto ont évolué sur Kintan, une planète difficile située en plein dans l'espace Hutt. Les mutations entraînées par les fortes radiations qui émanent de la planète ont créé cinq sous-espèces de Nikto, qui demeurent cependant compatibles. Chacune s'est adaptée à un environnement précis.

Les Nikto n'ont que peu d'expressions faciales différentes car la morphologie de leur visage n'est pas prévue pour. Cela et leur regard un peu creux laisse à penser bien des gens que les Nikto sont stupides, mais les conditions de vie compliquées sur Kintan et la gouvernance désastreuse et brutale des Hutts a fait des Nikto de solides combattants.

Les Nikto n'ont jamais développé le voyage hyperspatial, mais on les trouve partout dans la galaxie sous le statut d'esclaves ou sous le mandat d'un quelconque patron du crime. Étrangement, les Nikto ne sont pas opposés au statut d'esclave. Ils préfèrent une vie sans responsabilité,

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

dépourvue de prises de décisions compliquées et de taxes à payer.

**Personnalité :** les Nikto manquent de charisme et préfèrent suivre les ordres que les donner. Ce qui leur manque en tant que libres penseurs, ils le complètent par une ténacité et une force à toute épreuve. Ils s'adaptent également très bien à tout environnement.

**Description physique :** les Nikto sont des humanoïdes reptiliens à la peau de cuir, quelques fois recouverte de pics durcis. Toutes les sous-espèces ont des yeux noirs, quelques-fois recouverts de membranes protectrices. Les adultes mesurent en moyenne 1m80.

**Monde d'origine :** Kintan, une planète radioactive située dans la Bordure Extérieure.

**Langues :** les Nikto parlent, lisent et écrivent le nikto. Ceux qui quittent leur monde natal doivent apprendre le basic.

**Exemples de noms :** Calliose, D'we'mouk, Ga'p'tashi, Giran, Ma'w'shiye, Nour'we'sha, Nysad, Po'me'nuk, Tu'rs'c'yulir, Vedain, Vizam, Way'w'nok, Wumdi.

## Particularités des Nikto

**Ajustements de caractéristiques :** +2 FOR, +2 SAG.

**Voies raciales :** Bordure, Survie.

**Taille :** les Nikto sont de taille moyenne.

**Armure naturelle :** la peau des Nikto leur confère un bonus naturel de Défense Réflexe de +2.

**Variés :** Les différentes espèces sont les Esral'sa'Nikto (gris, montagnes), Gluss'sa'Nikto (pâles, plaines rocheuses), Kadas'sa'Nikto (verts, forêts), Kajain'sa'Nikto (rouges, déserts) et les M'shento'su'Nikto (blancs, jaunes ou oranges, sud de la planète). Ces derniers se sentent à l'aise dans tous les environnements mais quittent peu souvent leur planète d'origine.

## LES NOGHRI



Les Noghri constituent une espèce compacte vivant sur Honoghr, une planète isolée dans la Bordure Extérieure. Chasseurs par nécessité, ils préfèrent les armes primitives et ils apprécient le fait de tuer leur victime de près.

La culture des Noghri repose sur le clanisme et sur de longues rivalités tribales. Au temps de la Guerre des Clones, les clans ont mis de côté leurs divergences et ont appris à coexister, ne se souciant pas des autres espèces peuplant la galaxie. Une bataille spatiale en orbite au-dessus d'Honoghr conduisit un vaisseau spatial à s'écraser à la surface de la planète, contaminant les terres alentours avec des produits chimiques. Les Noghri étaient condamnés à la famine et à l'extinction lorsqu'un inconnu se présenta à eux :

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

Dark Vador. Il promet de sauver leur monde agonisant en échange de l'obéissance des Noghri.

Ils servirent alors Dark Vador en tant qu'assassins imprévisibles et brutaux pendant des décades. Cinq ans après la mort de Vador, l'un d'eux reconnu en Leia Organa-Solo la descendante de Vador. Ils quittèrent alors l'Empire pour le service de « Dame Vador ». Plusieurs clans de Noghri vouèrent leur existence à la protection de Dame Vador à travers l'ère du Nouvel Ordre Jedi.

Les Noghri voyagent rarement seuls à travers la galaxie. Durant la Guerre Civile, ils le firent toujours en compagnie de Dark Vador ou de ses agents ou brièvement avec le Grand Amiral Thrawn. Plus tard, ils furent associés aux agents de la Nouvelle République ou avec les alliés, amis et proches de Leia.

**Personnalité :** les Noghri sont des guerriers efficaces et passionnés qui placent l'honneur de leur clan et la sécurité de ceux dont ils ont la charge avant toute autre chose. Ils sont relativement prompts à s'adapter, surtout pour des primitifs. Ils ne comprennent pas le sens de l'humour et sont peu sociables.

**Description physique :** les Noghri sont petits et compacts. Ils ont généralement la peau grise, de petits yeux noirs en forme de perles, des griffes et des crocs. Ils mesurent en moyenne 1m30.

**Monde d'origine :** le monde d'Honoghr, dévasté par le crash d'un vaisseau, est situé dans la Bordure Extérieure.

**Langues :** les Noghri parlent, écrivent et lise l'honoghrien. Ils parlent facilement le basic, mais avec une voix effrayante.

**Exemples de noms :** Cakhmaim du clan Eikh'mir, Ekhrikhor du clan Bakh'tor, Khabarakh du clan Kim'bar, Ovkhevam du clan Bakh'tor, Ruhk du clan Baikh'vair, Sakhisakh du clan Tlakh'sar.

## Particularités des Noghri

**Ajustements de caractéristiques :** +2 DEX, +2 SAG, -4 CHA.

**Voies raciales :** Assassin, Bordure.

**Taille :** les Noghri sont de petite taille.

**Odorat :** l'odorat des Noghri est particulièrement développé et ils peuvent reconnaître quelqu'un à sa seule odeur à 10m. Ils bénéficient en outre d'un bonus de +4 sur leurs jets de perception quand le flair est concerné.

## LES QUARREN



Les Quarren sont originaires d'une planète éloignée de la Bordure Extérieure, Mon Calamari. Ils partagent d'ailleurs cette dernière avec l'espèce qui a donné son nom à ce monde : les Mon Calamari. Si leurs voisins, bien qu'amphibies, vivent principalement à la surface, les Quarren, bien que capables de respirer à l'air libre, préfèrent la vie sous-marine. Ils vivent dans des cités oxygénées dans les failles océaniques de leur monde natal.

En dehors de Mon Calamari, les Quarren se tiennent éloignés des politiques galactiques et préfèrent se mêler de choses moins « propres » comme la piraterie, les trafics divers et l'espionnage. De nombreux Quarren considèrent l'Alliance aussi responsable que l'Empire dans la dévastation de leur planète. Leur entente avec les Mon Calamari est tendue depuis des générations.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I



**Personnalité :** pratiques et conservateurs, les Quarren détestent le changement et n'accordent pas leur confiance aux optimistes et aux idéalistes.

**Description physique :** le Quarren moyen mesure 1m80. Leur peau élastique et leur bouche recouverte de tentacules rappelle les pieuvres dont ils sont sans doute les descendants. Les autres espèces les appellent d'ailleurs souvent « têtes de pieuvres ».

**Monde d'origine :** la planète océanique de la Bordure Extérieure appelée Mon Calamari.

**Langues :** les Quarren parlent, écrivent et lisent le quarren et le basic, mais ils apprennent aussi souvent le mon calamarien.

**Exemples de noms :** Kelmüt, Seggor, Tessek, Tsillin, Vekker, Vuhlg.

## Particularités des Quarren

**Ajustements de caractéristiques :** +2 CON, -2 SAG, -2 CHA.

**Voies raciales :** Aquatiques, Contrebandier

**Taille :** les Quarren sont de taille moyenne.

**Vision nocturne :** les Quarren voient deux fois plus loin que la normale par faible luminosité

## LES RODIENS



Les Rodiens viennent du système de Tyrius, dans la Bordure Médiane. Leur monde natal est une planète forestière très humide peuplée de nombreux prédateurs. C'est dans cet environnement hostile que les Rodiens ont appris à devenir des chasseurs brutaux et des tueurs. La culture des Rodiens tourne d'ailleurs autour du concept de la chasse. Leur art glorifie la violence et l'acte de domination sur une proie. Plus la proie est féroce ou intelligente, plus honorable sera la chasse. Les Rodiens comptent un grand nombre de festivals annuels pour honorer ces activités.

Lorsqu'ils ont rejoint les étendues galactiques, les Rodiens sont naturellement tombés amoureux de la carrière de chasseur de primes et leur succès dans ce domaine ne s'est jamais démenti.

**Personnalité :** les Rodiens sont tenaces, violents et passionnés.

**Description physique :** ces humanoïdes aux yeux à facettes et à la trompe naso-bucale ont une peau verte et mesurent en moyenne 1m60.

**Monde d'origine :** le monde forestier et industriel de Rodia.

**Langues :** les Rodiens parlent, lisent et écrivent le rodien et le basic, mais pour le commerce, ils apprennent souvent le hutt.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

**Exemples de noms :** Andoorni, Beedo, Chido, Doda, Greedo, Greeata, Kelko, Navik, Neela, Neesh, Wald.

## Particularités des Rodiens

**Ajustements de caractéristiques :** +2 DEX, -2 SAG, -2 CHA.

**Voies raciales :** Contrebandier, Survie.

**Taille :** les Rodiens sont de taille moyenne.

**Vision nocturne :** les Quarren voient deux fois plus loin que la normale par faible luminosité.

**Acuité sensorielle :** les Rodiens ont toujours les sens en alerte et peuvent relancer tous leurs jets de perception. Ils sont cependant contraints d'accepter le second résultat, même s'il est moins bon que le premier.

## LES SULLUSTÉENS



Pour survivre sur leur monde volcanique, les Sullustéens se sont très tôt réfugiés dans des grottes. Depuis, ils préfèrent les constructions souterraines, ce qui ne les empêche pas de bâtir

de vraies cités technologiquement avancées dans ces conditions. Les villes sont très prisées par les touristes et les amateurs d'art de toute la galaxie. La vie souterraine a poussé les Sullustéens à développer leurs sens et leurs capacités de pilotes et de navigateurs sont reconnues dans toute la galaxie.

Sociaux et enjoués, les Sullustéens aiment à partager leur savoir avec des gens intéressants et intéressés. Lorsque les éclaireurs de la République ont découvert leur monde, il n'a pas fallu longtemps pour que les natifs de Sullust embrassent la cause du Sénat Galactique. L'industrie de construction locale, SoroSuub est l'une des plus puissantes de la galaxie à ne pas être détenue par des Humains. En réalité, cette entreprise est si puissante qu'elle est devenue le véritable gouvernement de Sullust. Plus de la moitié de la population de la planète y est employée.

**Personnalité :** les Sullustéens sont généralement pragmatiques, sympathiques et amateurs de bonnes plaisanteries.

**Description physique :** ce sont des humanoïdes aux gros yeux noirs, aux grandes oreilles et aux bajoues proéminentes. Ils mesurent en moyenne 1m50.

**Monde d'origine :** Sullust est un monde volcanique technologiquement avancé situé dans la Bordure Extérieure.

**Langues :** les Sullustéens parlent, écrivent et lisent le sullustéen et le basic.

**Exemples de noms :** Aril Nunb, Dllr Nep, Nien Nunb, Sian Tevv, Syub Snunb.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## Particularités des Sullustéens

**Ajustements de caractéristiques :** +2 DEX, -2 CON.

**Voies raciales :** Bordure, Mécanique.

**Taille :** les Sullustéens sont de taille moyenne.

**Vision nocturne :** les Sullustéens voient deux fois plus loin que la normale par faible luminosité.

**Acuité sensorielle :** les Sullustéens ont toujours les sens en alerte et peuvent relancer tous leurs jets de perception. Ils sont cependant contraints d'accepter le second résultat, même s'il est moins bon que le premier.

**Grimpeurs :** les Sullustéens pratiquent l'escalade dès leur plus tendre enfance et bénéficient donc d'un bonus naturel de +4 en escalade.

## LES TOGRUTAS



Les Togrutas ont évolué au départ de créatures grégaires et conservent aujourd'hui un sens inné du travail en équipe. La société togruta considère aujourd'hui l'individualisme comme une déviance. Paradoxalement, les Togrutas s'en obtiennent des situations enviables le font en jouant la carte de l'individualisme. Les observateurs estiment que c'est là la marche de l'évolution de la société.

La peau de tous les Togrutas est marquée de motifs colorés qui rappelle les temps où ils devaient se fondre dans un environnement hostile, dont les herbes turu, rouges d'un côté et blanches de l'autre, pour échapper à leurs prédateurs. Certaines espèces ont du mal à croire que de telles couleurs soient le fruit de l'évolution et pensent dur comme fer que les Togrutas sont des amateurs de tatouages. Dans le même ordre d'idée, les espèces qui pensent que les Togrutas sont venimeux se trompent, mais les individus concernés font peu de cas de la chose, préférant de toute façon ne pas être mangés.

**Personnalité :** comme déjà dit, la société togruta apprécie peu l'individualisme et l'indépendance. Ce sont des êtres sociaux, soucieux des lois, perceptifs et prévenants.

**Description physique :** des cornes croisées pendent de chaque côté du crâne des Togrutas et la peau qui les recouvre est zébrée. On les compare souvent aux lekku des Twi'lek. Deux cornes montantes surplombent le tout. Leurs yeux noirs sont pénétrants et leurs lèvres sont grises sur une peau offrant tout un panel de couleurs entre le blanc et le rouge. Le visage d'un Togrutas est décoré de motifs élaborés. La poitrine, les bras et les jambes de cette espèce sont également ainsi striées. Les adultes mesurent entre 1m50 et 1m90.

**Monde d'origine :** Shili est une planète tempérée à la végétation abondante située dans la Région d'Expansion. Les Togrutas y vivent en petites communautés cachées sous la canopée ou dans des vallées invisibles.

**Langues :** les Togrutas parlent, lisent et écrivent le togroti, une langue compliquée qui intègre des sifflements et des stridulations ainsi que des

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

voyelles prolongées. Le basic est fréquemment appris.

**Exemples de noms :** Ashla, Creev Zrgaat, Dyani Zaan, Jir Taalan, Qusak Laal, Shaak Ti, Vika Saaris.

## Particularités des Togrutas

**Ajustements de caractéristiques :** +2 DEX, -2 CON, +2 SAG.

**Voies raciales :** Espace, Furtif.

**Taille :** les Togrutas sont de taille moyenne.

**Perception de l'espace :** les Togrutas se repèrent naturellement dans l'espace (la dimension, pas le vide interstellaire). Lorsqu'ils sont aveuglés, ils peuvent effectuer un test de perception pour sentir les objets ou les individus dans leur environnement direct et ainsi éviter de se cogner ou porter une attaque sans désavantage. Le test ne vaut que pour une action et doit être recommencé pour toute nouvelle action.

## LES TRANDOSHÉENS



La race reptilienne connue sous le nom de Trandoshéens est connue pour sa grande force physique et pour ses attitudes guerrières. Le

monde d'origine des Trandoshéens orbite autour de la même étoile que celui des Wookies. Des siècles avant l'avènement de l'Empire, les Trandoshéens ont tenté de coloniser la planète de leurs voisins mais ils furent systématiquement repoussés lors de sanglantes batailles. Les Wookies s'ouvrirent de ces incessantes attaques au Sénat Galactique, mais cela ne sembla guère arrêter les Trandoshéens. Au final, après de nouvelles années de guerres, le Sénat trancha en faveur des Wookies et mit un terme aux raids des reptiliens.

Lors de l'arrivée sur le trône impérial de Palpatine, les Trandoshéens conclurent un accord qui leur permettait de prendre leur revanche sur les Wookies. Ils firent reconnaître leur droit à réduire les populations locales en esclavage. Après la chute de l'Empire, la Nouvelle République exigea le retrait total des Trandoshéens du monde des Wookies sous peine de sanctions et de représailles militaires. Les Trandoshéens obtempérèrent officiellement, mais continuèrent à harceler leurs ennemis dans le dos de la République.

Les Trandoshéens vénèrent la Chasse au-dessus de toute autre chose. Leur déesse tutélaire récompenserait, selon eux, les chasseurs en fonction de la qualité et de la quantité de leurs prises. Comme leurs ancêtres reptiliens, ils sont ovipares. Ils disposent en outre de la faculté de régénérer leurs membres arrachés jusqu'à ce qu'ils atteignent l'âge adulte.

Les yeux des Trandoshéens sont hypersensibles et peuvent voir dans l'infrarouge. Leur peau est également renouvelée plusieurs fois durant leur existence afin de leur permettre de grandir. Les griffes qui terminent leurs doigts leur rendent la manipulation de certains objets importés légèrement compliquée.

**Personnalité :** les Trandoshéens sont violents, brutaux et têtus. Ils aiment la compétition mais peuvent aussi montrer de la compassion et de la pitié dans certains cas.

**Description physique :** les Trandoshéens mesurent entre 1m80 et 2m10. Leurs écailles peuvent constituer une sorte d'armure contre les attaques extérieures.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

**Monde d'origine :** Trandosha (ou Dosha) est une planète aride mais autrefois arboricole, située dans la Bordure Médiane.

**Langues :** les Trandoshéens parlent, écrivent et lisent le dosh et le basic.

**Exemples de noms :** Bossk, Fusset, Krussk, Scuurg, Tusserk.

## Particularités des Trandoshéens

**Ajustements de caractéristiques :** +2 FOR, -2 DEX.

**Voies raciales :** Brute, Endurance.

**Taille :** les Trandoshéens sont de taille moyenne.

**Vision nocturne :** les Trandoshéens voient deux fois plus loin que la normale par faible luminosité.

**Régénération des membres :** les jeunes trandoshéens peuvent régénérer leurs membres en 1D10 jours. Les adultes perdent cette faculté.

**Armure naturelle :** les Trandoshéens bénéficient d'une armure naturelle de +2 sur leur Défense Réflexe.

## LES TWI'LEKS



Au départ de leur monde rocailleux de Ryloth, les Twi'leks se sont façonné une place de choix à la bordure de la Galaxie. Ces humanoïdes assez grands et fins comprennent une grande variété de sous-espèces, mais sont tous reconnaissables par leurs « queues de tête » appelées lekku et qui pendent de chaque côté de leur crâne.

Les Twi'leks sont des êtres complexes et calculateurs qui préfèrent éviter les problèmes en restant cachés dans l'ombre et en agissant sans prendre de risques. Leur esprit entrepreneurial les amène souvent à des positions influentes, et les négociateurs corporatistes ou les ambassadeurs ne sont pas moins nombreux que les capitaines de vaisseaux de transport ou les seigneurs du crime.

Les femelles Twi'leks répondent aux canons de beauté de nombreuses espèces galactiques et sont souvent victimes d'une série de préjugés sexistes et de remarques désobligeantes.

**Personnalité :** les Twi'leks sont calculateurs, pragmatiques et charismatiques. Généralement, ils essaient d'éviter les conflits ouverts, préférant attendre dans l'ombre où ils peuvent observer, planifier et estimer leurs chances de succès.

**Description physique :** ce sont des humanoïdes dotés de queues souples partant de l'arrière du crâne et portées le plus souvent par-dessus les épaules. Ils mesurent entre 1m60 et 2m. La couleur de leur peau varie du blanc au rouge en passant par le jaune, le bleu, le vert et d'autres couleurs encore.

**Monde d'origine :** les Twi'leks viennent de la planète rocailleuse de Ryloth.

**Langues :** les Twi'leks parlent, lisent et écrivent le ryl et le basic. Ils peuvent également communiquer entre eux grâce à leurs lekku. Ceux qui en éprouvent le besoin apprennent le hutt.

**Exemples de noms :** Bib Fortuna, Deel Surool, Firith Olan, Koyi Komad, Lyn Me, Oola, Tott Doneeta.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## Particularités des Twi'leks

**Ajustements de caractéristiques :** +2 CHA, -2 SAG.

**Voies raciales :** Corporation, Séduction.

**Taille :** les Twi'leks sont de taille moyenne.

**Vision nocturne :** les Twi'leks voient deux fois plus loin que la normale par faible luminosité.

**Métabolisme renforcé :** la santé des Twi'leks est incroyablement robuste. Ils résistent facilement aux poisons et toxines. Ils bénéficient d'un bonus naturel de +2 sur leur Défense Corporelle.

## LES WEEQUAY



Les Weequay constituent un peuple de guerriers vicieux se souciant peu des individualistes. Ils adorent un large panthéon de dieux dont le principal est un dieu lunaire, Quay. Le nom de l'espèce signifie d'ailleurs « les suiveurs de Quay ».

Les guerriers honorent Quay lors de sacrifices rituels et de meurtres sanglants. Ils érigent également des autels de pierre noire appelés « thals », pour vénérer leurs dieux. Bien que

primitifs selon les standards galactiques, ils forment d'excellents artisans. Leur niveau technologique avant leur rencontre avec le reste de la galaxie était industriel.

Un Weequay communique avec ses dieux en utilisant un orbe également appelé « quay » et capable de répondre à des questions simples par des réponses simples. Par exemple, si un Weequay demande à l'orbe s'il deviendra un grand guerrier, le quay répondra par des « il semble évident que » ou « reposez-moi la question lors de la prochaine lune ». Pour un Weequay, ces réponses sont cependant sacrées. Les autres espèces peuvent également employer de tels objets, mais les réponses ne sont alors jamais prises au sérieux.

Les mâles se laissent pousser une tresse pour chaque année passée loin de leur foyer et la rasent une fois rentrés.

**Personnalité :** les Weequay sont passionnés, superstitieux et violents. Ils ne portent jamais de noms individuels, ne s'appelant que par le nom de leur espèce, même s'ils acceptent les noms donnés par autrui. Ils parlent peu, même entre eux.

**Description physique :** ce sont des humanoïdes à la peau solide, au nez plat, à la bouche dépourvue de lèvres et aux excroissances osseuses sur chaque joue. Le Weequay moyen mesure 1m70. Les mâles se laissent parfois pousser les cheveux mais les femelles sont chauves.

**Monde d'origine :** Sriluur est un monde semi-aride à la périphérie de l'Espace Hutt dans la Bordure Extérieure. Les Weequay parcourent les déserts de Sriluur pour éviter les prédateurs. Alors que leur technologie franchissait péniblement le seuil de l'industrialisation, ils s'installèrent dans des cités proches des océans.

**Langues :** les Weequay communiquent entre eux par l'emploi de phéromones. Pour les rencontres entre tribus distantes, ils emploient le sriluurien, une langue faite de sifflements et de grognements. La forme écrite de ce langage est hiéroglyphique.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

**Exemples de noms :** les Weequay ne se donnent pas de noms individuels mais répondent parfois à des noms ou des surnoms donnés par autrui.

## Particularités des Weequay

**Ajustements de caractéristiques :** +2 FOR, +2 CON, -2 INT, -2 SAG, -4 CHA.

**Voies raciales :** Bordure, Planète.

**Taille :** les Weequay sont de taille moyenne.

**Phéromones :** les Weequay peuvent se parler entre eux sans émettre le moindre son, par le simple emploi de phéromones. Même si d'autres espèces peuvent capter l'emploi de ces effluves chimiques, seuls les membres de la même tribu que l'émetteur peuvent les comprendre. Elles ont une portée de 20m par temps normal.

## LES WOOKIES



Les Wookies sont connus dans toute la galaxie comme l'une des espèces les plus puissantes. Leurs traditions reposent sur l'honneur et la loyauté, ainsi que sur le lien familial. Ils alimentent également le concept de dette d'honneur ou de dette sur la vie. Les Wookies n'utilisent jamais leurs griffes en combat et ne s'en servent que pour l'escalade. Employer de telles armes est

considéré par les guerriers de cette espèce comme déloyal ou une preuve de folie.

**Personnalité :** les Wookies sont honorables, directs, loyaux et colériques.

**Description physique :** les Wookies sont de grands bipèdes velus atteignant facilement 2m30. Ils sont dotés de griffes qui leur permettent d'escalader les arbres géants de leur monde natal.

**Monde natal :** le monde forestier dont les Wookies sont originaires est appelé Kashyyyk.

**Langues :** les Wookies parlent le shyriiwook, une langue composée de grognements. Ils comprennent souvent le basic, mais sont incapables de le parler. Ils savent lire, mais n'écrivent pas.

**Exemples de noms :** Chewbacca, Gorwooken, Groznik, Low-bacca, Ralra, Rorworr, Salporin.



## Particularités des Wookies

**Ajustements de caractéristiques :** +4 FOR, +2 CON, -2 DEX, -2 SAG, -2 CHA.

**Voies raciales :** Survie, Rage.

**Taille :** les Wookies sont de taille moyenne.

**Récupération :** les Wookies récupèrent facilement de leurs blessures. Ils récupèrent deux fois plus vite que la normale.

**Grimpeur :** les Wookies sont des grimpeurs-nés. Si leurs griffes peuvent être employées, ils bénéficient d'un bonus de +4 en escalade.

**Terrifiants :** diverses histoires circulent sur des Wookies qui auraient démembrés leurs interlocuteurs sans raison. De ce fait, ils peuvent relancer leurs jets de persuasion, à condition d'accepter le second résultat, même s'il est moins bon que le premier.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## LES ZABRAK



Les Zabrak sont une race dirigée très tôt vers l'exploration de la galaxie. On les reconnaît à leurs cornes résiduelles sur le sommet du crâne. Ils habitent désormais de nombreux mondes. Ils parcourent l'espace depuis tellement longtemps qu'ils évoquent plus facilement leur colonie que leur monde d'origine lorsqu'ils parlent de leur foyer.

Iridonia, la planète dont sont partis les Zabrak, est un monde dur. C'est pour lui échapper qu'ils se sont très tôt intéressés au voyage spatial. Lorsque les premiers explorateurs Duros rencontrèrent les premiers Zabrak, ils les trouvèrent sur huit colonies souveraines dans cinq systèmes différents. Subjuguées par les promesses de l'Empire, les colonies retrouvèrent ensuite leur indépendance.

Les Zabrak sont très confiants et pensent qu'il n'y a rien qu'ils ne puissent pas accomplir. Bien que cela puisse les conduire à être hautains, ils ne toisent jamais personne. Ils croient en eux et sont fiers et forts, mais il n'émane d'eux aucune émotion négative vis-à-vis des autres espèces.

**Personnalité :** les Zabrak sont passionnés, entiers, concentrés, parfois obsédés et têtus.

**Description physique :** ce sont des humanoïdes reconnaissables à leurs cornes résiduelles sur le front. Leur peau est parcheminée et jaune ou brune. Ils mesurent en moyenne 1m80.

**Monde d'origine :** Iridonia est l'une des huit colonies souveraines où vivent les Zabrak, dans la Bordure Médiane.

**Langues :** les Zabrak parlent, lisent et écrivent le zabrak et le basic.

**Exemples de noms :** Aagh Odok, Eeth Koth, Kooth Aan.

### Particularités des Zabrak

**Ajustements de caractéristiques :** aucun.

**Voies raciales :** Espace, Héros.

**Taille :** les Zabrak sont de taille moyenne.

**Sens exacerbés :** les sens des Zabrak sont toujours en éveil. Ils peuvent relancer leurs jets de perception à condition d'accepter le second résultat, même s'il est moins bon que le premier.

**Défense supérieure :** adaptés à tous les environnements, les Zabrak bénéficient d'un bonus de +1 sur toutes leurs Défenses.

## LES ZELTRONS



Les Zeltrons sont connus dans toute la galaxie pour leur hédonisme assumé. Chaque membre de cette espèce est encouragé dans sa quête du plaisir sous toutes ses formes. Bons vivants, les Zeltron repoussent les limites de l'amusement et du plaisir plus loin que les autres espèces. Leur réputation les rend populaires dans tous les mondes civilisés et plus particulièrement dans les spatioports où ils trouvent de nouveaux compagnons de jeu désireux de se changer les idées.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

Les Zeltrons ressentent les émotions de leurs interlocuteurs et peuvent projeter les leurs. C'est pourquoi l'amour et le confort sont si importants pour eux. Bien que généralement pacifiques, les Zeltrons savent se défendre s'ils sont attaqués et préservent leur corps de tout avilissement. Leur civilisation est aussi avancée que n'importe quelle espèce voyageant dans l'espace mais la médecine est l'une de leurs spécialités. Leurs artistes sont réputés pour leurs sculptures érotiques, leurs peintures et leurs autres terrains d'expression. Les courtisans zeltrons, connus sous le nom de « criblez », acceptent toutes sortes de services, sans limites. C'est pourquoi bon nombre de seigneurs du crime s'entourent de serviteurs zeltrons.

**Personnalité :** grégaires, chauds, sensuels et bons vivants, les Zeltrons adorent faire la fête et se retrouver au milieu de la foule. Ceux qui atteignent un âge avancé sentent par contre que leur corps ne répond plus aux attentes et sont alors le plus souvent mélancoliques. Ils ressentent une vive passion pour la Justice ou diverses causes pour lesquelles ils peuvent s'engager.

**Description physique :** les Zeltrons sont assez proches des Humains à l'exception de leur couleur de peau, allant du rose au pourpre. Tous sont considérés comme particulièrement beaux et séduisants. Ils mesurent en moyenne 1m80.

**Monde d'origine :** Zeltrons est une planète idyllique située à la limite de la Bordure Extérieure et des Régions Inconnues.

**Langues :** les Zeltrons ont connu de nombreuses langues aujourd'hui tombées en désuétude. Ils préfèrent désormais parler le basique.

**Exemples de noms :** Adriav, Arno, Bahb, Dani, Froedi, Heigren, Impella, Jahn, Jahz, Jakira, Joi, Kainae, Kieral, Leonie, Maeve, Mahd, Marruc, Nerus, Opalica, Rahuhl, Rhajani, Sian, Soleil, Spenori, Tamair, Tanai, Trix, Welarem, Yahja.

## Particularités des Zeltrons

**Ajustements de caractéristiques :** -2 CON, -2 SAG, +4 CHA.

**Voies raciales :** Saltimbanque, Séduction

**Taille :** les Zeltrons sont de taille moyenne.

**Instinctifs :** la vitesse de réaction des Zeltrons est telle qu'ils gagnent un bonus de +1 sur leurs jets d'initiative.

**Empathie :** les Zeltrons sont capables de ressentir les émotions des êtres vivants. Ils gagnent un bonus de +2 à tous leurs tests de diplomatie ou psychologie.

**Phéromones :** les Zeltrons projettent naturellement des phéromones dans une portée de 10 mètres de diamètre. Ils gagnent un bonus de +2 à tous leurs tests sociaux contre un être vivant dans cette portée, sauf si ce dernier possède des points de côté obscur ou ne peut pas les respirer.

## LES VOIES



Les voies représentent, dans Star Wars Chronicles, la diversité des domaines dans lesquels les habitants de la galaxie peuvent exceller. Elles englobent les connaissances innées, acquises pendant l'enfance, l'adolescence, la formation professionnelle ou la vie aventureuse d'un individu. Elles recouvrent des sphères d'activités multiples et variées. Chaque voie se présente sous la forme d'une liste de cinq capacités. Il est donc possible d'acquérir de nouvelles voies et, au sein de celles-ci, de nouvelles capacités. Lors de sa

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

création, un personnage reçoit automatiquement la première capacité, appelée capacité de rang 1, ou de premier niveau, des voies auxquelles il a accès. Par la suite, il pourra acquérir de nouvelles voies et de nouvelles capacités au sein de ces voies.

L'espèce d'un individu lui fournit un certain nombre de voies raciales, mais en plus de celles-ci, chaque personnage fraîchement créé peut choisir deux autres voies qui représenteront son parcours jusqu'au moment où il se lance à l'aventure. Le nombre de voies auxquelles un personnage a accès en début de partie dépend donc fortement de son espèce. La première capacité de chaque voie de départ est acquise. Les autres devront être achetées ultérieurement, nous y reviendrons.

Les voies se divisent en deux catégories : les voies communes, qui sont accessibles à tous, et les voies réservées, qui ne sont accessibles que sous condition (la condition sera spécifiée à chaque fois).

Les trois premières capacités de chaque voie doivent être acquises dans l'ordre. Un personnage ne peut pas acheter une capacité de rang 3 avant d'avoir acquis les deux premières capacités de cette même voie. Par la suite, les capacités de rang 4 et 5 d'une même voie peuvent être acquises dans l'ordre souhaité par le joueur. Il est bien entendu impossible d'acquérir une capacité de rang 4 ou 5 sans posséder au préalable les trois premières capacités de cette même voie.

Certaines capacités ont une valeur évolutive qui dépend du nombre de rangs acquis dans la voie de la capacité concernée. Un bonus de +1 octroyé par une capacité de rang 1 peut ainsi passer à +2 si le personnage dispose des deux premières capacités de cette voie. Cela ne fonctionne que si la chose est clairement indiquée dans la description de la capacité concernée.

Dans certains cas, une même capacité peut être choisie plusieurs fois pour dupliquer ses effets. Cela n'est possible que si l'effet est à chaque fois nouveau, pas s'il s'agit seulement de recevoir des bonus. Par exemple, une capacité permettant de se spécialiser dans une matière peut

éventuellement être choisie plusieurs fois, en accord avec le meneur de jeu, par le joueur, afin de bénéficier de plusieurs spécialités. Dans ce cas, le rang du personnage dans la voie ne change pas.

## LES VOIES COMMUNES

Ces voies sont accessibles à tous les personnages.

Voie	Description
<b>Argent</b>	Pour ceux qui ont amassé les crédits.
<b>Armes à distance</b>	Pour ceux qui ont la gâchette facile.
<b>Arts</b>	Pour ceux qui aiment les belles choses.
<b>Assassin</b>	Pour ceux qui font de la mort un art.
<b>Bas-fonds</b>	Pour les personnages issus des lieux les plus sordides de la galaxie.
<b>Bordure</b>	Pour les personnages issus de la Bordure extérieure.
<b>Brute</b>	Pour les personnages qui favorisent la force brutale.
<b>Canonnier</b>	Pour ceux qui pensent que la taille de l'arme a de l'importance.
<b>Champs de bataille</b>	Pour ceux qui se sentent vivre lorsque le combat fait rage.
<b>Combat</b>	Pour ceux qui aiment l'action.
<b>Contrebandier</b>	Pour les vauriens de la galaxie.
<b>Corporations</b>	Pour ceux qui font partie d'une organisation.
<b>Corps-à-corps</b>	Pour ceux qui règlent leurs problèmes à la force des poings.
<b>Cyborg</b>	Pour ceux qui sont dotés d'implants cybernétiques.
<b>Danger</b>	Pour ceux qui aiment la vie avec un grand V.
<b>Déplacement</b>	Pour ceux qui ne tiennent pas en place.
<b>Discours</b>	Pour ceux qui ne manient pas la langue de bois.
<b>Electronique</b>	Pour ceux qui ont la fibre technologique.
<b>Endurance</b>	Pour ceux qui ont la peau dure.
<b>Escrime</b>	Pour ceux qui aiment les armes archaïques et nobles.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

<b>Espace</b>	Pour ceux qui aiment les grands espaces.
<b>Espion</b>	Pour ceux qui veulent tout savoir.
<b>Exploits physiques</b>	Pour ceux qui ont le goût de l'effort.
<b>Explosifs</b>	Pour ceux qui aiment les feux d'artifice.
<b>Furtivité</b>	Pour ceux qui savent se faire oublier.
<b>Guerre</b>	Pour ceux qui parcourent les champs de bataille.
<b>Héros</b>	Pour ceux qui en ont l'étoffe.
<b>Infiltration</b>	Pour ceux qui n'aiment pas les portes closes.
<b>Investigation</b>	Pour ceux qui veulent obtenir des réponses à leurs questions.
<b>Maître d'arme</b>	Pour ceux qui ont la passion des armes.
<b>Mécanique</b>	Pour ceux qui aiment mettre les mains dans le cambouis.
<b>Médecine</b>	Pour ceux qui supportent la vue du sang.
<b>Meneur d'hommes</b>	Pour ceux qui aiment donner des ordres.
<b>Moteurs</b>	Pour ceux qui savent comment vole un vaisseau.
<b>Noyau</b>	Pour ceux qui viennent d'un monde du Noyau.
<b>Pilotage</b>	Pour ceux qui ont le frisson de la vitesse.
<b>Pistolero</b>	Pour ceux qui préfèrent attaquer de loin.
<b>Planète</b>	Pour ceux qui aiment le plancher des banthas.
<b>Poing</b>	Pour ceux qui cognent dur.
<b>Poufendeur</b>	Pour ceux qui aiment trancher dans le vif.
<b>Roublard</b>	Pour ceux qui vivent en marge de la loi.
<b>Saltimbanque</b>	Pour ceux qui ont le sens de la fête.
<b>Science</b>	Pour ceux qui en ont dans le ciboulot.
<b>Séduction</b>	Pour ceux qui aiment qu'on les aime.
<b>Soldat</b>	Pour ceux qui ont fait partie d'un corps d'armée.
<b>Survie</b>	Pour ceux qui vivent dangereusement.
<b>Tireur d'élite</b>	Pour ceux qui savent viser.
<b>Voyage</b>	Pour ceux qui aiment voir du paysage.

## Voie de l'argent



- Niveau de vie :** vous débutez à la tête d'une belle fortune. Déterminez avec le meneur l'origine de ce pactole (héritage, affaires, trésor trouvé...). Vous démarrez avec un nombre de crédits égal à 2D6x1.000 (au lieu du D6x100).
- Influence :** glisser la bonne pièce dans la bonne poche ou simplement faire étalage de son influence permet souvent de réduire les difficultés rencontrées. Le Personnage dispose d'un nombre de points de fortune égal au rang atteint dans la voie. Chaque point de fortune lui permet d'obtenir un bonus de +5 sur un test de négociation ou de CHA, il peut être dépensé après avoir pris connaissance du résultat de l'action. Les points de fortune sont récupérés à la fin de l'aventure, et ils ne peuvent être dépensés que face à des interlocuteurs dont le niveau de vie est inférieur à celui du personnage.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

3. **Véhicule de luxe** : une fois par aventure, le personnage peut faire l'acquisition d'un véhicule de son choix : speeder luxueux, yacht de plaisance, petit vaisseau. Désormais, le personnage obtient aussi un bonus de +2 sur les tests de pilotage (DEX).
4. **Relations** : une fois par aventure, avec l'accord du meneur, le personnage peut faire jouer ses relations pour obtenir un avantage important : faire sortir un allié ou lui-même de prison (si les faits ne sont pas trop graves), éviter une enquête embarrassante, rencontrer un personnage important, etc.
5. **Pied-à-terre** : le personnage a accès à un logement de qualité dans toutes les grandes capitales ou les grands spatioports, il s'agit généralement de la résidence secondaire d'un ami ou d'un allié. L'endroit peut être discret ou ostentatoire, au gré du joueur. Il peut comprendre du personnel et donne aussi accès à tout l'équipement disponible dans ce type de local.

## Voie des armes à distance

1. **Ajuster** : le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.
2. **Joli coup** : le personnage ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert ou engagée au corps à corps (généralement de -2 à -5).
3. **Tir de précision** : lorsqu'il utilise une action de Tir visé, le personnage double les DM de son attaque (il les triple s'il obtient une réussite critique), et s'il utilise un fusil de précision, il ignore le malus de portée tant que la cible est surprise.
4. **Tir rapide** : le personnage peut effectuer deux attaques à distance avec une arme automatique ou semi-automatique pendant ce tour. Le joueur utilise le D12 au lieu du D20 pour le test de la seconde attaque.
5. **Tireur d'élite** : le personnage peut choisir d'utiliser un D12 en attaque à distance, au lieu d'un D20 habituel (il ajoute

normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute 2D6 aux DM.



## Voie des arts

1. **Formation artistique** : le personnage possède une culture générale artistique. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec la connaissance de l'art. De plus, il développe la pratique d'une forme d'art de son choix (architecture, sculpture, peinture, musique, chant, danse, etc.). Il obtient un bonus supplémentaire de +1 par rang pour tous les tests en rapport avec celui-ci.
2. **Inspiration** : le personnage possède une grande sensibilité, les émotions sont chez lui un vecteur puissant de motivation et de réussite. Il obtient chaque jour un nombre de points d'inspiration (PI) égal au rang atteint dans la voie. Chaque point d'inspiration peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur.
3. **Imprévisible** : les actions du personnage ne sont pas guidées par les conventions ou la logique. L'instinct et l'inspiration du moment lui font souvent choisir des solutions inattendues, voire innovantes. En combat, il ajoute son modificateur de CHA en Initiative. Une fois par jour, il peut

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

effectuer une action improbable que le joueur doit décrire et qui est automatiquement couronnée de succès. S'il s'agit d'une attaque, les DM sont doublés, comme pour une réussite critique.

4. **Charisme héroïque** : le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA. Désormais, le joueur lance deux D20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.
5. **Célébrité** : le personnage est à présent un artiste reconnu. Sa célébrité lui donne accès à bien des lieux de pouvoir et lui permet de rencontrer les personnes les plus puissantes. Les gens simples considèrent sa seule présence comme un honneur et sont prêts à lui rendre service. Il obtient un bonus de +5 à tous ses tests de CHA, et une fois par aventure, le MJ peut accorder au personnage l'intervention d'un personnage puissant en sa faveur.

## Voie de l'assassin

1. **Discrétion** : quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette voie.
2. **Attaque sournoise** : quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1D6 de DM en plus par rang possédé dans cette voie (notez que les dés d'attaque sournoise ne sont pas multipliés en cas de critique).
3. **Ombre mouvante** : en réussissant un test de DEX difficulté 10, le personnage peut disparaître dans les ombres à son tour et ne réapparaître qu'au tour suivant durant sa phase d'initiative. Aucun adversaire ne peut l'attaquer pendant qu'il a disparu dans les ombres, mais il peut subir des DM de zone. Le personnage réapparaît à une distance maximum de 10 mètres de sa position initiale, si le personnage a l'initiative, il peut réaliser une attaque sournoise.
4. **Surprise** : le personnage, spécialement alerte, n'est jamais surpris.

5. **Ouverture mortelle** : une fois par combat, le personnage obtient une réussite critique automatique contre la cible de son choix. Il profite donc d'une réussite automatique, des dégâts multipliés par deux prévus dans ce cas, et même des D6 d'attaque sournoise, eux aussi multipliés.

## Voie des bas-fonds

1. **La chance des miséreux** : au vu de ses origines, c'est un miracle que le personnage n'ait pas déjà été victime de maladie, de violence ou d'un simple accident. Une fois par jour, le joueur peut relancer un dé dont le résultat ne lui convient pas.
2. **Coup vicieux** : dans les bas-fonds, le combat est rarement honorable, et le personnage a appris à ignorer les règles traditionnelles. Une fois par adversaire et par combat, il peut asséner un coup vicieux. Si l'attaque est réussie, la Défense Réflexe de la cible est alors réduite de -1 pour le reste du combat.
3. **Sens de la confrérie** : une fois par aventure, le personnage peut faire appel à son réseau de contacts ou tout simplement à la solidarité de ceux qui, comme lui, ont grandi dans la rue. Cette solidarité peut lui permettre de se tirer d'un mauvais pas, de bénéficier d'un coup de pouce inattendu ou d'une information vitale, ou bien encore de récupérer de ses blessures sans l'intervention d'un médecin.
4. **Coup incapacitant** : lorsqu'on se bat pour sa vie, il faut souvent parer au plus pressé sans faire dans la dentelle. Le personnage cherche à neutraliser son adversaire le plus vite possible. Il effectue une attaque normale. Toutefois, la Défense Corporelle de la cible est divisée par deux pour déterminer si le coup porté provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.
5. **Cour des miracles** : le personnage a acquis une certaine réputation dans le monde interlope et, lorsqu'il se trouve

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

dans une zone peuplée, il peut à tout moment disparaître et échapper à ses poursuivants, et avec lui ses compagnons. Il peut obtenir en 1D6 heures des faux papiers et de fausses identités qui leur permettent d'échapper pour un temps aux contrôles des forces de l'ordre. Enfin, il bénéficie d'un bonus de +5 à tous ses tests d'interaction sociale avec ceux qui évoluent en marge de la société.



## Voie de la Bordure

1. **Débrouillardise :** les personnages issus de la Bordure Extérieure apprennent rapidement à se débrouiller, même dans les situations les plus critiques. Le personnage est capable d'occuper n'importe quel poste d'un vaisseau. Toutefois, lorsqu'il le fait, il n'accorde aucun bonus au modificateur du vaisseau.
2. **Sens de la communauté :** dans la Bordure, les habitants vivent souvent en petites communautés soudées. Lorsqu'il participe à un test en coopération, le personnage double les bonus accordés par l'ensemble des participants au test. De plus, une fois par partie, il peut « donner » un point de Force à l'un de ses compagnons. Le joueur doit justifier comment son personnage peut avoir aidé ce dernier ou contribué à l'action en cours. Le PF donné n'est pas enlevé de sa réserve : il s'agit d'un PF supplémentaire disponible uniquement pour cette action.

3. **Planques :** le personnage dispose d'un réseau de contacts à travers la Bordure Extérieure. Des gens de confiance qui peuvent le dépanner en cas de coup dur ou le protéger d'éventuels poursuivants. Pour chaque rang dans cette voie, le personnage peut définir un de ces contacts. Il n'est pas obligé de définir tous ses contacts a priori, et peut tout à fait en définir un nouveau quand la situation l'impose.
4. **Coup puissant :** le personnage abandonne toute prudence et mise sur sa force brute. Sa Défense Réflexe est pénalisée d'un malus de -2, mais tous ses DM infligés sont doublés. A noter que le personnage peut très bien utiliser cette capacité avec un vaisseau s'il occupe à la fois les postes de pilote et de canonier.
5. **Survivant :** seuls les plus durs survivent dans les recoins de la galaxie. Le personnage augmente sa valeur de FOR de +2. De plus, il ne peut plus être *affaibli* et bénéficie d'un bonus de +5 en Défense Corporelle.

## Voie de la brute

1. **Argument de taille :** le personnage ajoute son modificateur de FOR à son score de PV maximum ainsi qu'à ses tests de CHA et à ceux de ses alliés au contact pour les tests de négociation, de persuasion ou d'intimidation. Allez savoir pourquoi, sa seule présence donne de la force aux arguments de ses alliés.
2. **Tour de force :** le personnage peut temporairement décupler ses ressources physiques pour faire usage d'une force prodigieuse. Il peut ainsi soulever une charge incroyable, briser une arme, tordre des barreaux ou défoncer une porte d'un seul coup de poing. Il obtient un bonus de +10 à son test de FOR mais cela lui coûte 1D4 PV.
3. **Attaque brutale :** le personnage réalise une attaque au contact avec une pénalité de -2 en attaque mais avec +1D6 aux DM. Au rang 5 de cette voie, il peut choisir une pénalité de -5 pour obtenir +2D6 aux DM.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

4. **Briseur d'os** : les coups critiques du personnage sont terribles et provoquent des handicaps durables. Le personnage obtient un critique sur un 19 ou un 20 au résultat du D20 en attaque au contact. Lorsqu'il obtient un critique, en plus des DM doublés, il inflige une pénalité de -2 à tous les tests d'attaque, de FOR et de DEX de sa victime. Cette pénalité affecte la cible jusqu'à ce qu'elle soit totalement guérie.
5. **Force héroïque** : le personnage augmente sa valeur de FOR de +2 et il peut désormais lancer deux D20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé, et choisir le meilleur résultat.

## Voie du canonier

1. **Gros bras** : le personnage est capable d'utiliser les grenades et autres engins explosifs. Il bénéficie d'un bonus de +2 par rang à tous ses tests de démolition. De plus, il peut occuper le poste de canonier à bord d'un vaisseau.
2. **Anticipation** : le personnage bénéficie d'un bonus d'attaque à distance supplémentaire égal à son rang dans cette voie contre les vaisseaux dont l'initiative est inférieure ou égale à celle de son vaisseau.
3. **Tir de barrage** : le personnage utilise les armes de bord comme un moyen de défense, tout en essayant d'atteindre sa cible. Au prix d'un point d'énergie disponible, le vaisseau bénéficie d'un bonus de Défense Réflexe égal au rang du personnage dans cette voie. Si le vaisseau ne dispose d'aucune énergie disponible, ou si le personnage ne souhaite pas en utiliser, il peut choisir de sacrifier son attaque pour bénéficier d'un bonus de défense.
4. **Fleur de la mort** : au prix d'un point d'énergie, le personnage tire sans distinction sur tous les adversaires à courte portée, quel que soit leur nombre. Le joueur utilise un D12 au lieu d'un D20 pour déterminer s'il atteint chaque adversaire.



## Voie du champ de bataille

1. **Action concertée** : une fois par tour, le personnage peut échanger son initiative avec un autre personnage volontaire. S'il cède son initiative à un personnage plus lent, il gagne un bonus de +1 sur ses tests d'attaque à ce tour. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.
2. **A couvert** : jusqu'à son prochain tour, le personnage divise par 2 les DM dus aux attaques à distance et de zone qu'il reçoit, et peut se déplacer de 20 mètres. Un compagnon du personnage peut profiter de cette aptitude s'il a son accord et reste à son contact.
3. **Combattant aguerri** : le personnage peut choisir n'importe quelle capacité de rang 2 d'une voie de son choix et gagne 3 PV supplémentaires. Il peut choisir une capacité de rang 1 seulement et gagne alors 6 PV au lieu de 3.
4. **Combat de masse** : le personnage obtient une action de mouvement ou une action d'attaque supplémentaire à chaque tour si le combat implique au moins 10 créatures (en comptant le personnage et ses alliés).

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

5. **Constitution héroïque :** le personnage augmente son score de CON de +2 et il peut désormais lancer deux D20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

## Voie du combat

1. **Vivacité :** le personnage gagne +3 en initiative.
2. **Désarmer :** le personnage réalise une attaque au contact et sa victime doit faire un test d'attaque opposé. Si le personnage obtient le plus haut score, l'arme de son adversaire tombe au sol (une action de mouvement doit être dépensée pour la ramasser). Si le personnage réussit son test avec au moins 10 points de plus que son adversaire, il empêche celui-ci de récupérer son arme (en posant le pied dessus, en l'envoyant hors de portée, etc.). Cette capacité est sans effet sur les armes naturelles (griffes, dents...). Les adversaires qui utilisent des armes à deux mains sont plus difficiles à désarmer. Le test d'attaque du personnage souffre alors d'une pénalité de -5.
3. **Double attaque :** le personnage peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.
4. **Attaque circulaire :** le personnage peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.
5. **Attaque puissante :** le personnage peut choisir d'utiliser un D12 en attaque au contact au lieu du D20 habituel (il ajoute normalement son bonus d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2D6 aux DM. Cette capacité peut être cumulée avec d'autres.

## Voie du contrebandier

1. **Sens des affaires :** le personnage sait tirer parti de la moindre transaction. Lorsqu'il négocie un prix ou un service, sur un test de CHA opposé à la Défense Mentale de la cible, il obtient les meilleures

conditions possibles (dans une fourchette définie par le meneur de jeu).

2. **Toujours armé :** le personnage peut dissimuler une arme de petite taille sur lui de façon si efficace qu'aucun contrôle visuel ne peut la détecter (les détecteurs de métaux le peuvent, si l'arme compte des pièces métalliques).
3. **Carnet d'adresses :** le personnage connaît pas mal de gens dans le milieu des affaires interlopes. Lorsqu'un nom est dévoilé, le joueur peut réclamer un test en INT d'une difficulté de 10. En cas de succès, il est à même de déterminer dans quelles affaires mouille l'individu – pour peu qu'il ait déjà eu l'occasion de s'illustrer. Le MJ doit fournir le type d'activité et éventuellement le coup le plus récent ou le plus remarquable réalisé par l'individu.
4. **Faux papiers :** le personnage est capable de créer de faux papiers d'identité valables dans la plupart des mondes connus. Il lui faut 1D4 heures pour produire un document. Seul un test de SAG difficulté 20 permet de les distinguer des documents officiels.
5. **Poire pour la soif :** à ce stade, le personnage a pu amasser une petite fortune sous la forme de crédits ou d'un objet rare planqué dans un endroit sûr. Multipliez le modificateur de CHA du personnage par 10.000 (minimum : 10.000) pour connaître la valeur exacte de ce butin.

## Voie des corporations

Lorsqu'il choisit cette voie, le joueur doit définir, en accord avec le meneur de jeu, une corporation existante ou inventée parmi les sphères de l'armée, de la loi, de la médecine, des universités, du pouvoir, du crime organisé, du show-biz, de la religion, etc. La corporation doit avoir le bras assez long pour justifier l'utilisation des capacités de la voie.

1. **Corporatisme :** le personnage connaît les codes et les règles officielles ou tacites du milieu dans lequel il évolue. Il sait

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

reconnaître les membres de sa corporation et interagir avec eux. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissance associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation.

2. **Appel à un ami :** le personnage connaît de nombreuses personnes capables de lui rendre service dans son milieu. Une fois par jour, il peut demander l'aide d'un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA. La difficulté est de 10 si le service est du domaine de la routine (identifier le propriétaire d'un véhicule pour un policier), de 15 si le service est difficile ou s'il peut présenter un risque et de 20 si le service fait appel à une information top secrète ou s'il met ouvertement l'allié en danger.
3. **50/50 :** le personnage a accès à de nombreuses ressources dans le domaine qui est le sien. Il peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.
4. **Joker :** une fois par aventure, le personnage peut résoudre un problème grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina. Par exemple, un militaire peut contacter une troupe de mercenaires de sa connaissance qui trainait justement dans les parages, alors qu'un professeur de collège peut faire appel à un groupe de voyous dont le chef fait partie de ses anciens élèves, etc.
5. **Mandarin :** le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation, son influence est reconnue et il possède une prestance et une confiance en lui qui en font un orateur exceptionnel. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et

d'INT. Désormais, il lance deux D20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.



## Voie du corps-à-corps

1. **Arts martiaux :** lorsqu'il combat à mains nues, le personnage inflige 1D4 + Modificateur de FOR DM létaux (par opposition aux DM temporaires). Le dé de DM passe à 1D6 au rang 3 de la voie et à 1D8 au rang 5. De plus, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en Défense Réflexe contre les attaques au contact (sauf en cas de surprise) et à tous les tests de DEX destinés à esquiver.
2. **Arme de prédilection :** le personnage choisit une arme de prédilection, il gagne un bonus de +1 en attaque lorsqu'il utilise cette arme. De plus, lorsqu'il utilise une arme légère (couteau, rapière) ou qu'il combat à mains nues, il peut choisir son

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

Modificateur de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque.

3. **Enchaînement** : une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.
4. **Double attaque** : le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le joueur utilise un D12 au lieu du D20 pour le test de la seconde attaque.
5. **Maître d'arme** : le personnage peut choisir d'utiliser un D12 en attaque au contact au lieu du D20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute 2D6 aux DM.

## Voie du cyborg

1. **Perception cybernétique** : le personnage possède des implants oculaires et auditifs. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de SAG destinés à couvrir la perception. Il est immunisé aux agressions sensorielles (flash aveuglant, grenade incapacitante...), n'a plus de malus dû à la pénombre et voit dans le noir jusqu'à une distance de 30 mètres. Il ajoute 10 mètres à la portée de ses armes à feu.
2. **Armure dermale** : le personnage renforce ses tissus par un laci moléculaire, une peau synthétique ou même une métallisation osseuse. Il obtient une RD (réduction des DM) égale à son rang dans la voie. Cette RD est efficace contre tous les types de blessures et pas seulement contre les impacts balistiques, mais elle ne se cumule pas à la RD d'une armure. Le personnage obtient aussi un bonus de +2 à sa Défense Corporelle.
3. **Réflexes câblés** : une amélioration importante de la vitesse de réaction par une pompe à adrénaline, des remplacements tendineux et enfin une amélioration des impulsions neuro-

motrices. Le personnage gagne un bonus d'initiative de +3 par rang.

4. **Remplacement vital** : il s'agit d'une amélioration drastique de la vitalité du personnage comprenant un système d'inhibition de la douleur, des organes vitaux renforcés et une colonie de nanobots réparateurs. Le personnage augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux D20 quand un test de CON lui est demandé, conservant le meilleur résultat. Sa Défense Corporelle augmente, elle, de 5.
5. **Remplacement musculaire** : une opération invasive qui consiste à remplacer les muscles par des versions synthétiques supérieures ou à les améliorer par une thérapie génique. Le personnage augmente sa valeur de FOR de +4 et celle de DEX de +2.



## Voie du danger

1. **Même pas peur** : le personnage aime le danger ou sait parfaitement gérer les situations à risques. Il gagne un bonus de +1 par rang dans la voie à tous les tests de caractéristique effectués sous la pression d'un danger mortel, par exemple crocheter une serrure tandis que le plafond de la pièce descend pour vous écraser ou sauter par-dessus un précipice. Il gagne aussi ce bonus pour tous les tests de résistance à la peur.
2. **Acrobate** : le personnage reçoit un bonus de +5 pour tous les tests de DEX destinés

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

à grimper, sauter ou tenir en équilibre. De plus, il ne reçoit pas de malus en attaque lorsqu'il se trouve en équilibre précaire et réduit tous les DM des chutes du rang atteint dans la voie.

3. **Ignorer la douleur** : une fois par combat, le personnage peut ignorer les DM d'une attaque qu'il vient juste de subir. Il ne perdra les PV concernés qu'une fois le combat terminé.
4. **Un pour tous** : les forces du personnage sont décuplées lorsqu'il se bat contre plusieurs adversaires. Il obtient un bonus de +1 en attaque et en Défense Corporelle par adversaire à son contact (minimum 2, maximum 4).
5. **Au pied du mur** : le personnage ignore les effets des blessures graves sur ses tests d'attaque, il continue à utiliser un D20 au lieu d'un D12. De plus, arrivé à 0 PV, il peut encore effectuer une dernière action (attaque ou mouvement) avant de sombrer dans l'inconscience.

## Voie du déplacement

1. **Esquive** : le personnage est très vif et bénéficie d'un bonus de +1 par rang dans cette voie à sa Défense Réflexe et à tous ses tests de DEX destinés à esquiver.
2. **Chute** : le personnage peut tomber d'une hauteur de 3 mètres par rang dans cette voie sans se faire mal (rappel : un personnage qui n'a pas cette capacité perd 1D6 DM tous les trois mètres de chute).
3. **Acrobaties** : si le personnage réussit un test de DEX difficulté 15, il peut effectuer une acrobatie pour franchir un obstacle ou, s'il est au combat au contact, pour surprendre un adversaire par une cabriole, ce qui lui permet d'attaquer dans le dos (et d'utiliser l'attaque sournoise).
4. **Rapide** : le personnage peut se déplacer de 20 mètres en une seule action de déplacement au lieu de 10.
5. **Dextérité héroïque** : le personnage augmente la valeur de son score de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux D20

au lieu d'un quand un test de DEX lui est demandé. Il conservera le meilleur résultat.

## Voie du discours

1. **Beau-parleur** : le personnage sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions.
2. **Provocation** : le personnage maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. Par un test opposé de CHA contre la Défense Mentale de sa victime, il peut forcer celle-ci à s'énerver ou à l'attaquer, au choix du joueur, pendant un tour. Une victime énervée réalise des actions stupides qui ne sont pas dans son intérêt : montrer son vrai visage, révéler des informations qu'elle voulait cacher ou prendre une décision inadéquate. Si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque à son premier tour, sous l'effet de l'énervement. Si une provocation a échoué, toute nouvelle tentative se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.
3. **Usurpateur** : le personnage sait se faire passer pour un autre ou pour un membre d'une corporation dont il n'est pas issu. Il reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi que pour singer les habitudes et les règles de toute organisation à laquelle il n'appartient pas.
4. **Manipulateur** : en parlant pendant 1D6 minutes avec sa cible et en réussissant un test opposé de CHA contre sa Défense Mentale, le personnage peut la faire changer d'état émotionnel (calme / énervé, joyeux / triste, motivé / démotivé, soupçonneux / confiant, terrifié / apaisé, etc.). Il ne peut pas avoir d'influence sur les sentiments comme l'amour ou la haine. En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

5. **Charisme héroïque** : le personnage augmente sa valeur de CHA de +2 et peut désormais lancer deux D20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé, et conserver le meilleur résultat.

## Voie de l'électronique

1. **Electronicien** : le personnage connaît le fonctionnement de la plupart des systèmes informatiques et électroniques. Il obtient un bonus de +2 par rang dans cette voie à tous ses tests visant à réparer ou à utiliser ce type de systèmes. A bord d'un vaisseau, il peut occuper la salle des senseurs et la salle des ordinateurs.
2. **Détection & Recherche** : le personnage est capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillées sur un vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de rang plus modificateur de SAG du vaisseau. La difficulté dépend de la quantité de détails souhaités et des protections éventuelles, depuis 10 pour une planète primitive ou récemment colonisée, ou bien un vaisseau de petite taille, jusqu'à 25 pour une planète du Noyau aux infrastructures très développées ou le navire d'un amiral de flotte.
3. **Hacker** : le personnage est désormais capable de pénétrer un système ennemi pour le pirater. Il peut effectuer un test d'INT pour ouvrir une serrure électronique sans déclencher d'alarme, récupérer des données sur un ordinateur ou perturber un système électronique courant. La difficulté dépend du système visé, depuis 10 pour un système civil basique jusqu'à 25 pour un système militaire à la pointe de la technologie.
4. **Guerre électronique** : le personnage a appris à utiliser ses compétences pour affecter les systèmes électroniques d'un vaisseau adverse. Une fois par combat, il peut utiliser sa capacité hacker contre les senseurs d'un vaisseau adverse, en réussissant un test en opposition de Senseurs. En cas de réussite, il peut pénaliser n'importe quelle

caractéristique du vaisseau adverse (sauf Coque) d'un malus de -2 pour le reste du combat. De plus, si la configuration du vaisseau le permet, il peut occuper les postes de senseurs et d'ordinateurs d'un vaisseau en même temps.

5. **Langage machine** : le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. De plus, à chaque fois qu'il effectue une action en rapport avec un ordinateur, une machine ou un robot (qu'il se trouve à bord d'un vaisseau ou non), il lance deux dés et conserve le meilleur résultat.

## Voie de l'endurance

1. **Vigueur** : le personnage est un athlète capable de prouesses physiques extraordinaires. Il obtient un bonus de +2 par rang dans cette voie aux tests de course, de saut ou d'escalade.
2. **Peau de pierre** : le personnage est particulièrement endurci. Il reçoit un bonus de Défense Réflexe égal à son modificateur de CON.
3. **Santé de fer** : le métabolisme du personnage est à toute épreuve. Le modificateur de CON octroyé à la Défense Corporelle est doublé et il ne subit que la moitié des DM en cas de maladie ou d'empoisonnement.
4. **Peau d'acier** : le personnage ne sent plus la douleur et ignore les égratignures. Il réduit tous les DM subits de 3 points (avec un minimum de 1).
5. **Constitution héroïque** : le personnage augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux D20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé. Il peut alors choisir le meilleur résultat.

## Voie de l'escrime

1. **Précision** : le personnage peut utiliser son score d'attaque à distance pour combattre au contact (s'il est plus avantageux) s'il utilise une arme de corps-à-corps légère.
2. **Intelligence du combat** : le personnage ajoute son modificateur d'INT en

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

initiative et en Défense Réflexe en plus de son modificateur de DEX.

3. **Feinte** : le personnage effectue une attaque au corps-à-corps fictive pour déséquilibrer son adversaire et réaliser ensuite une attaque mortelle. Faites un test d'attaque normal à ce tour mais n'infligez aucun DM. Au tour suivant, si vous attaquez le même adversaire, vous profiterez d'un bonus de +5 en attaque et, si votre feinte était réussie, de +2D6 aux DM.
4. **Attaque flamboyante** : le style de combat du personnage est flamboyant et surprenant : avec cette capacité, il effectue son attaque de contact avec un bonus d'attaque et de DM égal à son modificateur de CHA (en plus du modificateur de FOR ou de DEX).
5. **Botte mortelle** : lors d'une attaque au contact, s'il obtient un score total d'attaque supérieur ou égal à la Défense Réflexe de son adversaire +10 points, le personnage obtient un bonus de +2D6 aux DM de son attaque.



## Voie de l'espace

1. **Claustrophilie** : le personnage est à l'aise dans un espace confiné, et ne souffre pas de claustrophobie. Lorsqu'il utilise une combinaison spatiale, les pénalités subies sont limitées : aucune pénalité pour une combinaison intravéhiculaire et seulement -2 pour une combinaison extravéhiculaire. De plus, il est capable de dénicher un couvert même dans les endroits les plus improbables : à bord dans vaisseau ou dans un espace réduit, au prix d'une action de mouvement, le personnage peut improviser un couvert qui lui confère un bonus de +1 en Défense Réflexe.
2. **Multiculturalisme** : le personnage a l'habitude d'évoluer au milieu d'individus d'origines et de statuts extrêmement variés. Lors d'une première rencontre, il bénéficie d'un bonus de +5 à sa première tentative d'interaction sociale. Le personnage est en outre capable de reconnaître la plupart des vaisseaux ainsi que leurs forces et faiblesses (leurs caractéristiques de base).
3. **Coup neutralisant** : le personnage vise une partie vulnérable de son adversaire et cherche à l'étourdir. Cette capacité n'est utilisable que si son arme est réglée pour assommer. La Défense Corporelle de sa cible est divisée par deux pour déterminer si le coup provoque l'évanouissement de sa victime.
4. **Personnel de bord** : le personnage est familier de la plupart des postes de combat d'un vaisseau spatial et peut donc occuper l'ensemble de ces postes. Le bonus appliqué aux caractéristiques du vaisseau est toutefois divisé par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste est occupé grâce à cette capacité.
5. **Microgravité** : le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa capacité « personnel de bord », il peut maintenant appliquer l'ensemble de son modificateur comme bonus aux caractéristiques d'un vaisseau.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I



## Voie de l'espion

- 1. Connaissance des services de renseignement :** le personnage a une connaissance intime des différents services de renseignement de la galaxie, des principaux groupes et personnalités ainsi que sur la situation politique générale. Par ailleurs, le personnage maîtrise un langage secret et dispose de bases en cryptographie. Sur un jet d'INT difficulté 10 réussi, il peut crypter ses messages. Un jet d'INT difficulté 15 réussi et 1D6 heures de travail lui permettent de déchiffrer un code simple tandis qu'un code complexe requiert un jet d'INT difficulté 25 et 1D6 jours de travail.
- 2. Lutteur émérite :** la maîtrise des techniques de combat à mains nues et à armes blanches du Personnage lui vaut un bonus de +2 à ses jets d'attaque de mêlée. De plus, s'il choisit d'effectuer un jet d'attaque de mêlée à -4 (au lieu de +2), il peut faire perdre connaissance à sa cible pendant 1D6 minutes en utilisant une technique d'étranglement ou de donnant un coup assommant. La cible peut résister si elle réussit un jet de CON difficulté 14.
- 3. Discrétion assurée :** le personnage bénéficie d'un bonus de +5 lorsqu'il cherche à se fondre dans le paysage (foule, la pénombre) et se déplacer discrètement. De plus, il bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de PER lorsqu'il s'agit de remarquer des détails et de +2 à ses jets de DEX lorsqu'il tente un tour de passe-passe, un crochetage de serrure ou qu'il joue au pickpocket.
- 4. Caméléon :** le personnage est capable de s'intégrer naturellement dans n'importe quel environnement social. Sur un jet de CHA difficulté 20 réussi, sa présence dans un lieu où il n'a pas été invité n'éveille aucun soupçon. De plus, il bénéficie d'un bonus de +5 à ses jets de CHA réussis lorsqu'il imite une voix et une gestuelle, ou plus généralement lorsqu'il joue la comédie.
- 5. My name is... :** une fois par scénario, le personnage peut, en coopération avec le meneur, modifier le cours des événements afin de se sortir in extremis d'un mauvais pas ou pour faire une entrée fracassante qui lui confère un bonus de +5 à toutes ses actions pendant le reste de la scène. Le personnage peut se servir de cette capacité afin de sauver autrui.

## Voie des exploits physiques

- 1. Sportif accompli :** le personnage obtient un bonus de +1 par rang à tous les tests en rapport avec une activité sportive (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.).
- 2. Spécialité :** le personnage acquiert une spécialité sportive au choix du joueur (jeux de ballon, jeux de raquette, etc.). Il obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests en rapport avec cette activité (à la place du bonus de rang 1). Le MJ doit déterminer la caractéristique principale utilisée pour ces sports parmi FOR, DEX ou CON. S'il s'agit de la CON, le personnage gagne 3 PV, s'il s'agit de la DEX, il gagne +1 en Défense Réflexe. S'il s'agit de la FOR, il gagne +1DM en mêlée. S'il s'agit d'un sport de combat, le personnage peut à la place gagner un bonus de +1 en attaque au contact ou à distance, au choix du joueur.
- 3. Se dépasser :** en sacrifiant 1 PV, le personnage obtient un bonus de +5 sr n'importe quel test de FOR, DEX ou CON dont il ne connaît pas encore le résultat. En sacrifiant 1D4 PV, il peut obtenir le même bonus après avoir pris connaissance du résultat.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

4. **Le geste parfait :** une fois par jour, le joueur peut choisir de remplacer le résultat obtenu au D20 lors d'un test de caractéristique physique (FOR, DEX ou CON) par un 20 naturel. En plus de ce test, il peut faire de même pour un test d'attaque au contact ou à distance (là aussi, une fois par jour).
5. **Entraînement de haut niveau :** le personnage augmente de +2 la valeur du score de la caractéristique qu'il a choisie au rang 2. Désormais, il lance deux D20 à tous les tests basés sur cette caractéristique et garde le meilleur résultat.

## Voie des explosifs

1. **Chimiste :** le personnage sait fabriquer de petits engins explosifs (DM 2D6) en 1D6 heures et obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests de chimie, de mécanique ou d'électronique.
2. **Démolition :** le personnage peut fabriquer en 1D6 heures un explosif capable de s'attaquer à une structure. Celui-ci inflige 2D6 DM par rang dans la voie et 1D6 par rang dans un rayon de 6 mètres autour de l'engin (en ignorant la moitié de la RD de la structure).
3. **Armes puissantes :** en les modifiant subtilement, le personnage est capable d'augmenter les DM des armes qu'il emploie de 1D6. Cela lui prend 1D6 heures par arme. L'effet dure un mois avant que l'arme se dégrade et nécessite une nouvelle intervention.
4. **Piège explosif :** le personnage prend un tour complet pour installer un piège explosif qui infligera 5D6 DM (test de DEX de difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM). Le personnage peut choisir entre deux modes de déclenchement : soit avec un retardateur allant de 1 à 10 tours au choix, soit à l'intrusion de toute créature dans une zone d'un mètre autour du piège. Cette seconde solution demande 1 tour de préparation supplémentaire et un personnage attentif peut détecter et éviter le piège

sur un test de SAG dont la difficulté est de 12 + modificateur d'INT du personnage.

5. **Saboteur :** les explosifs fabriqués par le personnage ignorent la RD des structures auxquelles il s'attaque, car il en connaît tous les points faibles.



## Voie de la furtivité

1. **Discrétion :** quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette voie.
2. **Sens affûtés :** pour chaque rang dans cette voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de SAG destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.).
3. **Attaque déloyale :** quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1D6 points de DM supplémentaires (notez que les dés d'attaque déloyale ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à +2D6 au rang 5.
4. **Embuscade :** en quelques minutes, le personnage peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement extérieur. Tant qu'ils ne

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

bougent pas, le personnage et ses compagnons sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont considérés comme surpris au premier tour du combat.

5. **Perception héroïque** : le personnage augmente sa valeur de SAG de +2. Il peut désormais lancer deux D20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé dans le cadre de sa perception sensorielle, et choisir le meilleur résultat.

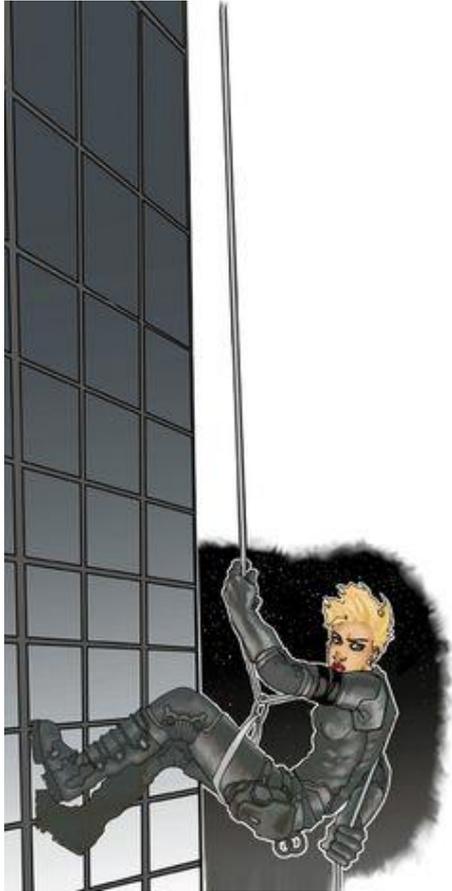
## Voie de la guerre

1. **Armure sur mesure** : l'armure du personnage est parfaitement ajustée, aussi n'ajoute-t-il que la moitié de sa DEF à la difficulté des tests pour lesquels l'armure inflige une pénalité.
2. **Encaisser un coup** : le personnage se place de façon à dévier un coup sur son armure. A son tour, il fait seulement une action d'attaque ou de mouvement. Par la suite, à tout moment pendant son prochain tour, il peut retrancher aux dégâts subis suite à une attaque au contact un total égal au modificateur de Défense Réflexe de son armure.
3. **Parade offensive** : si le personnage est pris pour cible au contact par un adversaire, et que cet adversaire le rate, il peut automatiquement riposter sur une action gratuite. Il effectue son test d'attaque normalement.
4. **Frappe lourde** : le personnage effectue une attaque au contact avec un D12 au lieu d'un D20 (en ajoutant normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ignore la moitié de la réduction des DM de la créature (RD), si elle possède cette capacité.
5. **Force héroïque** : le personnage augmente sa valeur de FOR de +2. Il peut désormais lancer deux D20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

## Voie du héros

1. **Chance insolente** : le personnage reçoit un point de Force (PF) supplémentaire par rang atteint dans la voie.
2. **Esquive héroïque** : en corps-à-corps, si le personnage utilise une arme moins dangereuse que son adversaire (DM inférieurs), il gagne un bonus de +2 en Défense Réflexe. S'il est complètement désarmé face à un adversaire armé, il gagne un bonus de +5 en Défense Réflexe. Ce bonus n'est pas accordé si le personnage a accès à une arme efficace et refuse de s'en servir.
3. **Sens du sacrifice** : une fois par tour, à tout moment, le personnage peut subir une attaque (distance, contact, mentale) à la place d'une cible à son contact. Cette action doit être annoncée avant le test d'attaque et la Défense Réflexe utilisée est celle du personnage. Il subit les DM normalement en cas de réussite. Le personnage peut choisir de se déplacer d'un maximum de 10 mètres juste avant d'utiliser cette capacité, mais dans ce cas, la cible initiale et lui-même sont *Renversés* à la fin de l'action.
4. **D'un cheveu** : une fois par combat, le personnage peut ignorer les DM d'une attaque qui le visait (même une réussite critique). En dépensant 1 point de Force, il peut obtenir cet effet une seconde fois durant le même combat.
5. **Baroud d'honneur** : alors même qu'il est inconscient ou à 0 PV, en dépensant 1 point de Force, le personnage peut revenir à lui pour agir pendant 1D6 + modificateur de CHA tours avant de s'écrouler définitivement. Pendant cette période, il est *Ralenti* (une seule action par tour), mais ne souffre d'aucun autre état préjudiciable ou malus. Toute nouvelle blessure le fait sombrer immédiatement dans l'inconscience. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par aventure.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I



## Voie de l'infiltration

1. **Déverrouiller les accès :** le personnage se connecte à un réseau local pour accéder au système et déverrouiller une fermeture électronique située à moins de 50 mètres. En réussissant un test d'INT contre la Défense Mentale du système, le personnage peut déverrouiller une serrure électronique ou, au contraire, la verrouiller par une simple action de mouvement.
2. **Neutraliser les sécurités :** en réussissant un test d'INT contre la Défense Mentale du système, le personnage peut en neutraliser les modules de sécurité (caméras, détecteurs de mouvement, alarmes...). Le système est mis en veille pour 2D6 minutes. Sur une réussite critique, il est complètement bloqué. En cas d'échec de plus de 10 points au test, l'alarme se met en route immédiatement.
3. **Profil bas :** le personnage n'est pas seulement un pirate de salon. En tant que héros, il doit souvent accompagner ses

coéquipiers sur le terrain. Il apprend vite à son montrer discret et à baisser la tête lorsque les tirs fusent. Il gagne un bonus de +5 à tous les tests de discrétion (DEX) et, au prix d'une action d'attaque, il gagne +5 en Défense Réflexe jusqu'à son prochain tour.

4. **Inébranlable :** le calme et le sang-froid sont les principales qualités du personnage. Lorsque les choses tournent mal, cela devient un atout considérable. Tant que le personnage est sous la moitié de son total de PV, il bénéficie d'un bonus de +2 en initiative et à tous les tests de réussite liés à l'infiltration. Lorsque ses PV sont inférieurs ou égaux à son niveau, ce bonus passe à +5.
5. **Prendre le contrôle :** s'il réussit un test d'INT contre la Défense Mentale du système, le personnage parvient à en prendre totalement le contrôle et à accéder à toutes les fonctions automatisées d'une base, d'une station spatiale ou d'un vaisseau.

## Voie de l'investigation

1. **Esprit d'analyse :** le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la voie pour chaque test de recherche d'indice.
2. **Expertise :** le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier en rapport avec sa carrière ou son passé. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (ce bonus peut être cumulé avec celui obtenu au rang 1). Voici une liste non exhaustive de domaines possibles : anthropologie, archéologie, astronomie, autopsie, balistique, biologie, chimie, cryptologie, cryptozoologie, dactyloscopie, génétique, géologie, informatique, paléographie, parapsychologie, sociologie, théologie, xénobiologie, etc. Au rang 4, le personnage fait l'acquisition d'une seconde spécialité en rapport avec son passé.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

3. **Recherche rapide :** le joueur peut « prendre 10 » au résultat de son test de recherche d'indice en passant seulement 2D6 minutes x2 à chercher au lieu de 2D6 minutes x10. S'il choisit de « prendre 20 », il a besoin seulement de 1D6 heures.
4. **Mémoire eidétique :** le personnage a une mémoire parfaite de tout ce qu'il a vu et entendu. Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendue. Cette mémoire exceptionnelle permet aussi au personnage d'obtenir un bonus de +5 sur tous les tests de culture générale.
5. **Flair infallible :** le joueur lance désormais deux D20 pour tous les tests de recherche d'indice et peut garder le meilleur résultat. Lorsqu'il « prend 10 », il peut maintenant lancer un D20 et garder le résultat du dé si celui-ci est supérieur à 10. Si le personnage quitte une scène de crime ou d'enquête en ayant raté un renseignement utile à l'avancée du scénario, le meneur de jeu doit lui signaler que « quelque chose cloche ».

## Voie du maître d'armes

1. **Arme de prédilection :** le personnage choisit une arme de prédilection (comme un pistolet blaster ou une vibrolame) et gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise.
2. **Science du critique :** le personnage inflige des critiques sur 19-20 au lieu du seul 20. Si l'arme offre déjà une plus grande plage de critique, augmentez-la de 1.
3. **Spécialisation :** lorsque le personnage emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.
4. **Attaque parfaite :** lancez deux D20 en attaque et gardez le meilleur résultat. De plus, ajoutez 1D6 aux DM.
5. **Riposte :** en plus de ses actions normales, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque contre le personnage, le joueur obtient une attaque additionnelle contre cet adversaire.



## Voie de la mécanique

1. **Mécano :** le personnage connaît le fonctionnement de nombreux dispositifs mécaniques, des véhicules entre autres. Il obtient un bonus de +2 par rang dans cette voie à tous les tests visant à réparer ou à comprendre les mécanismes
2. **Dégotter du matos :** le personnage obtient un bonus de +5 pour trouver un fournisseur de n'importe quel type de matériel (outillage, véhicule, armes). Une fois par aventure, après 2D6 heures de recherche, il peut se procurer du matériel lourd, même si cela semble improbable (un vaisseau, une arme lourde, etc.). Le MJ peut déterminer les limites du raisonnable en fonction du lieu (par exemple un vieil appareil dissimulé dans un entrepôt).
3. **Systèmes complexes :** le personnage s'est formé aux nouvelles technologies (électronique, informatique) ou aux technologies occultes. Il applique dorénavant son bonus de Mécano aux tests concernés.
4. **Système D :** véritable McGyver en puissance, le personnage est capable de réparer n'importe quoi avec presque rien. Une fois par aventure, le meneur de jeu devrait lui permettre de réparer ou de créer un mécanisme avec des objets improbables. De plus le personnage ne

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

subit pas de pénalité lorsqu'il ne possède pas l'outillage approprié. En revanche, quand il dispose de tout le nécessaire, il peut diviser par deux le temps nécessaire à une réparation.

5. **Customisation** : le personnage est capable d'améliorer tout ce qu'il touche. Une fois par jour, en travaillant 1D6 heures, il peut faire bénéficier un objet d'une amélioration de +1. Ce peut être un +1 en attaque pour une arme, un +1 en Défense Corporelle pour une armure (ou réduire sa pénalité de 1), +1 à tous les tests effectués lorsque le véhicule concerné est utilisé, etc. Le bonus est valable pendant 1 mois, ensuite, l'objet se dégrade et nécessite une nouvelle intervention du mécano.

## Voie de la médecine

1. **Secouriste** : en passant 5 minutes à soigner les blessures d'un personnage à 0 PV, le personnage lui permet de récupérer 1D4 PV. Il accorde aussi un bonus de +5 à tous les tests de Défense Corporelle tentés par son patient.
2. **Médecin** : le personnage est capable de diagnostiquer les maladies et les traumatismes. Il reçoit un bonus de +2 par rang atteint dans la voie à tous les tests de médecine, de biologie ou d'astronomie. S'il accorde des soins à un personnage blessé avant une période de repos, il lui permet de doubler le résultat du dé de vie (soit 2 DV + modificateur de CON).
3. **Chirurgien** : le personnage sait opérer et réparer les organes avec du matériel approprié. Il est aussi formé à la chirurgie traumatique de terrain. En passant une heure au chevet d'un blessé, il peut lui permettre d'ignorer les effets d'une blessure grave en réussissant un test de DEX de difficulté 15. Si une nouvelle blessure grave survient, elle ne peut plus être soignée.
4. **Frappe chirurgicale** : le personnage connaît les points vitaux des créatures vivantes. Il est capable d'utiliser cette

connaissance à son avantage. Désormais, il obtient un critique en attaque au contact ou à distance sr un résultat de 18 à 20 au D20 et il ajoute +1D6 aux DM des critiques obtenus.

5. **Expert** : le personnage est une pointure dans le domaine de la chirurgie, il obtient un bonus de +5 à tous les tests de DEX de précision manuelle et augmente de +2 la valeur de son score d'INT. Désormais, le joueur lance deux D20 à tous les tests de médecine ou de chirurgie et garde le meilleur résultat.

## Voie du meneur d'hommes

1. **Sans peur** : le personnage est immunisé aux attaques de peur et il offre un bonus de 2 + modificateur de CHA à tous ses alliés contre ce type d'effet.
2. **Interceptor** : une fois par tour, le personnage peut encaisser un coup à la place d'un allié à ses côtés. Il utilise sa DEF plutôt que celle de la cible initiale et retranche aux DM son rang dans la voie.
3. **Exemplaire** : une fois par tour, le personnage permet à un allié qui combat le même adversaire que lui de relancer le D20 d'un test d'attaque, s'il s'agissait d'un échec.
4. **Ordre de bataille** : le personnage donne des ordres tactiques pertinents au cœur de la bataille. Une fois par tour, il octroie une action supplémentaire gratuite à un allié en vue (une action de mouvement ou une action d'attaque).
5. **Charge fantastique** : une fois par combat, à l'initiative du personnage, lui-même et tous ses alliés en vue bénéficient immédiatement d'un déplacement d'un maximum de 20 mètres en ligne droite, suivi d'une action d'attaque avec un bonus de +3 au test de réussite et +1D6 aux DM. Résolez d'abord tous les déplacements en commençant par le personnage, puis par ordre d'initiative. Ensuite, effectuez toutes les attaques dans le même ordre.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## Voie des moteurs

1. **Mécano** : le personnage connaît le fonctionnement de la plupart des dispositifs impliqués dans le fonctionnement des moteurs, quel que soit le type de véhicule ou de vaisseau. Il peut occuper la salle des machines. De plus, il obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests visant à réparer ou entretenir un moteur.
2. **Optimisation quantique** : quand il occupe la salle des moteurs, le personnage optimise les ressources énergétiques du vaisseau, qui gagne autant de points d'énergie disponibles que le rang du personnage dans cette voie.
3. **Pleine puissance** : au début d'un tour de combat spatial, si le vaisseau dispose au moins d'un point d'énergie, le personnage peut décider de provoquer un pic temporaire de puissance. Au prix d'un point d'énergie, le vaisseau reçoit pour la durée du combat un bonus égal au rang du personnage dans cette voie, qui s'applique soit à la puissance (cela n'affecte pas l'énergie disponible), soit à la manœuvrabilité.
4. **Systèmes de secours** : une fois par combat, le personnage peut faire le nécessaire pour recharger les batteries du vaisseau. Cela requiert un test de rang + modificateur de FOR du vaisseau avec une difficulté de 20. S'il est réussi, le vaisseau regagne la moitié des points d'énergie perdus depuis le début du combat. Une réussite critique permet de récupérer l'ensemble des points perdus.
5. **As de l'ingénierie** : le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. De plus, il a maintenant une connaissance intime du fonctionnement des moteurs. Lorsqu'il occupe la salle des moteurs, il ajoute deux fois son modificateur d'INT à la Puissance du vaisseau.



## Voie du Noyau

1. **Individualisme** : la surpopulation des planètes du Noyau mène à une exaltation de l'individu, parfois au détriment de la communauté. Le personnage dispose d'un bonus de +5 à toute action qui lui permet d'obtenir un gain personnel d'ordre financier ou social.
2. **Se fondre dans la masse** : dans un combat mettant aux prises plus de dix combattants, le personnage peut choisir de se dissimuler temporairement. Il effectue un test de DEX de difficulté 10. Si le test est réussi, aucun adversaire ne peut cibler le personnage pendant un tour. Au tour suivant, sa cible aura une pénalité de -5 en Défense Réflexe.
3. **Tirer la couverture à soi** : quand l'un de ses compagnons utilise un point de Force pour réussir une action, si le personnage est capable de s'attribuer tout ou partie du mérite, alors il récupère le PF dépensé et l'ajoute à ses propres PF (sans toutefois pouvoir dépasser son total de départ).
4. **Crédibilité** : une fois par scénario, en réussissant un test de CHA, le personnage peut échapper avec ses compagnons à un contrôle des forces de l'ordre ou à une arrestation. La difficulté du test dépend de la nature de l'offense et de l'opposition, de 10 pour une offense

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

mineure ou de légers soupçons sur une planète de la Bordure jusqu'à 25 pour une série de meurtres dans une grande cité du Noyau.

5. **Urbanité** : le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. De plus, lorsqu'il réalise une action dans une zone densément peuplée (hors actions de combat), il peut lancer deux D20 et garder le meilleur des deux.

## Voie du pilotage

1. **Pilote émérite** : le personnage peut occuper le poste de pilotage à bord d'un vaisseau. De plus, s'il en est capable grâce à une autre voie, il peut choisir d'occuper l'un des postes suivants en même temps que le poste de pilote : canonnier, senseur ou ordinateur. Le vaisseau bénéficie alors du bonus correspondant au lieu du bonus du poste de pilotage, mais n'est pas considéré comme un vaisseau sans pilote. Le pilote peut effectuer une action d'attaque s'il occupe un poste de canonnier.
2. **Manœuvre d'évitement** : le personnage effectue des manœuvres défensives, privilégiant la défense et l'esquive. Le vaisseau dispose d'un bonus à la Défense Réflexe égal au rang du pilote. Toutefois, il subit du même coup un malus de -2 à l'attaque.
3. **Polyvalent** : lorsqu'il occupe un autre poste en plus du poste de pilotage, le pilote fait bénéficier son vaisseau des deux bonus ; celui du poste de pilotage et celui du poste additionnel.
4. **Ivan le fou** : le pilote effectue une manœuvre inattendue qui prend de court ses adversaires. Ceux-ci ne peuvent l'attaquer pendant le reste du tour. De plus, il effectue un test d'opposition de pilotage (DEX) contre l'un des adversaires. S'il l'emporte, il peut, au choix, prendre l'avantage sur ce dernier pendant 1D6 tours ou le mettre hors de portée.
5. **As des as** : le personnage lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois

qu'il réalise une manœuvre avec son vaisseau. De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2.



## Voie du pistolero

1. **Plus vite que son ombre** : si son arme est prête (chargée et tenue en main), le personnage peut tirer avec un bonus de +10 à son initiative.
2. **Cadence de tir** : recharger une arme devient une action de mouvement. Dans le cas d'une arme à rechargement rapide, l'action devient gratuite. A partir du rang 5 dans la voie, le personnage peut recharger deux armes en une seule action.
3. **Tir double** : le personnage est capable de tirer avec une arme dans chaque main sans pénalité. Si le personnage tire simultanément sur la même cible, il fait un seul test à +2 en attaque (mais il lance les DM séparément). Le joueur peut choisir de ne pas réaliser les deux tirs

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

simultanément, afin, par exemple, de pouvoir tirer sur une autre cible s'il tue la première. Dans ce cas, il n'obtient pas le bonus en attaque.

4. **As de la gâchette** : lorsqu'il atteint une cible dont la Défense Réflexe est de 25 ou plus sur son attaque à distance, le personnage ajoute 1D6 aux DM de son attaque.
5. **Dextérité héroïque** : le personnage augmente son score de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux D20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé, et conserver le meilleur résultat.

## Voie des planètes

1. **Explorateur** : le personnage a l'habitude d'évoluer dans des milieux aux conditions très différentes. Il ne subit aucun malus par rapport à ce qui a trait aux modifications de gravité, de climat, de température ou de pression. Il bénéficie en outre d'un bonus égal à son rang dans cette voie à tous ses tests ayant trait à la survie en milieu hostile, la détection des dangers ou la résistance à l'environnement, ainsi qu'à toutes ses interactions sociales avec les indigènes.
2. **Confrérie** : les explorateurs et les colons appartiennent à une confrérie de gens qui se serrent les coudes lorsque l'un des leurs est en danger. Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à une relation : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de rang plus modificateur de CHA. La difficulté dépend de l'importance du service requis : 10 pour une information routinière qui ne demande aucun effort et n'implique aucun risque, jusqu'à 25 si le contact met sa propre vie en danger.
3. **Planétologue** : le personnage a une connaissance poussée des systèmes planétaires et de leur mode de fonctionnement. En réussissant un test de rang + modificateur d'INT de difficulté 15, il peut déterminer avec exactitude les données de survie primordiales, telles que dénicher de l'eau douce ou une terre

plus fertile, les points les plus favorables à l'installation d'une population autochtone, les abris et prédateurs potentiels, etc. Ces informations lui confèrent un bonus égal à son rang pour toutes ses actions hors-combat pendant la période où il se trouve sur la planète.

4. **Ingénierie planétaire** : les connaissances du personnage lui permettent d'utiliser les planètes et autres corps stellaires en situation de combat. Une fois par séance, il peut utiliser le « terrain » pour dissimuler son vaisseau, échapper à ses poursuivants ou automatiquement prendre l'avantage sur un vaisseau adverse. C'est une action gratuite qui peut être utilisée à tout moment, même si le personnage n'occupe aucun poste à bord.
5. **Savoir encyclopédique** : le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. De plus, à chaque fois qu'il effectue une action de connaissance, de renseignement ou de culture générale, il lance deux D20 et garde le meilleur résultat.

## Voie du poing

1. **Poings de fer** : lorsqu'il combat à mains nues, le personnage peut utiliser son score d'attaque à distance au lieu de celui d'attaque au contact. Au rang 1 de cette voie, il inflige 1D6 + modificateur de FOR DM létaux. Ces DM passent à 1D8 au rang 3 et à 1D10 au rang 5.
2. **Parade de projectiles** : le personnage peut dévier un projectile (flèche, javelot...) une fois par tour de combat (sauf si le test d'attaque est un critique ou si l'attaque vient d'une arme à feu ou à énergie).
3. **Peau de fer** : le personnage gagne un bonus de +2 en Défense Réflexe.
4. **Déluge de coups** : à son tour, le personnage peut effectuer deux attaques sur des cibles de son choix. Alternativement, il peut choisir de faire trois attaques en utilisant un D12 en attaque pour chacune d'elles (au lieu d'un D20).

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

5. **Puissance corporelle** : le personnage peut choisir d'utiliser un D12 en attaque au lieu du D20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2D6 aux DM. Cette capacité peut être utilisée avec Déluge de coups, par exemple.

## Voie du pourfendeur

1. **Réflexes félins** : le personnage obtient un bonus de +1 par rang dans cette voie à son score d'initiative et à tous les tests de DEX destinés à esquiver.
2. **Charge** : le personnage se déplace en ligne droite d'au moins 5 mètres (20 mètres au maximum) et effectue une attaque au contact avec un bonus de +2 en attaque et +1D6 aux DM.
3. **Enchaînement** : chaque fois que le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque de contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite contre un autre adversaire au contact.
4. **Déchaînement de fureur** : le personnage parcourt 10 mètres en ligne droite en dépassant autant d'ennemis qu'il le souhaite. Il porte une attaque de contact à chaque adversaire sur son passage. Il peut terminer son déplacement à un endroit occupé par un ennemi.
5. **Attaque tourbillonnante** : une fois par combat, le personnage tourne sur lui-même en assénant des attaques à toutes les cibles au contact. De plus, il inflige automatiquement des DM égaux à ceux de l'arme utilisée (plus tous les bonus habituels) à toutes les cibles dans un rayon de 5 mètres autour de lui.

## Voie du roublard

1. **Doigts agiles** : pour chaque rang acquis dans cette voie, le personnage reçoit un bonus de +2 pour tous ses tests de DEX liés à la précision (crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket...).
2. **Détecter des pièges** : en réussissant un test d'INT difficulté 10, le personnage peut détecter (et ensuite contourner

sans danger) les pièges (avant qu'ils se déclenchent bien entendu). Les pièges les plus vicieux peuvent augmenter la difficulté.

3. **Croc-en-jambe** : lorsqu'il obtient un score de 17 à 20 sur son D20 en attaque au contact, le personnage fait chuter son adversaire en plus de lui infliger des DM normaux. Un score de 19 à 20 est nécessaire pour une créature quadrupède.
4. **Attaque paralysante** : une fois par combat, le personnage peut, en réussissant une attaque, paralyser un adversaire de douleur. Ce dernier n'encaisse pas de DM, mais il ne peut plus attaquer ou se déplacer pendant 1D4 tours.
5. **Attaque en traître** : une fois par tour, lorsqu'un allié réussit à blesser une créature au contact du personnage, celui-ci peut lui porter une attaque normale gratuite en profitant de l'ouverture.

## Voie du saltimbanque

1. **Acrobate** : le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests de DEX visant à réaliser des acrobaties, tenir en équilibre, faire des sauts ou de l'escalade.
2. **Grâce féline** : le personnage ajoute son modificateur de CHA en Défense Réflexe et en initiative (en plus du modificateur habituel de DEX).
3. **Lanceur de couteaux** : une fois par tour, en plus de ses autres actions, le personnage peut lancer un couteau sur une cible à distance (maximum 10 m) en réussissant un test d'attaque à distance. Cette attaque est pour lui une action gratuite. Elle occasionne 1D4 + modificateur de DEX DM.
4. **Esquive acrobatique** : une fois par tour, le personnage peut réaliser une esquive en réussissant un test d'attaque à distance contre une difficulté égale au score obtenu par son adversaire lors de son attaque. En cas de réussite, le personnage ne subit aucun DM. Si cette

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

attaque était un critique, il subit tout de même les DM normaux (et annule donc l'effet critique « dégâts doubles »).

5. **Liberté d'action** : le personnage est immunisé à la peur et à tous les effets qui asservissent l'esprit ou le corps (possession, charme, paralysie...).

## Voie des sciences

1. **Formation scientifique** : le personnage obtient un bonus de +1 par rang à tous les tests en rapport avec les sciences. Il choisit un domaine particulier (biologie moléculaire, génétique, physique nucléaire, etc.) dans lequel il reçoit un bonus de +2 par rang au lieu de +1.
2. **Grosse tête** : en utilisant son intelligence à bon escient, le personnage peut souvent remplacer un test qui nécessite des qualités physiques par un test d'INT de même difficulté. Par exemple, il évitera un test de FOR en utilisant un levier pour déplacer une charge ou sera déjà à l'abri plutôt que de devoir esquiver le feu ennemi (test de DEX).
3. **Tacticien** : le personnage applique le raisonnement logique et les probabilités aux actions à venir et analyse leurs effets à travers le prisme de la science. Pensez au Sherlock Holmes interprété par Robert Downey Jr. Il obtient son modificateur d'INT en bonus à l'initiative et peut utiliser chaque jour un nombre de points de tactique (PT) égal à son modificateur d'INT. Chaque point de tactique peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur.
4. **Violon d'Ingres** : la curiosité naturelle du personnage lui permet de s'intéresser à de nombreux sujets, parfois très éloignés de la science. Il peut choisir n'importe quelle capacité de rang 1 à 3 dans une autre voie de son choix (si celle-ci fait appel à un rang, utilisez le rang atteint dans la voie des sciences).

5. **Intelligence héroïque** : le personnage augmente de +2 la valeur de son score d'INT et lance désormais deux D20 lors de tous les tests d'INT, pour garder le meilleur résultat.



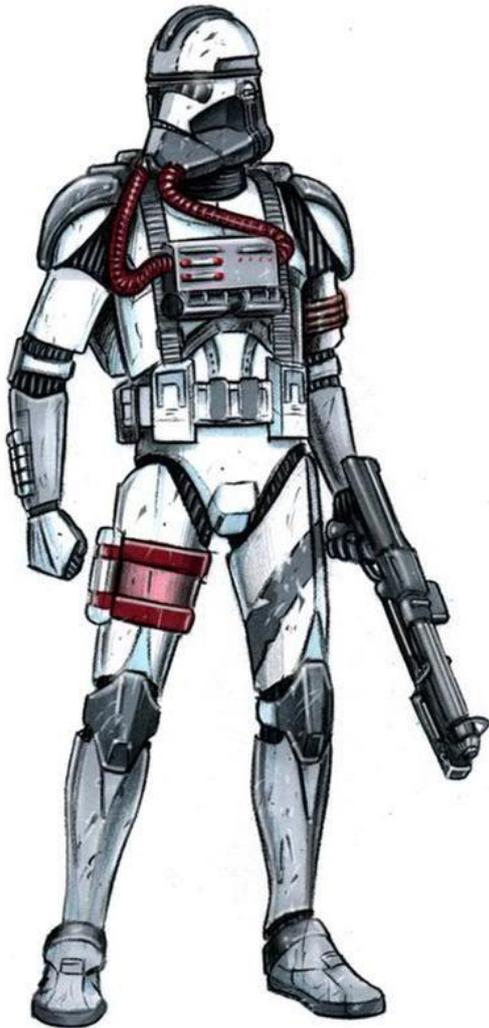
## Voie de la séduction

1. **Charmant** : le personnage obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie pour tous ses tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir.
2. **Dentelles** : le personnage ne porte pas d'armure et favorise les armes légères. Lorsqu'il ne porte aucune armure et combat avec une arme légère, le personnage obtient un bonus de +1 en Défense Réflexe contre les attaques au contact par rang possédé dans cette voie.
3. **Arme secrète** : une fois par combat, le personnage peut utiliser un subterfuge de séducteur pour surprendre et déstabiliser un adversaire du sexe opposé ou attiré par lui. Ce peut être un baiser fougueux soudainement délivré au cœur d'une bataille, un sein qui s'échappe d'un bustier par mégarde, une main qui s'égare par le plus grand des hasards. Il doit réussir un test de CHA contre la Défense Mentale de sa cible. En cas de succès, celle-ci subit un malus de -10 en attaque et en Défense Réflexe pendant 1 tour.
4. **Suggestion** : une fois par jour, le personnage peut suggérer une action à une créature en réussissant un test d'attaque mentale contre la Défense Mentale de la cible. En cas de réussite, la créature fera tout son possible pour satisfaire sa demande pendant 24 heures.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

Elle évitera les actions suicidaires (ce qui lui donne droit à un nouveau test de Défense Mentale à +10 pour résister à l'effet).

5. **Charisme héroïque :** le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut de plus lancer deux D20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.



## Voie du soldat

1. **Posture de combat :** au début de votre tour, choisissez d'appliquer jusqu'à -1 par rang en attaque, en DEF ou aux DM et obtenez l'équivalent d'un bonus au choix en attaque, en DEF ou aux DM jusqu'à votre prochain tour.
2. **Combat en formation :** lorsque vous combattez la même créature qu'un allié,

vous gagnez +1 en attaque et en Défense Réflexe par allié au contact avec vous.

3. **Prouesse :** le personnage réussit souvent des exploits physiques hors-normes. Une fois par tour, vous pouvez sacrifier 1D4 PV pour obtenir +5 sur un test en FOR ou en DEX. Vous pouvez annoncer l'utilisation de cette capacité après avoir pris connaissance du résultat du test de caractéristique.
4. **Dernier rempart :** le personnage effectue uniquement une attaque au contact durant ce tour. En contrepartie, il bénéficie d'une attaque supplémentaire contre tout ennemi qui se déplace à son contact. Un adversaire blessé par cette attaque voit son déplacement stoppé.
5. **Force héroïque :** le personnage augmente sa valeur de FOR de +2. Il peut de plus lancer deux D20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

## Voie de la survie

1. **Ami de la nature :** le personnage a l'habitude de se déplacer dans la nature, il apprend progressivement à combattre la faune, la flore et les dangers des différents milieux naturels. Il obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests de survie en milieu naturel et +1 par rang à son initiative lorsqu'un combat survient dans un tel environnement.
2. **Endurant :** le personnage peut couvrir deux fois plus de distance qu'un personnage ordinaire en portant une charge jusqu'à deux fois plus lourde, quel que soit le mode de déplacement (course, marche, ski, vélo, etc.).
3. **Milieux extrêmes :** le personnage est formé aux techniques de sécurité et de progression dans les milieux difficiles et dangereux (haute altitude, froid ou chaleur extrême, marche sur glacier, escalade ou canyoning, etc.). Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests dans ces milieux, pour la pratique de sports de pleine nature (alpinisme, VTT, ski...), pour l'utilisation de matériel spécifique

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

(cordes d'escalade, par exemple) ou pour les procédures de sécurité.

4. **Guide** : le personnage est capable d'aider et de guider des compagnons en milieu naturel. Jusqu'à 3 + modificateur de CHA personnes peuvent bénéficier d'un bonus de +5 à leurs tests de survie en nature ou en milieu extrême. De plus, le personnage est capable de trouver un passage là où personne n'oserait s'aventurer : marais profond, barrière de montagnes, désert infranchissable, etc. Le MJ doit toujours lui indiquer l'itinéraire le plus sûr ainsi que le plus court pour franchir un obstacle naturel : le joueur peut choisir celui des deux qui lui convient.
5. **Survivant** : le personnage s'est déjà tiré de nombreux mauvais pas et a pu regarder la mort en face. Il est capable de trouver en lui des ressources insoupçonnées pour vaincre la peur, la fatigue ou les blessures et sortir vivant des pires situations. Désormais, le joueur lance deux D20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat. De plus, lorsque le personnage est victime d'une blessure grave, le joueur continue à lancer un D20 pour tous les tests de caractéristique, au lieu d'un D12.

## Voie du tireur d'élite

1. **Sens affûtés** : pour chaque rang dans cette voie, le personnage gagne un bonus de +2 à tous ses tests de SAG destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). De plus, il ajoute son modificateur de SAG aux dégâts qu'il inflige avec une arme à distance et à son initiative.
2. **Tir aveugle** : le personnage peut attaquer à distance un ennemi qu'il ne voit pas (par exemple, un ennemi invisible ou plongé dans le noir total) comme s'il le voyait et donc sans malus.
3. **Tir rapide** : le personnage peut faire deux attaques à distance pendant ce tour.
4. **Tir mortel** : le personnage lance deux D20 pour son attaque à distance et choisit celui des deux qu'il conserve. Les dégâts

sont doublés. Si le test donne un critique, les dégâts sont alors triplés.

5. **Dans le mille** : pour une attaque à distance, le personnage peut choisir d'utiliser un D12 au lieu d'un D20 (et il ajoute normalement son score d'attaque à distance). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2D6 aux DM. Cette capacité peut être cumulée avec d'autres.

## Voie des voyages

1. **Débrouillardise** : le personnage obtient un bonus de +1 par rang à tous les tests destinés à obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. Il obtient un bonus de +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes locales et éviter de commettre un impair.
2. **Par monts et par vaux** : le personnage devient immunisé au mal des transports et ne subit pas de pénalité de fatigue pour les longs voyages ou les décalages horaires. Il obtient aussi un bonus de +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyages à dos d'animal et ne subit aucune pénalité pour les chemins défoncés et les pistes rudimentaires.
3. **Sens du danger** : le personnage a l'habitude des situations tendues, il obtient un bonus de +5 pour repérer un danger ou ne pas être surpris. Lorsqu'il arrive dans un lieu, le joueur peut faire un test de SAG difficulté 10 (sans le bonus de +5) : en cas de réussite le MJ doit lui indiquer si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux.
4. **Résistance** : le personnage reçoit un bonus de +5 à sa Défense Corporelle et il ne subit que la moitié des pénalités ou des DM lorsqu'il est malade ou empoisonné. Il peut manger n'importe quelle nourriture locale comestible sans tomber malade, il est capable de manger ou de dormir deux fois moins que la normale sur de longues périodes et

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

continuer à guérir normalement, même dans les pires conditions.

5. **Adaptation héroïque :** le personnage augmente de +2 ses scores de SAG et de CON. Désormais, il lance deux D20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat.



## LES VOIES RÉSERVÉES

Ces voies ne sont accessibles qu'à certains personnages présentant des profils particuliers, qu'à certaines espèces ou à certaines conditions. Vérifiez bien que votre personnage puisse les choisir avant d'arrêter votre choix.

Voie	Description
<b>Apprenti Jedi</b>	Pour ceux qui font leurs premiers pas dans la Force.
<b>Aquatiques</b>	Pour ceux qui sont nés le bec dans l'eau.
<b>Chevalier Jedi</b>	Pour ceux qui persévèrent dans les pas de la Force...
<b>Humanité</b>	Pour ceux qui ne sortent pas du lot.
<b>Maître Jedi</b>	Pour ceux qui excellent dans la Force.
<b>Nuit</b>	Pour ceux qui aiment l'ombre et l'obscurité.
<b>Occulte</b>	Pour ceux qui suivent la voie des forces surnaturelles.
<b>Rage</b>	Pour ceux qui aiment laisser parler leur instinct.
<b>Sith</b>	Pour ceux qui choisissent le Côté Obscur.

### Choisir ses pouvoirs Jedi

Un personnage peut choisir dans la liste ci-contre dans l'ordre qu'il désire. À partir du rang Chevalier Jedi, certains pouvoirs sont spécifiques.

### Pouvoirs Jedi

1. **Couper de la Force :** le personnage s'immisce entre une cible et la Force et empêche cette dernière d'employer des points de Force (et donc des pouvoirs liés à la Force). Cela nécessite un test d'Attaque mentale opposé à la Défense mentale de la cible avec pour bonus pour les deux individus leur rang dans l'une des voies de la Force (le plus élevé). En cas de succès, la cible est privée pour un tour de ses pouvoirs et de ses points de Force.
2. **Défense de la Force :** le personnage augmente sa DER de son rang dans la voie (Max +5) contre les tirs d'armes laser quand il a son sabre laser en main et peut contre un point de Force renvoyer un tir sur une cible.
3. **Déplacement :** le personnage utilise la Force pour se déplacer de façon spectaculaire, bondir de façon prodigieuse ou se mouvoir avec célérité. Un test de SAG est nécessaire pour utiliser cette capacité dont la difficulté dépend du type de déplacement. Considérez que le personnage se déplace alors autant de fois plus vite, saute autant de fois plus haut ou plus loin que le commun des gens de son espèce qu'il possède de rangs dans cette voie.
4. **Désarmement :** le personnage est capable de désarmer un adversaire en faisant usage de la Force. Un test en Attaque mentale est nécessaire, opposé à un test de FOR de la cible (sauf si cette dernière est surprise, en quel cas la réussite est automatique). Le personnage se voit octroyer sur ce test un bonus égal à son rang dans cette voie.
5. **Détournement :** le personnage absorbe un pouvoir de la Force utilisé contre lui et peut le rediriger contre sa source (ou l'annuler s'il préfère). Cela nécessite un test d'Attaque mentale opposé à la Défense mentale de la cible avec pour bonus pour les deux individus leur rang dans l'une des voies de la Force (le plus élevé). En cas de succès, si le pouvoir est redirigé vers son lanceur, les effets sont

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

- égaux à ce qu'ils auraient été si le lanceur avait réussi. Ce pouvoir peut être utilisé en réaction à l'emploi d'un pouvoir de la Force ou de manière préventive.
6. **Endurance de la Force :** le personnage gagne un bonus de +1/rang dans la voie à sa Défense corporelle.
  7. **Etourdissement de la Force :** le personnage surcharge les sens de son adversaire grâce à la Force. La cible doit être située à dix mètres au maximum du personnage. Cela nécessite un test d'Attaque mentale contre la Défense mentale de la cible avec pour bonus pour les deux individus leur rang dans l'une des voies de la Force (le plus élevé). En cas de succès, la cible est étourdie pour 1D6 tours.
  8. **Maniement du sabre laser :** Vous gagnez de manière permanente un bonus de +1/Rang dans votre voie au maniement du sabre laser et pouvez rajouter votre bonus en SAG aux dommages de l'arme.
  9. **Méditation réparatrice :** le personnage peut entrer en transe et se fondre avec la Force pour récupérer de ses blessures. Par point de Force dépensé, il peut récupérer 2D6 PV perdus (sans dépasser son total). Chaque point de Force dépensé implique au moins une heure de méditation.
  10. **Persuasion de Force :** le personnage emploie la Force pour semer le trouble dans l'esprit d'un individu et pour lui faire croire certaines choses. Un test en Attaque mentale avec pour bonus le rang du personnage dans cette voie est requis contre la valeur de Défense mentale de la cible. En cas de succès, la cible doit obéir à un ordre direct qui ne la met pas immédiatement en danger ou croire la version des faits exposée par le personnage. En cas d'échec, le personnage doit attendre 24 heures pour s'en prendre à nouveau à la même cible.
  11. **Renforcement :** le personnage est capable de faire appel à la Force pour améliorer ses capacités. Il peut contre l'utilisation d'un point de Force, se donner un bonus de +2/rang dans la voie aux tests d'une de ses caractéristiques pour Mod. de SAG round.
  12. **Sens de la Force :** Vous avez le don de ressentir la vie au travers de la force et les dangers qui peuvent arriver. Vous gagnez un bonus de +1/rang à tous vos tests de Perception et ne pouvez jamais être surpris. Contre 1 point de Force, vous pouvez aussi ressentir quelque chose à propos d'une personne située à l'autre bout de la galaxie. Un test de SAG est requis. La difficulté est de 10 pour savoir si la personne recherchée est en vie, 15 pour savoir si elle est en danger, 20 pour savoir où elle se trouve, etc.
  13. **Stase :** Pour 1 point de Force, le personnage peut se plonger ou plonger une cible volontaire dans une stase profonde. Tout l'organisme est comme sortie du temps, les maladies, poisons et infections s'arrêtent. Le pouvoir dure tant que le Jedi le maintient.
  14. **Télékinésie :** le personnage utilise la Force pour déplacer un objet d'un poids égal à son rang x10 en kilos. A partir du rang 3, la limite de poids disparaît. Un test en SAG est nécessaire pour utiliser cette capacité, dont la difficulté dépend du poids de l'objet et de la complexité du déplacement. Si l'objet est utilisé pour frapper une cible, un test d'attaque à distance est alors nécessaire, en plus du test de SAG.
  15. **Télépathie :** le personnage acquiert la capacité de créer une communication par la pensée avec rang dans la voie personnes. De plus contre 1 point de force, il peut faire un test d'attaque mentale contre la Défense mentale de sa cible pour lire ses pensées superficielles.
  16. **Transfert vital :** le personnage emploie la Force pour soigner un autre être vivant. Par point de Force dépensé, le personnage peut rendre 1D6 PV perdus à une cible au contact. S'il n'a plus de points de Force, le Jedi peut tout de même soigner en consommant ses propres points de Vie. Aucun test n'est requis.
  17. **Transfert de Force :** Vous pouvez transférer autant de point de Force que

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

votre Rang dans la voie à un allié par un simple contact.

18. **Vague de Force** : le personnage est capable de repousser violemment une créature en se servant de la Force. Il s'agit d'une Attaque mentale opérée contre la Défense Réflexe de la cible. En cas de succès, la cible est repoussée de 2D6 mètres et encaisse autant de DM si elle rencontre une surface solide ce faisant.

## Voie de l'apprenti Jedi

**Condition** : votre personnage est sensible à la Force et a commencé son apprentissage de Jedi. L'utilisation d'une capacité de la Force implique la perte d'un point de Force.

1. **Pouvoir** : Choisissez un pouvoir
2. **Pouvoir** : Choisissez un pouvoir
3. **Pouvoir** : Choisissez un pouvoir
4. **Pouvoir** : Choisissez un pouvoir
5. **Pouvoir** : Choisissez un pouvoir

## Voie des aquatiques

**Condition** : le personnage est issu d'une espèce aquatique ou considérant l'eau comme un environnement primordial.

1. **Natation** : le personnage se déplace avec facilité dans l'environnement aquatique. Il n'est soumis à aucun test de natation tant que ses actions sont communes sous l'eau. De plus, il est doté d'un système respiratoire qui lui permet de respirer dans l'eau. Il ne peut donc pas se noyer.
2. **Ecailles** : les races aquatiques présentent un épiderme plus solide que la peau humaine. Ces « écailles » leur fournissent une protection naturelle équivalente à une RD de 1, qui se cumule avec d'éventuelles armures. La RD passe à 2 au rang 3.
3. **Navigation** : les races aquatiques bénéficient d'un don inné pour la navigation et d'un bonus de +5 pour tout test visant à se repérer dans l'espace ou à s'orienter (y compris dans un territoire inconnu). A ce rang, le personnage peut

occuper le poste de pilotage d'un vaisseau. De plus, il choisit s'il applique son modificateur de DEX ou de SAG à la manœuvrabilité du vaisseau.

4. **Manœuvre inattendue** : les pilotes issus des mondes aquatiques sont capables d'improviser des manœuvres de pilotage inconcevables pour les races terrestres. Une fois par combat, le pilote peut choisir de bénéficier de l'un des bonus suivants pendant un tour : +5 en Défense Réflexe, +2 à toutes les attaques, ou automatiquement prendre l'avantage sur un pilote adverse.
5. **Camouflage** : le personnage augmente de +2 sa valeur de SAG. Il est en outre capable de modifier la teinte et la luminosité de son épiderme pour se fondre dans son environnement. Il bénéficie alors d'un bonus de +5 quand il essaie de passer inaperçu.

## Voie du Chevalier Jedi

1. **Pouvoir** : Choisissez un pouvoir
2. **Pouvoir** : Choisissez un pouvoir
3. **Pouvoir** : Choisissez un pouvoir
4. **Frappe de bataille** : le personnage utilise la Force pour améliorer ses performances au combat. Par point de Force dépensé, il peut ajouter 1D6 à son D20 pour porter une attaque, qu'elle soit de contact, à distance ou mentale.
5. **Ignorer les énergies** : le personnage utilise la Force pour absorber ou stopper les tirs des armes à énergie comme les sabres laser ou les blasters. Un test en SAG avec pour bonus le rang du personnage dans cette voie (+5, donc) est requis. La difficulté dépend du type d'arme utilisé (10 pour un blaster léger ou normal, 15 pour un blaster lourd, 20 pour un sabre laser, 25 pour un tir de vaisseau). Le tir peut être suspendu ou annulé. S'il est suspendu, il reprendra sa course sitôt que le personnage le décidera. S'il s'agit d'un sabre laser, le cristal du laser sera désactivé pour une durée d'1D4 tours.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## Voie de l'humanité

**Condition :** les humains constituent la race la plus répandue dans l'ensemble de la galaxie et la société semble taillée pour eux. Cela leur confère certains avantages. Le personnage doit être humain.

1. **Adaptable :** après avoir raté une action hors combat, le personnage obtient un bonus de +5 au test s'il a la possibilité de retenter la même action au tour suivant. L'action réalisée doit habituellement permettre au PJ plusieurs essais, cette capacité n'octroie en aucun cas du temps ou des essais supplémentaires.
2. **Loup parmi les loups :** le personnage gagne +1 aux DM lorsqu'il affronte un adversaire humain, qu'il s'agisse d'un combat normal ou d'un combat spatial. Ce bonus passe à +2 au rang 4.
3. **Versatile :** le personnage obtient une capacité de rang 1 ou 2 de n'importe quelle voie commune.
4. **Incrévable :** une fois par tour, lorsqu'une attaque fait tomber le personnage à 0 PV, ce dernier peut effectuer un test d'attaque (du même type) opposé à celui de l'adversaire. En cas de réussite, le personnage esquive ou résiste à cette attaque et ne subit aucun DM. Lors d'un combat spatial, le personnage peut utiliser cette capacité s'il occupe le poste de pilote.
5. **Polyvalent :** le personnage augmente de 2 points la valeur de sa caractéristique la plus faible, ainsi que la valeur d'une autre caractéristique de son choix.

## Voie du Maître Jedi

1. **Pouvoir :** Choisissez un pouvoir
2. **Pouvoir :** Choisissez un pouvoir
3. **Pouvoir :** Choisissez un pouvoir
4. **Méditation de bataille :** le personnage entre en transe au début d'un combat impliquant au moins dix personnes. S'il réussit un test de SAG de difficulté 15, chacun de ses alliés bénéficie d'un bonus de +5 sur ses jets d'attaque pendant

toute la durée de la méditation. Le personnage doit demeurer en transe aussi longtemps qu'il estime que le bonus est nécessaire. Une fois sorti de sa transe, le combat reprend normalement.

5. **Vaincre la mort :** si le Jedi meurt, il est à présent capable de revenir dans la Force sous la forme d'une vision spectrale et d'interagir socialement comme s'il était encore vivant. Il ne peut cependant plus intervenir physiquement sur son environnement ou sur les gens, ni les combattre de quelque manière que ce soit.

## Voie de la nuit

**Condition :** le personnage doit avoir un lien particulier avec l'ombre et l'obscurité et avoir engrangé au moins un point du Côté Obscur.

1. **Enfant de la nuit :** le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et de perception dans la pénombre ou l'obscurité. Dans le noir, il voit comme en plein jour jusqu'à 30 mètres et comme dans la pénombre jusqu'à 60 mètres.
2. **Attaque perfide :** quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1D6 DM de plus par rang atteint dans la voie (ne pas multiplier ces dés en cas de critique).
3. **Prouesses férales :** le personnage peut sauter une distance incroyable de 10 mètres par rang ou courir la même distance sur une surface improbable pendant un tour (eau, feuillage, mur vertical, etc.). Il doit terminer son mouvement sur une surface stable. De plus, désormais, le joueur lance deux D20 à tous les tests de DEX et garde le meilleur résultat.
4. **Soumission :** une fois par combat, en action gratuite, suite à une attaque, le personnage chute au sol et semble vaincu. Le personnage ignore totalement les DM de l'attaque qu'il vient de subir. Un animal ou un assaillant primitif considérera que le personnage s'est

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

soumis et le laissera en paix. Tout autre adversaire pensera qu'il est mort et à son prochain tour, le personnage pourra se relever et effectuer une attaque perfide.

5. **Caméléon ténébreux** : dans le noir ou la pénombre, le personnage devient totalement invisible au prix d'une action de mouvement, l'effet dure tant qu'il ne bouge pas. Au prix d'un point de Force, il peut garder cet effet en action même si la lumière éclaire la scène. Le personnage gagne un bonus de +5 en Défense Réflexe contre toutes les attaques à distance pendant 5 tours après avoir activé cette capacité.

## Voie de l'occulte

**Condition** : dans l'espace, la Force peut s'exprimer de bien des façons, parfois très différentes des enseignements Jedi ou même Sith. Cette voie est une forme très ancienne de pratique de la Force, primitive et sauvage, associée dans certaines cultures à de la magie. Elle ne peut être choisie que par un personnage sensible à la Force ayant une excellente raison pour se familiariser avec de tels pouvoirs.

1. **Sciences occultes** : le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la voie pour tous les tests de sciences occultes et un bonus de +2 par rang sur un sujet particulier (la Force, les Jedi, les Sith...). Le personnage acquiert automatiquement un point de Folie par rang atteint dans la voie. Il vaut donc mieux éviter de progresser trop vite et attendre d'avoir atteint un certain degré de maîtrise pour s'initier aux secrets les plus dangereux.
2. **Entraînement occulte** : le personnage commence un entraînement pour se préparer à obtenir des pouvoirs magiques. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de CHA destinés à résister à la perte de points de Force ou à la peur et +1 à son score d'attaque mentale. Au rang 4, le bonus d'attaque mentale passe à +2.
3. **Au prix du sang** : le personnage fait un pacte avec une entité ou une force

magique. Une fois par tour, le personnage peut sacrifier 1D4 PV pour obtenir +1D6 sur le résultat d'un test (D20, D12 ou DM). Il peut annoncer cet effet après avoir pris connaissance du résultat. Le D4 du sacrifice et le D6 de bonus sont des jets sans limite : chaque fois qu'il obtient le résultat maximum (4 sur 1D4, 6 sur 1D6), le joueur relance et ajoute le dé.

4. **Pouvoir mineur** : le personnage devient capable d'utiliser un effet magique que le MJ et le joueur devront déterminer ensemble, en rapport avec le sujet d'étude choisi au rang 1. Chaque fois qu'il utilise ce pouvoir, le personnage doit réussir un test d'INT difficulté 8 ou dépenser un point de Force.
5. **Pouvoir majeur** : le personnage devient capable d'utiliser un effet magique puissant que le MJ et le PJ devront déterminer ensemble, en rapport avec le sujet d'étude choisi au rang 1. Chaque fois qu'il utilise ce pouvoir, le personnage doit réussir un test d'INT difficulté 12 ou dépenser 1 point de Force.

## Voie de la rage

**Condition** : seules certaines espèces, ou certains individus ayant été élevés au sein de ces espèces, bénéficient de cette capacité à entrer en rage lors d'un combat.

1. **Cri de guerre** : une fois par combat, le personnage pousse un hurlement qui effraie ses adversaires. Tout ennemi dont la FOR et les PV maximum sont inférieurs à ceux du personnage doivent réussir un test de Défense Mentale avec pour difficulté la FOR du personnage. En cas d'échec, il subit un malus de -2 à ses tests d'attaque au contact contre le personnage pour le reste du combat.
2. **Défier la mort** : lorsque le personnage subit les DM d'une attaque qui devrait l'amener à 0 PV, il peut réaliser un test de CON difficulté 10. En cas de réussite, il conserve 1 PV. La difficulté augmente de 10 à chaque blessure supplémentaire

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

- subie par la suite jusqu'à guérison complète. S'il est enragé, il obtient un bonus de +10 à ses tests.
3. **Rage** : le personnage entre dans une rage guerrière pour le reste du combat, ce qui le rend particulièrement dangereux. Il obtient un bonus de +2 en attaque et de +1D6 aux DM sur toutes les attaques au contact, mais sa Défense Réflexe est réduite de -4. Il ne peut fuir ou attaquer à distance. S'il veut stopper la rage avant d'avoir éliminé tous les ennemis sur le terrain, il doit réussir un test de SAG de difficulté 13 (un seul essai par tour).
  4. **Même pas mal** : lorsqu'il subit un coup critique, cela a pour effet de décupler la rage du personnage. Il peut immédiatement entrer en rage ou en furie (action gratuite) et gagne un bonus de +1D6 aux DM de ses attaques au contact pour les 3 prochains tours. Le joueur note les DM supplémentaires de l'attaque critique à part : le personnage ne perdra ces points qu'à la fin de la rage.
  5. **Furie** : au lieu de la rage, le personnage peut entrer en furie, ce qui lui donne +3 aux attaques et +2D6 aux DM pour une pénalité de Défense Réflexe de -6. La difficulté du test de SAG pour sortir prématurément de la furie est de 16.

## Voie du Sith

**Condition** : le personnage a démarré son apprentissage en tant que Sith et a acquis au moins trois rangs dans la voie de l'apprenti Jedi.

1. **Détournement** : le personnage absorbe un pouvoir de la Force utilisé contre lui et peut le rediriger contre sa source (ou l'annuler s'il préfère). Cela nécessite un test d'Attaque mentale opposé à la Défense mentale de la cible avec pour bonus pour les deux individus leur rang dans l'une des voies de la Force (le plus élevé). En cas de succès, si le pouvoir est redirigé vers son lanceur, les effets sont égaux à ce qu'ils auraient été si le lanceur avait réussi. Ce pouvoir peut être utilisé

en réaction à l'emploi d'un pouvoir de la Force ou de manière préventive.

2. **Poigne de la Force** : le personnage emploie la Force pour tenter d'étrangler une cible ou les écraser sous une force invisible. Il s'agit d'une Attaque mentale dirigée contre la Défense Corporelle de la cible. En cas de succès, la cible perd 2D6 points de vie et doit tester sa CON pour ne pas perdre conscience. La difficulté du test de CON sera de 10+2 par rang du personnage dans cette voie.
3. **Eclair de Force** : le personnage est capable d'émettre une série d'éclairs d'énergie pure qui sortent de ses mains et frappent une victime située à moins de 6 mètres. Il s'agit d'une Attaque mentale opposée à la Défense Réflexe de la cible. Par point de Force dépensé, les dégâts sont de 2D6 auxquels s'ajoute le bonus de rang dans cette voie du personnage.
4. **Frappe de bataille** : le personnage utilise la Force pour améliorer ses performances au combat. Par point de Force dépensé, il peut ajouter 1D6 à son D20 pour porter une attaque, qu'elle soit de contact, à distance ou mentale.
5. **Rage obscure** : le personnage laisse le Côté Obscur de la Force prendre le contrôle lors d'un combat. Il prend automatiquement un point du Côté Obscur. Tous ses tests d'attaque seront améliorés de +5 et les DM occasionnés seront augmentés d'1D6. Pour sortir de cet état, le personnage doit réussir un test de SAG avec pour difficulté le nombre de points du Côté Obscur engrangés à ce moment-là.



# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I



## LES TRAITS

On en sait déjà beaucoup sur les personnages, mais leur personnalité, bien qu'évoquée par la description de l'espèce, peut encore être précisée. Certains individus peuvent même ne pas être représentatifs des standards de son espèce. Chaque joueur peut lancer 1D20 dans la liste des traits suivants et lire ensuite la description correspondante. Cela peut conférer certains avantages ou certains désavantages au personnage. Notez que cette étape n'est pas obligatoire.

D20	Trait
1	Arrogant
2	Bavard
3	Calme
4	Curieux
5	Cynique
6	Déterminé
7	Discret
8	Distrait
9	Enthousiaste
10	Honorable
11	Impétueux
12	Insolent
13	Méthodique
14	Narcissique
15	Opportuniste
16	Paresseux
17	Prudent
18	Sage
19	Sociable
20	Taciturne

### Arrogant

Le personnage obtient un bonus de +5 dans toutes ses interactions avec des personnages issus de l'aristocratie, des médias ou de la classe politique. Il est toutefois pénalisé d'un malus de -5 à tous ses tests de persuasion.

### Bavard

Le personnage obtient un bonus de +5 lors de toutes ses tentatives de baratin. Lors d'un affrontement ou d'un test en opposition, si ses adversaires peuvent l'entendre et le comprendre, ils subissent un malus de -2 à toutes leurs actions et attaques. En contrepartie, le personnage bavard subit un malus de -2 à l'initiative et un malus de -5 à toute tentative de dissimuler un objet ou une information.

### Calme

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en attaque à distance, ainsi qu'un bonus de +5 à ses tests de persuasion et de discrétion. Il est toutefois affecté par un malus de -2 à l'initiative.

### Curieux

Le personnage obtient un bonus de +5 lors de tous ses tests de recherche d'informations ou de culture générale. En contrepartie, il subit un malus de -5 pour toute tentative de discrétion, et un malus de -1 à sa Défense Réflexe.

### Cynique

Le personnage subit un malus de -5 dans toutes ses interactions sociales avec des personnes issues de la « bonne société » : aristocratie, bourgeoisie, membres des forces de l'ordre ou du gouvernement. Il bénéficie toutefois d'un bonus de +5 à toutes ses tentatives d'intimidation et lors d'interactions avec les milieux interlopes : bas-fonds, contrebandiers, crime organisé, industrie du sexe, etc. Enfin, une fois par combat, il peut relancer le résultat de ses DM et conserver le résultat de son choix.

### Déterminé

Le personnage bénéficie d'un bonus de +5 pour toute tentative d'intimidation ou de séduction, ainsi qu'à ses tests pour résister à de telles tentatives. Il dispose aussi de 2 PV supplémentaires. Il est toutefois affecté par un malus de -1 à sa Défense Réflexe.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## Discret

S'il n'a pas déjà accès à la voie de la furtivité, le personnage est considéré comme ayant accès aux deux premières capacités de cette voie. S'il a déjà accès à cette voie, tous les bonus obtenus sont doublés. Il doit tout de même choisir ces capacités et dépenser les points correspondants pour en profiter. En contrepartie, il est affecté par un malus de -5 à toute tentative de séduction ou d'intimidation.



## Distrait

Le personnage est pénalisé d'un malus de -2 à sa valeur de SAG ainsi qu'un malus de -2 à l'initiative. Toutefois, dans sa distraction, le personnage est particulièrement chanceux : il bénéficie d'un bonus de +2 à sa Défense Réflexe et dispose d'un point de Force supplémentaire.

## Enthousiaste

Le personnage bénéficie d'un bonus de +5 lors de toutes ses tentatives de persuasion et de séduction. De plus, il bénéficie d'un bonus de +2 à l'initiative. En contrepartie, il est affecté par un malus de -1 à sa Défense Réflexe.

## Honorable

Le personnage obtient un bonus de +5 lors de toutes ses interactions sociales avec des personnages honorables, ou avec des représentants de l'ordre ou des membres du crime organisé. Cependant, il subit un malus de -5

lors de toutes ses interactions sociales avec des personnages issus des bas-fonds ou du monde politique. En outre, un tel personnage bénéficie d'un bonus de +2 pour toute action correspondant strictement à son code de l'honneur.

## Impétueux

Le personnage ne peut être affecté par le stress ou la peur. Il bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque de son choix, d'un bonus de +2 à son initiative et d'un bonus de +5 pour résister à toute tentative de persuasion. Cela dit, il est pénalisé par un malus de -2 à sa Défense Réflexe.

## Insolent

Le personnage est pénalisé d'un -5 lors de toutes ses interactions sociales avec une personne en position d'autorité. Toutefois, il bénéficie d'un bonus d'attaque, de DM, d'initiative et de Défense Réflexe de +1 contre ces mêmes personnes.

## Méthodique

Le personnage est pénalisé d'un malus de -5 à tous ses tests de séduction et de baratin. Toutefois, il double tous les bonus accordés lors d'un test en coopération auquel il participe et bénéficie d'un point de Force supplémentaire.

## Narcissique

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à sa valeur de CHA. Toutefois, il est affecté d'un malus de -5 à toutes ses interactions sociales avec une personne qui a déjà été la cible d'une de ses tentatives de baratin, d'intimidation, de persuasion ou de séduction par le passé.

## Opportuniste

Le personnage bénéficie d'un bonus de +5 pour ses tests de baratin et d'un bonus de +2 à son initiative. Il est toutefois affecté par un malus de -5 à tous ses tests de persuasion.

## Paresseux

Le personnage obtient un bonus de +5 pour toute action n'impliquant pas un effort physique et dont

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

la conséquence peut être de gagner du temps (par exemple, lors d'une recherche d'informations, une tentative de piratage ou lorsqu'il s'agit de persuader son supérieur hiérarchique de l'ignorer). Il est par contre affecté par une pénalité de -2 à son initiative.

## Prudent

Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à sa Défense Réflexe s'il peut bénéficier d'un couvert quelconque. Lorsqu'il utilise ce bonus, il reçoit en contrepartie un malus de -2 à ses attaques et son initiative.

## Sage

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à sa valeur d'INT et de +1 en Défense Réflexe. Il est toutefois affecté par un malus de -1 à toutes ses attaques et de -2 à son initiative.

## Sociable

Le personnage obtient un bonus de +5 lors de toutes ses interactions sociales. Toutefois, convaincu que la violence n'est jamais la solution, il est affecté d'un malus de -1 à toutes ses attaques.

## Taciturne

Le personnage est affecté par un malus de -5 à ses tentatives de séduction et de baratin. De plus, il ne peut contribuer ou bénéficier d'un test en coopération. Toutefois, lorsqu'il est seul et peut se concentrer sur une tâche, quelle qu'elle soit, il bénéficie d'un bonus de +5.

## LES POINTS DE VIE (PV)

Les points de Vie (PV) représentent la capacité d'un personnage à être opérationnel malgré les chocs et les coups durs, son aptitude à « encaisser » et à limiter l'impact des blessures qu'il subit. A la création, le nombre de points de Vie d'un personnage est égal à sa valeur de CON à laquelle on ajoute 2D6. Certaines capacités peuvent venir modifier ce chiffre. Par la suite, le joueur pourra dépenser des points d'Expérience

(PE) pour augmenter ce total. Attention : la réserve de points de Vie d'un personnage au début de sa vie aventureuse ne le met pas à l'abri d'un coup particulièrement vicieux ou d'un tir de blaster lourd.

Les points de Vie d'un personnage représentent son état de santé général, mais ce n'est pas une jauge précise. Il est possible de se retrouver à 3 ou 4 PV sans pour autant être mal en point. Nous le verrons plus tard, le fait de perdre en une fois un nombre de points de vie supérieur à son SBG peut entraîner une blessure grave, que cela se produise quand il reste 20 PV ou 11 PV au personnage.



Une fois que le personnage arrive à 0 PV ou moins, son personnage sombre dans l'inconscience, sauf capacité spéciale. Dans un tel cas de figure, il faut qu'il soit soigné avant la fin du combat ou, par défaut, dans les trois tours qui suivent, s'il ne veut pas mourir pour de bon. A chaque tour passé dans l'inconscience due à un total de points de Vie nul ou négatif, le personnage subit une « attaque » (D20) contre sa Défense Corporelle. En cas de succès (un seul suffit), le personnage est considéré comme stable et ne risque pas de décéder inopinément. S'il subit les trois attaques, le personnage meurt. S'il en subit deux, son total de points de Vie, une fois qu'il aura été soigné, sera réduit de -2. S'il en subit une, le total sera réduit de -1 seulement. S'il réussit les trois, alors le total sera intact après avoir reçu les soins idoines. Quoi qu'il arrive, si aucun soin n'a été prodigué au terme des trois tours, le personnage décède.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## SBG - SEUIL DE BLESSURE GRAVE

Il se calcule simplement en additionnant 10 + mod Con + Mod de FOR

## LES DÉFENSES

Un personnage peut réagir de différentes façons aux attaques extérieures. Il peut être plus ou moins difficile à toucher en combat, plus ou moins résistant au stress ou aux tentatives de corruption de l'âme ou, enfin, plus ou moins endurant à la fatigue ou aux maladies. Ces trois facteurs sont appelés dans Star Wars Chronicles les Défenses. Elles se présentent sous la forme de trois caractéristiques, à la manière des six caracs de base.

### La Défense Réflexe

La Défense Réflexe indique si le personnage est difficile à toucher en combat. Elle tient compte de deux facteurs : sa mobilité (DEX) et sa faculté à voir venir les coups (SAG). A la création du personnage, elle est égale à 10 + modificateur de DEX + modificateur de SAG. Certaines capacités peuvent l'améliorer encore. C'est contre la Défense Réflexe que seront dirigées les attaques physiques que subira le personnage. Si on la frappe avec une matraque ou si on lui tire dessus avec un blaster, l'attaquant devra évaluer ou dépasser sur un jet d'attaque la valeur de Défense Réflexe de sa cible.



### La Défense Corporelle

Les attaques que subira le personnage ne viendront pas toutes de l'extérieur. Certaines s'attaqueront à son métabolisme, comme les

maladies et les poisons. La Défense Corporelle représente donc l'efficacité des défenses naturelles du personnage, ses anticorps ou la manière dont ses organes internes réagissent aux agressions. A la création du personnage, elle est égale à 10 + modificateur de CON.

### La Défense Mentale

Le corps, c'est une chose. L'esprit, c'en est une autre. Certaines attaques ne viseront pas les muscles et les organes du personnage, mais bien sa combattivité, son esprit critique ou sa résistance morale. De telles attaques ne proviennent pas d'armes tranchantes ou de tirs d'armes à énergie. Elles proviennent d'une coercition morale ou d'attaques liées à des pouvoirs comme ceux qu'autorise la Force. A la création du personnage, la Défense Mentale est égale à 10 + modificateur d'INT. Les esprits faibles sont plus faciles à manipuler que les esprits forts.



## LES ATTAQUES

A un moment, dans la plupart des jeux de rôles, les personnages ou leurs adversaires déclencheront les hostilités. Pour savoir si l'attaque d'un individu est couronnée de succès, on procédera à un test d'attaque. Il existe trois types d'attaques dans Star Wars Chronicles.

### L'Attaque au corps-à-corps

Attaquer à mains nues ou avec des armes blanches ou encore avec un sabre laser, cela

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

revient à attaquer au corps-à-corps. On appelle cela une mêlée. Le score d'attaque au corps-à-corps d'un personnage est égal à son modificateur de FOR. Certaines capacités permettent d'améliorer ce score dès la création.

## L'Attaque à distance

Lorsque l'on attaque sa cible avec une arme à distance comme un couteau de lancer, une fronde, un pistolet blaster ou encore aux commandes de son vaisseau spatial, on utilise l'Attaque à distance. Ce score est égal au modificateur de DEX de l'attaquant. Certaines capacités permettent d'améliorer ce score dès la création.

## L'Attaque mentale

Certaines attaques sortent des créneaux classiques du combat car elles font appel à des ressources différentes, moins physiques. L'emploi des techniques de la Force, par exemple, peut recourir à une telle attaque. Ce score est égal au modificateur de SAG de l'attaquant. Certaines capacités permettent d'améliorer ce score dès la création.

## L'INITIATIVE

Parfois, attaquer le premier fait la différence entre la vie et la mort en combat. Pour savoir qui aura la chance de porter la première attaque, on procèdera à un test en initiative, dont les résultats seront classés par ordre décroissant. Le résultat le plus élevé indiquant quel est l'attaquant le plus rapide. Le score d'initiative d'un personnage est égal à son modificateur de DEX auquel on ajoute le modificateur d'INT.

## LES POINTS DE FORCE (PF)

La Force est une énergie qui traverse toute chose et qui maintient l'univers en un tout cohérent. Les personnages, comme toutes les composantes de l'univers, sont traversés par la Force. Certains, que l'on dit « sensibles », parviennent à la maîtriser. Les autres se contentent de profiter de ses bienfaits en pensant qu'il s'agit simplement de

coups de chance occasionnels. A la différence des quidams qui peuplent la galaxie, les personnages sont des héros. La Force semble être de leur côté, d'une manière ou d'une autre. Ils bénéficient d'un certain nombre de points de Force (PF) au début de leur carrière. Ce score est égal à 1 + le modificateur de SAG du personnage (min 1). Ce total pourra augmenter par la suite. Pour un personnage normal, les points de Force se régénèrent lentement, au rythme d'un par jour. Nous y reviendrons.

## LE CÔTÉ OBSCUR

La Force possède deux facettes. Un côté lumineux, généralement prôné par les Jedi, qui est tourné vers l'autre, vers la compassion, la sérénité, vers la paix. Et un côté obscur, celui des Sith, tourné vers l'individu, l'égoïsme, la colère et la guerre. Dans ce jeu, à moins que le meneur de jeu n'en décide autrement, le Côté Obscur est celui du Mal et les personnages seront encouragés à le fuir. A leur création, les personnages ne possèdent aucun point du Côté Obscur. Ils en gagneront lorsqu'ils commettront des actions malsaines et guidées par les valeurs les plus sombres. Lorsqu'ils auront accumulé trop de points du Côté Obscur, ils basculeront et ne pourront plus être joués (ou alors dans la cadre d'une campagne précisément destinée à de tels personnages). Le seuil de basculement est égal à la valeur de SAG du personnage. Il suffit d'égaliser ce seuil pour rejoindre le Côté Obscur.



## L'ÉQUIPEMENT

Les personnages ne démarrent pas les mains vides, cela va de soi. Ils disposeront souvent d'une arme, d'un peu d'équipement et de quelques crédits. L'origine de la fortune des personnages (ou de leur infortune) peut amener bien des discussions entre les joueurs et le meneur de jeu. Aussi, nous nous baserons ici sur une formule standard que le meneur de jeu peut adapter aux circonstances (un jeune sénateur ambitieux aura sûrement plus de moyens à sa disposition qu'un ferrailleur des bas-fonds).

**Pour connaître le nombre de crédits standards (CS) dont dispose un personnage à sa création, tenez compte de son modificateur de caractéristique le plus élevé, ajoutez-y 1D6 et multipliez le tout par 100.** Avec cette somme, le personnage peut acquérir son équipement de départ (voir le chapitre consacré à l'équipement). Il doit veiller à se procurer une arme, s'il en éprouve le besoin, une éventuelle armure, de petits gadgets... Il n'aura probablement pas les ressources nécessaires à l'achat d'un vaisseau spatial. C'est normal.

Pour les biens les plus chers, mieux vaut en discuter avec le meneur de jeu. S'il estime qu'un personnage dispose d'un vaisseau spatial, il en informera le groupe. Il en ira de même pour les appartements privés, les maisons ou les palais. La galaxie est un endroit vaste et il est de toute façon peu probable que le personnage passe son temps plus de quelques heures au même endroit...



# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE II

## LIVRE 2 : SYSTÈME DE JEU



Star Wars Chronicles est un jeu simple. Ses règles peuvent tenir en une simple phrase : « *lors d'un test, on lance 1D20, on y ajoute un bonus, et on doit égaler ou battre un seuil de difficulté* ». Tant que faire se peut, les règles reviendront à cette maxime élémentaire. Bien entendu, d'autres règles tourneront autour de ce principe de base et donneront au jeu, non pas de la complexité, mais de l'exhaustivité. Le but est de fournir aux meneurs de jeu et aux joueurs un système fonctionnel, complet et fluide, qui se retienne facilement mais qui soit capable de gérer l'ensemble des situations proposées par un cadre de jeu aussi riche que celui de la Guerre des Etoiles.

## LES ACTIONS

Certaines actions seront initiées par les joueurs. D'autres par le meneur de jeu. Toutes les actions ne recourent pas aux règles. Certaines d'entre elles sont vouées à l'échec ou au contraire, trop simples pour proposer le moindre risque d'échec. Dans ce cas, le meneur de jeu décide de leur issue et reprend le cours de sa narration.

Si une action présente un risque d'échec mais peut tout de même être réussie, elle peut éventuellement amener à un *TEST* (nous y venons). Pour qu'il y ait test, il faut encore que l'action présente un intérêt en termes de jeu ou d'histoire. Parfois, des actions sont réalisées sans qu'il soit nécessaire de procéder à un test, tout simplement parce que le moment narratif ne s'y prête pas.

Si toutes les conditions sont réunies pour qu'un test ait lieu – et seul le meneur de jeu peut en juger – alors, il y a test.

Un test permet de résoudre une incertitude quant aux chances de succès d'un personnage en ayant recours au hasard et aux probabilités.

## RÉSOLUTION D'UN TEST

Pour effectuer un test, le joueur (ou le MJ selon qui agit) jette un D20 et ajoute au résultat obtenu le modificateur de la caractéristique concernée. Pour réussir l'action, le résultat final doit être supérieur ou égal à la difficulté du test. Ce que l'on résume par la formule :

$$D20 + Mod. De carac. > ou = difficulté$$

Le MJ peut aussi appliquer toutes sortes de bonus et de malus au test, en fonction de la situation, et le joueur peut avoir à ajouter un bonus ou à soustraire un malus en fonction de certaines capacités ou de certains traits.

## ÉVALUER LA DIFFICULTÉ

L'une des tâches du MJ consiste à évaluer la difficulté des actions entreprises par les personnages. Il existe cinq niveaux de difficulté dans Star Wars Chronicles : Facile, Moyen, Difficile, Très Difficile et Pratiquement Impossible. Seule la difficulté de l'action doit être évaluée. Dans cette estimation ne doit pas intervenir la capacité du personnage à réussir. Une équation savante est aussi difficile à réussir a priori pour un savant que pour un idiot. Le savant aura cependant de meilleures chances d'y arriver parce qu'il est un savant.

A chaque niveau de difficulté est associé un seuil, qui représente le score à égaler ou dépasser à l'aide du D20 et des bonus appropriés. Il est possible de prévoir des seuils intermédiaires si vous le voulez. Si vous estimez que l'action est plus délicate à réussir qu'une action « moyenne » mais que vous hésitez à la qualifier de « difficile », alors optez pour un seuil de 17 ou de 18 et n'en parlons plus.

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE II

DIFFICULTE	SEUIL
FACILE	5
MOYENNE	10
DIFFICILE	15
TRES DIFFICILE	20
PRESQUE IMPOSSIBLE	25

Si vous avez décrété un seuil de difficulté que le personnage bat visiblement avec ses seuls bonus, sans même avoir à lancer le dé ou si au contraire, le personnage ne peut objectivement réussir en raison de modificateurs trop bas ou inexistants, lancez tout de même le dé. Les résultats de « 1 » et de « 20 », nous allons le voir, peuvent changer la donne.

### 20 : RÉUSSITE CRITIQUE

Lorsqu'il obtient un « 20 » naturel – c'est-à-dire directement lisible sur le D20, sans addition ou soustraction de bonus ou de malus, le joueur ou le meneur de jeu obtient ce qu'il est convenu d'appeler une réussite critique. En fait, cela n'est vrai que si le joueur (ou le meneur) avait vraiment une chance d'échouer ou de réussir (on ne parle pas là de la nature même de l'action, mais d'une vérité toute mathématique). Si le joueur avait besoin d'un 20 (ou plus) au dé pour réussir son action, alors le 20 est compté comme une réussite simple, mais une réussite tout de même – même si le joueur avait besoin d'un 23 au dé.

Si un personnage tente d'escalader un mur, action dont le seuil de difficulté sera estimé à 20 en raison du caractère lisse de la pierre, et n'est doté que d'un modificateur de DEX de -2, il est a priori impossible pour ce personnage de réussir cette action (il ne pourra, au mieux, qu'atteindre un résultat de 18). Lancez tout de même le D20. Sur un « 20 » naturel, l'action réussira malgré tout, sans qu'il s'agisse pour autant d'une réussite critique.

Une réussite critique est un succès d'une telle ampleur qu'il permet à qui l'obtient d'engranger plus ce que qu'il espérait au départ. Les possibilités sont nombreuses pour quantifier ce succès. L'action peut être réussie plus vite, avec

plus d'éclat, avec un effet plus impressionnant... Le meneur de jeu, la plupart du temps, se débrouillera pour interpréter de telles réussites, mais il peut tout aussi bien laisser le soin au joueur de décrire exactement ce qui vient de se passer, en lui accordant d'exagérer quelque peu – tout en demeurant dans les limites de l'acceptable – pour simuler les effets d'une réussite critique.



### 1 : ÉCHEC CRITIQUE

Lorsque le dé, une fois lancé et sans addition ou soustraction de bonus ou de malus, affiche un « 1 », alors on assiste à ce qu'il est convenu d'appeler un échec critique. En fait, ce n'est vrai que si le joueur (ou le meneur) avait vraiment une chance d'échouer ou de réussir (on ne parle pas là de la nature même d'une action, mais d'une vérité toute mathématique). Si le joueur avait besoin d'un 1 (ou moins) pour rater son action, alors le 1 est compté comme un échec simple, mais un échec tout de même.

Un échec critique va plus loin que le simple échec de l'action entreprise. Il entraîne au moins une conséquence indésirable que le meneur de jeu prendra la peine de décrire. La conséquence négative doit cependant demeurer en lien direct avec l'action. Echouer à crocheter une serrure ne permet pas à une météorite de frapper le personnage ou à un virus mortel de le contaminer. Par contre, dans le cas d'une serrure électronique,

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE II

cela peut activer un signal d'alarme ou provoquer une douloureuse décharge d'électricité, ou encore endommager la serrure, ce qui empêchera toute nouvelle tentative de crochetage.

### CHOIX D'UNE CARACTÉRISTIQUE

Le choix de la caractéristique qui doit être testée revient au meneur de jeu. Ce choix est bien entendu crucial et il demande de la constance et de la cohérence. De la constance, car pour une même action, il vaut mieux proposer la même caractéristique. De la cohérence, car ce choix doit pouvoir être justifié face aux joueurs. Il peut cependant arriver que deux actions identiques puissent faire l'objet de tests basés sur des caractéristiques différentes. Pourquoi ? Parce que l'approche du personnage peut changer.

Si un personnage tente d'ouvrir une porte fermée à l'aide de sa seule force physique, en la défonçant, on aura recours à la FOR. S'il tente de faire tomber en portant de petits coups successifs à l'endroit où le bois présente un défaut, il peut tout aussi bien avoir recours à la DEX, voire à l'INT pour avoir compris que la chose était possible. En tant que meneur de jeu, gardez l'esprit ouvert pour accueillir favorablement les propositions intelligentes des joueurs, mais soyez également ferme pour être à même de repousser leurs propositions farfelues. Voici, pour vous aider, une liste des actions courantes lors d'une partie de Star Wars Chronicles et les caractéristiques associées.

Action	Caractéristique
Acrobatie	DEX
Baratin	CHA
Connaissance	INT
Crochetage	DEX
Défoncer une porte	FOR
Détecter un piège	SAG
Désamorcer un piège	DEX
Escalade	DEX
Intimidation	FOR ou CHA
Nager à contre-courant	FOR
Percevoir quelque chose	SAG
Persuader quelqu'un	CHA
Piloter un vaisseau	DEX

Pirater un ordinateur	INT
Réparer un appareil	INT ou DEX
Retenir son souffle	CON
Se cacher	DEX
Se déplacer en silence	DEX
Sauter	DEX
Soigner quelqu'un	INT
Soulever un gros rocher	FOR
Soutirer des infos	CHA

### AUTRES BONUS / MALUS

Dans le cas d'une action se déroulant dans un environnement aseptisé, seul le modificateur de caractéristique sera appliqué au jet de dé. Mais les personnages sont des êtres complexes et pleins de ressources. Les capacités des voies dans lesquelles ils évoluent leur apporteront souvent des bonus bien spécifiques. Les traits de personnalité dont vous les avez peut-être affublés se mêleront parfois de leurs succès et de leurs infortunes.

Ne tenez par contre aucun compte dans ces bonus et dans ces malus des circonstances extérieures. Celles-ci doivent en toute logique s'appliquer sur le seuil de difficulté de l'action, non sur le score de l'action (le résultat du dé combiné aux prédispositions du personnage).

### RELANCER LE D20

Dans certains cas, principalement avec l'aide de leurs capacités, les personnages auront le droit de relancer le D20 et de choisir le meilleur résultat. Si la chose se produit, seul le résultat choisi au final compte. On oublie l'autre. Il ne s'est jamais produit.

### RECOMMENCER

Dans certains cas, les joueurs souhaiteront, le plus souvent après un échec d'ailleurs – allez savoir pourquoi – recommencer un test. Il revient au meneur de jeu de décider si la chose est possible. Une notion importante intervient ici. Le personnage – l'être fictif que l'on incarne – n'est pas au courant de ce qui se dit et de ce qui se trame autour d'une table de jeu. S'il échoue dans

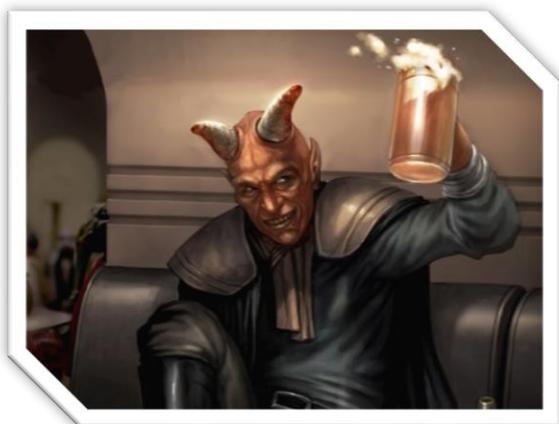
## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE II

une action, il est probable qu'il pense que l'échec était pour lui la seule issue. Il n'a pas vu le résultat du dé. Il ne sait pas nécessairement si cela a échoué d'un fifrelin ou dans les grandes largeurs. En règle générale, on partira du principe qu'un personnage qui échoue ne recevra pas de seconde chance. Du moins, pas directement. Bien entendu, la vie aventureuse propose bien des cas où le fait de pouvoir réessayer la même action peut faire toute la différence entre la vie et la mort.

Une règle doit alors s'imposer. Pour que le meneur de jeu autorise un joueur à recommencer un test raté, il faut :

- 1) Que le personnage ait pris conscience qu'il pouvait réussir.
- 2) Que le personnage dispose d'un élément neuf pour l'aider.
- 3) Que l'action soit encore possible.
- 4) Qu'un certain temps estimé par le meneur de jeu se soit écoulé.

Il n'est pas nécessaire de réunir ces trois conditions en même temps. Deux, voire une seule peuvent suffire. Mais cela permet de se poser les bonnes questions. Si les éléments sont réunis pour que le personnage puisse recevoir une seconde chance, alors le meneur de jeu peut la lui accorder. Sinon, non.



### JET DE FORCE

Un personnage peut décider de dépenser un point de Force pour lancer 2D20, un dé représentant le côté lumineux (dé blanc) et un dé pour le côté obscur (dé noir). Ce type de jet ne peut se faire

que dans des situations dramatiques. Il est autorisé à choisir le meilleur des deux résultats. En gardant le dé lumineux, le point de Force n'est pas dépensé mais s'il décide de prendre le dé noir il le dépense et gagne 1 point de côté obscur. Ce test peut être fait au D12 en cas d'affaiblissement.

### LE TEST EN OPPOSITION

Quand plusieurs adversaires sont engagés dans une action qui les oppose directement, hors combat, on dit qu'ils sont « en opposition ». Lors d'un test en opposition, les adversaires font chacun un test. Celui qui obtient le plus grand résultat l'emporte (D20+modificateurs). Le test peut très bien se baser sur des caractéristiques différentes pour l'un comme pour l'autre. Si l'un obtient une réussite critique et pas l'autre, c'est lui qui l'emporte (quel que soit le total obtenu). Si l'un obtient un échec critique et pas l'autre, c'est lui qui échoue (quel que soit le total obtenu).

Voici un tableau présentant quelques oppositions courantes en jeu de rôle.

Action	Opposition
Bras de fer	FOR vs FOR
Convaincre	CHA vs INT
Course à pied (endurance)	CON vs CON
Course à pied (sprint)	DEX vs DEX
Immobiliser quelqu'un	FOR vs FOR
Jouer aux cartes	INT vs INT
Ligoter un prisonnier	DEX vs DEX
Mentir	CHA vs INT
Passer inaperçu	DEX vs SAG

### LA SÉRIE DE TESTS

Il faut parfois remporter plusieurs tests consécutifs pour réussir une action ou une opposition. Par exemple, dans le cadre d'un bras de fer, si l'épreuve est importante pour l'aventure, il est plus amusant d'exiger trois tests en opposition gagnés consécutivement pour obtenir la victoire. Cela laisse de la place au suspense, aux commentaires des spectateurs, à la tricherie, et le résultat est ainsi moins aléatoire qu'avec un seul lancer de dé ! Cela permet aussi d'aménager des réussites partielles et des échecs modérés.

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE II

Une réussite partielle serait alors une réussite à minima, acquise de haute lutte contre un adversaire valeureux et qui aura coûté cher au vainqueur. Un échec modéré indique que le perdant s'est bien battu, qu'il s'en sort avec les honneurs.

De plus, la série de tests peut donner une bonne idée de la durée nécessaire à l'accomplissement d'une action, surtout en période de stress. Si le personnage est dans l'urgence et doit réussir trois tests consécutifs alors que ses adversaires se rapproche, par exemple. Cela permet de créer une atmosphère de tension palpable autour de la table.

### LE TEST EN COOPÉRATION

Dans certaines situations, un personnage peut en aider un autre pour réussir une action. Chaque participant en plus du personnage principal effectue un test de difficulté 10 avec la même caractéristique que celle utilisée par l'auteur de l'action. En cas de réussite, il donne un bonus de +2 (le double s'il obtient une réussite critique).

Le personnage principal sera celui qui semble le plus à même de réussir le test, si le choix est permis, ou celui qui sera désigné comme tel par le meneur de jeu en fonction des circonstances.

Le maximum de personnages venant à son aide doit être fixé par le meneur de jeu en fonction des circonstances également. L'espace disponible, par exemple, doit être pris en compte. Impossible de s'y mettre à plus de deux pour réparer un ordinateur depuis la trappe technique, par exemple.

### PRENDRE 10 OU 20

Cette règle simule le fait que le personnage utilise les grands moyens et le temps nécessaire pour arriver à ses fins. Il n'est pas forcément important de détailler les moyens en question, même si une description globale des actions du personnage peut être exigée par le meneur de jeu. Elle peut s'appliquer aux tests de recherche d'indices ou à toute autre action longue et complexe : par

exemple, crocheter une porte, grimper une paroi avec du matériel ou encore chercher un renseignement dans une bibliothèque.

Pour une action qui prend normalement un tour (10 secondes), si le personnage prend 2D6 minutes, le joueur obtient l'équivalent d'un résultat de 10 au D20 du test. On appelle cette action « prendre 10 ». Bien entendu, cela n'est pas suffisant pour une action dont la difficulté est trop élevée.

Dans certains cas, le meneur de jeu peut aussi autoriser le personnage à prendre 2D6 heures et accorder au joueur l'équivalent d'un résultat de 20 au D20 du test. C'est ce qu'on appelle « prendre 20 ». Il va de soi que prendre 20 ne revient pas à obtenir une réussite critique.

En aucun cas ces deux manœuvres ne peuvent être entreprises en combat. Sauf peut-être en ce qui concerne une embuscade bien préparée ou un tir de précision sur une cible immobilisée plusieurs heures durant...



### LA FORCE ET LES ACTIONS

Certaines personnes l'appelleront la chance. D'autres seront persuadés que leur talent s'exprime. Mais il y en a qui sauront que c'est la Force qui est à l'œuvre. Les personnages sont des héros. Qu'ils le sachent ou non, ils sont traversés

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE II

par la Force et peuvent s'en servir, même instinctivement. Chaque personnage dispose d'un certain nombre de points de Force (PF). Ces points peuvent être utilisés même par des individus qui ne sont pas particulièrement sensibles à la Force, sans apprentissage. Nous verrons au chapitre consacré à la Force comment les apprentis Jedi ou les Sith tirent autrement parti de cette puissance, mais ici, nous nous contenterons de décrire ce que le tout-venant peut faire de ses PF.

Il existe quatre façons d'utiliser les points de Force.

- 1) **Relancer un dé** : le personnage peut relancer un dé (n'importe lequel) par point de Force dépensé. Il est autorisé à choisir le meilleur résultat des deux.
- 2) **Second souffle** : le personnage peut récupérer 1D6 points de vie perdus auxquels il ajoute son modificateur de CON. Il est impossible de dépasser le total de points de vie d'un personnage de cette manière.
- 3) **Prendre l'initiative** : le personnage qui dépense le point de Force peut choisir sa place dans l'ordre d'initiative en cas de combat. Si plusieurs personnages tentent cette utilisation de la Force, ils devront dépenser plus de points pour se départager ou se mettre d'accord.
- 4) **Eviter un échec critique** : si un personnage obtient un échec critique lors d'un test, il peut décider de dépenser un PF pour le transformer en échec normal.

Notez qu'il est impossible de choisir plusieurs façons de dépenser ses points de Force dans le même tour, même s'il est possible de dépenser plusieurs points de Force de la même façon.

### LE COMBAT

Il y a combat lorsqu'un individu tente de nuire à un autre individu par la voie des armes ou à mains nues. Le combat est un moment à part, en jeu de rôle, où la vie ne tient plus qu'à un fil et où les personnages doivent faire preuve de maîtrise. Les

règles changent peu par rapport au système de base, mais quelques précisions seront apportées.

A ce stade, il convient de préciser qu'il ne faut pas voir un jet d'attaque comme un seul coup de poing ou comme une seule pression sur une gâchette. Il s'agit d'une passe d'arme, dans le cas d'un corps-à-corps, lors de laquelle les protagonistes vont se tourner autour et attendre la faille dans la défense de leur adversaire, ou d'une salve de tirs pouvant durer quelques secondes. C'est pourquoi il ne sera pas nécessaire de tenir compte dans Star Wars Chronicles des munitions et des chargeurs des armes conventionnelles (dans le cas de certains prototypes désignés par le meneur de jeu, cela peut toutefois servir de ressort narratif).



### LE TOUR DE COMBAT

Le tour de combat est une unité de temps de dix secondes. Elle est très utile pour gérer et visualiser le déroulement des affrontements.

### SURPRISE

Parfois, un groupe peut en surprendre un autre et en retirer un avantage. Pour cela, il doit s'être

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE II

dissimulé sur le lieu où le combat va se dérouler afin de tendre une embuscade.

Chacun des membres du groupe qui tombe dans l'embuscade doit faire un test de SAG de difficulté 10 + modificateur de DEX des assaillants (prenez le modificateur le moins élevé si les assaillants ont tous une DEX différente). Les créatures qui bénéficient d'un bonus de discrétion l'ajoutent à cette difficulté.

La difficulté correspond à une embuscade tendue dans un endroit approprié à une dizaine de mètres de distance. Le MJ peut assigner un bonus ou un malus en fonction de la distance et de l'environnement.

Chaque personnage ou créature qui rate son test de SAG est « Surpris » lors du premier round de combat (voir les états préjudiciables).

### INITIATIVE

Au début de chaque combat, il faut déterminer dans quel ordre les combattants vont agir. Pour ce faire, on procède à un test d'initiative. Chaque personnage possède un score d'initiative égal à son modificateur de DEX auquel on ajoute son modificateur d'INT. Le test consiste à lancer un D20 et à ajouter le score d'initiative.

Il suffit alors de classer par ordre décroissant les protagonistes, en fonction de leur total d'initiative. N'oubliez pas qu'en dépensant un point de Force, un personnage peut prendre la première place (si personne d'autre ne dépense de point de Force). Le premier personnage classé, celui dont le total d'initiative est le plus élevé, frappera en premier, et ainsi de suite jusqu'au plus lent.

En cas d'égalité, départagez les protagonistes en comparant leur score d'initiative. Si l'égalité persiste, relancez le dé pour les départager (mais ils agiront pour ainsi dire simultanément).

### POUSSÉE D'ADRÉNALINE

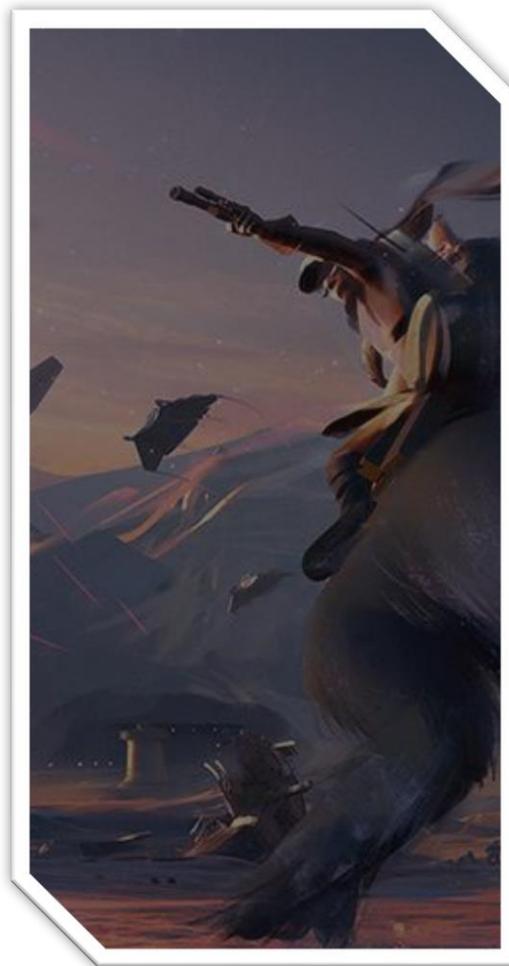
Si un personnage le souhaite, il peut tenter de réagir plus vite lors d'un combat. Il peut dans ce

cas lancer deux D20 au lieu d'un seul et opter pour le meilleur résultat des deux (auquel il ajoutera bien entendu son score d'initiative). Mais il y a un risque. Si l'un des deux D20 affiche un « 1 » naturel, le personnage confond vitesse et précipitation et fait preuve de maladresse. Il agira en dernier, ne pourra réaliser qu'une seule action (de mouvement ou d'attaque, pas d'action limitée) et ne lancera qu'un D12 s'il effectue une attaque (au lieu d'un D20).

### LES ACTIONS

A son tour de jeu, un personnage peut effectuer les choses suivantes (une seule possibilité) :

- 1) Une action limitée,
- 2) Une action de mouvement et une action d'attaque,
- 3) Deux actions de mouvement.



## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE II

Une **action limitée** est une action complexe, qui requiert toute l'attention de celui qui la réalise. Généralement, elle n'est pas liée au combat à proprement parler. Il s'agit le plus souvent d'une action normale se déroulant dans le contexte du combat. Un personnage peut, par exemple, tenter de pirater un ordinateur pendant que ses alliés tiennent des stormtroopers à distance avec leurs blasters. Certaines attaques, toutefois, peuvent également prendre la forme d'actions limitées. On appelle cela des manœuvres, et nous allons les détailler par la suite.

Une **action de mouvement** permet à un personnage de se déplacer d'une vingtaine de mètres environ, mais aussi de se relever, de ramasser un objet comme une arme, de dégainer une arme ou encore de chercher un abri ou une position favorable.

Une **action d'attaque**, enfin, permet d'effectuer une attaque normale, qu'elle soit de corps-à-corps, à distance ou autre.

Notez qu'il existe aussi des **actions gratuites**, qui peuvent être réalisées en plus des actions normales du personnage. C'est le cas des paroles que les protagonistes peuvent s'échanger, des petits gestes anodins, etc. Certaines capacités permettent de transformer certaines actions normales en actions gratuites. Le nombre d'actions gratuites qu'un personnage peut réaliser lors d'un même tour de jeu dépend de la nature même des actions et du bon vouloir du meneur de jeu.

### RÉSOUTRE LES ATTAQUES

Pour réussir son attaque, un personnage doit désigner une cible à sa portée et réussir, grâce à un jet d'attaque, à égaler ou dépasser la Défense de sa cible.

Chaque personnage dispose (sauf animaux et certaines créatures) de trois attaques et de trois défenses différentes.

**L'attaque au corps-à-corps** concerne le combat à mains nues ou avec des armes de contact comme les couteaux, les vibrolames ou les sabres lasers.

**L'attaque à distance** est employée pour résoudre les attaques d'armes lancées (couteaux, fléchettes...), à projectiles (armes à feu ou archaïques) ou à énergie (blasters).

**L'attaque mentale** est employée pour faire usage de capacités spéciales comme celles liées à la Force ou à d'autres pouvoirs surprenants.

**La défense réflexe** sert à se défendre des attaques physiques, qu'elles soient opérées au contact ou à distance.

**La défense corporelle** représente la capacité du corps à se protéger des attaques internes comme les poisons, les maladies, les infections bactériennes ou encore la radioactivité.

Enfin, **la défense mentale** met à l'abri les neurones d'un individu en traitant sa capacité à résister à des attaques du même type.



Le meneur de jeu arbitrera le choix d'une attaque et d'une défense pour chaque attaque, même si le plus souvent, cela ne devrait poser aucun problème.

Une fois ces paramètres posés, l'attaquant lance un D20, y ajoute son score d'attaque ad hoc (ainsi que d'éventuels bonus) et doit tenter d'égaliser ou de dépasser le score de Défense ad hoc de sa cible.

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE II

Si tel est le cas, on passe à l'étape suivante, qui consiste à connaître l'ampleur des dégâts occasionnés par une telle attaque. Si ce n'est pas le cas, alors l'attaque est un échec : le coup a manqué sa cible ou n'a fait que la frôler sans dégât.

Il peut arriver qu'un test d'attaque soit soumis à un malus de circonstance dû, par exemple, à la luminosité ambiante ou à la distance extrême dans le cas d'une attaque à distance. Dans ce cas, seule l'attaque sera sujette au malus même si, objectivement, les circonstances nuisent aussi au défenseur.

Circonstance	Malus
Cible avec couverture partielle	-2
Cible avec couverture importante	-4
Pluie importante	-1
Pénombre	-2
Nuit noire (obscurité)	-3
Sol instable ou véhicule en mouvement	-2

### ATTAQUE CONCERTÉE

Il s'agit d'une forme particulière de coopération, appliquée au combat au contact. Cette option peut se montrer utile si les PJ rencontrent une créature dont la Défense Réflexe est élevée. Elle peut aussi servir à un personnage dont les propres capacités d'attaque sont inopérantes (par exemple parce qu'il inflige seulement des dégâts auxquels la créature est immunisée). En pratique, le personnage « assistant » porte des attaques fictives et détourne l'attention de la cible du combattant auquel il vient en aide. Par une action d'attaque simple, l'assistant fait un test d'attaque de corps-à-corps contre une difficulté de 15. En cas de réussite, il donne à son partenaire un bonus de +2 à son prochain test d'attaque contre la créature désignée, le double s'il atteint 25 ou obtient une réussite critique.

Il revient au meneur de jeu de déterminer combien de personnages peuvent assister un même combattant, au vu de l'espace disponible autour de la créature.

### COMBAT À DEUX ARMES

Attaquer avec une arme dans chaque main est une action limitée. Chacun des deux attaques utilise un D12 au lieu du D20 habituel et inflige des DM normaux. Cette solution peut parfois procurer un avantage, ce qui en fera un choix tactique pour les joueurs. Un combattant à deux armes doit manier une arme légère dans sa main faible (un couteau, par exemple). Si l'attaquant lance un D12, il ne peut en aucun cas réaliser de « 20 » naturel au dé, et donc, il ne peut pas tenter de réussite critique. Un échec critique, sur un « 1 » naturel, est par contre toujours possible.

Certains profils proposent des capacités qui permettent de gérer différemment le combat à deux armes. Dans de tels cas de figure, ce sont les règles liées aux capacités qui s'appliquent.

### MANŒUVRES EN COMBAT

En échange d'une action limitée, un personnage peut choisir de tenter une manœuvre spécifique lors d'un combat, à son tour. Dans ce cas de figure, une fois la manœuvre choisie, l'attaquant tentera une action opposée entre son attaque et celle de sa cible (si celle-ci est en mesure de riposter). En cas de succès, l'effet de la manœuvre s'applique. En cas d'échec, la cible peut porter une attaque gratuite contre son assaillant maladroit. En cas d'égalité, rien ne se passe et le tour de combat se poursuit normalement.

- **Aveugler** : pendant un tour complet, la cible subit un malus de -5 en attaque, en Défense Réflexe et aux DM. Critique : la cible est aveuglée pour 1D6 tours.
- **Bloquer** : la cible ne peut pas se déplacer à son prochain tour. Critique : la cible subit un plus l'effet de la manœuvre « tenir à distance ».
- **Désarmer** : la cible laisse tomber son arme au sol. Il faut une action de mouvement pour la ramasser. Critique : l'attaquant se saisit de l'arme.
- **Faire diversion** : la cible subit un malus à -5 à tous ses tests de perception et en

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE II

Défense Réflexe jusqu'à son prochain tour. Critique : le malus est de -10.

- **Menacer** : si la cible attaque le personnage à son prochain tour, elle subit une attaque au contact automatiquement réussie dont les DM seront majorés de +1D6. Critique : si la cible attaque, elle subit des DM doublés (+2D6).
- **Renverser** : la cible tombe au sol. Elle subit une pénalité de -5 en Défense Réflexe et il lui faut une action de mouvement pour se relever. Critique : l'attaque inflige en plus des DM normaux.
- **Repousser** : faire reculer la cible de 1D6 mètres. Critique : la cible est de plus renversée après avoir reculé d'un minimum de trois mètres.
- **Tenir à distance** : la cible ne peut pas attaquer le personnage au prochain tour. Critique : la cible subit en plus l'effet de la manœuvre « Bloquer ».

### ATTAQUES À DISTANCE

Une attaque à distance nécessite une arme, même improvisée, qu'il s'agisse d'une arme de lancer, d'une arme à projectile ou d'une arme à énergie. Chaque arme dispose d'une portée maximale, au-delà de laquelle elle n'est plus d'aucune utilité. Le meneur de jeu estimera à quel point l'utilité se dégrade. Si une arme possède une portée maximale de 30 mètres et que la cible se trouve à 30 mètres et 3 centimètres, on peut estimer que l'arme demeure efficace, au moins en partie.

Les attaques à distance utilisant des armes idoines peuvent autoriser les options suivantes :

- **Tir de barrage** : un tir de barrage ne vise pas à toucher une cible, mais bien à l'immobiliser dans une zone précise. Il se pratique à plusieurs. Si plusieurs tireurs s'accordent sur cette option, ils tirent tous au même rang d'initiative (celui du plus lent) et effectuent une attaque à distance de difficulté 10. En cas de succès, la cible (ou son groupe) est considérée comme « ralentie ».

- **Tir de précision** : un tir de précision doit être amorcé au moins un tour avant d'être effectué. A son tour, le tireur déclare qu'il se prépare à un tir de précision, ce qui lui prend une action limitée. A chaque tour suivant, il peut prolonger sa préparation (action limitée). Lorsqu'il décide enfin de tirer, il peut ajouter un bonus de +2 sur son attaque à distance par tour passé à se préparer.
- **Tir en rafale** : un personnage qui tire en rafale fait feu à de multiples reprises sur une zone. Il perd en efficacité : il ne lance qu'un D12 pour toucher, mais ses dégâts sont doublés et touchent 1D6 personnes dans la zone de tir si l'attaque égale ou dépasse leur Défense Réflexe.



### EFFETS DE ZONE

Certaines attaques, comme les explosions ou les dispersions acides, infligent des DM sur une zone plus ou moins large, qui n'est en tout cas pas limitée à un individu-cible. En fonction de la nature de l'attaque (grenade, explosif puissant...), il est nécessaire de connaître le rayon d'action d'une telle arme. L'attaquant doit alors désigner un point à sa portée autour duquel s'étendra le rayon d'action. Tout individu situé dans ce rayon subira les DM de l'arme (tirer les DM pour chaque cible).

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE II

Il est toutefois possible de réduire les DM subis. L'attaquant lancera 1D20 auquel il ajoutera le rayon d'action en mètres de son arme et qu'il comparera à la Défense Corporelle de la cible. En cas d'échec, l'individu concerné ne perdra alors que la moitié des DM.

### ACTIONS DÉFENSIVES

L'attaquant n'est pas le seul à disposer d'options. Un défenseur peut décider également d'une tactique particulière.

- **Défense simple :** un personnage peut choisir de sacrifier une action d'attaque simple pour améliorer sa Défense Réflexe. Il obtient un bonus de +2 en Défense Réflexe jusqu'à son prochain tour.
- **Défense totale :** un personnage peut choisir de ne faire que se défendre à ce tour. Il s'agit donc de son action limitée. Cela lui confère un bonus de +5 en Défense Réflexe jusqu'à son prochain tour.

### RÉSOLUTION DES DM

Une fois l'attaque réussie, si c'est bien l'effet que souhaitait l'attaquant, elle causera des dommages à la cible. Les dommages dépendent de l'arme utilisée, de la FOR de l'attaquant en ce qui concerne les armes de mêlée ou lancées et bien sûr de la résistance aux dommages de la cible.

Si le personnage frappe à mains nues, les dommages infligés sont de 1D4 + modificateur de FOR. Ces dégâts sont considérés comme non létaux, c'est-à-dire qu'ils ne peuvent entraîner la mort de la cible. Si une personne arrive à 0 points de vie ou moins des suites d'une telle attaque, on considère qu'elle est stable. Certaines capacités peuvent rendre les attaques à mains nues plus dangereuses et plus létales.

Une fois les DM de l'attaque calculés, il faut leur soustraire les éventuelles résistances de la cible. Une cible peut disposer d'une armure naturelle ou d'une armure artificielle. Les armures naturelles

offrent une Réduction des Dommages (RD) fixe, alors que les armures artificielles offrent une RD aléatoire (1D6, 2D6...). Aucune armure n'est parfaite et il est possible à un attaquant de trouver une faille qui la rend moins efficace.

La RD de différentes armures artificielles ne se cumule pas. Seule compte celle de l'armure la plus efficace. Par contre, la RD d'une armure naturelle s'ajoute à celui d'une armure artificielle. Si une cible possède une RD naturelle de -2 et porte une armure qui lui octroie une RD artificielle de 1D6, au total, elle soustraira 1D6+2 aux dégâts de l'attaque.

### INCONSCIENCE ET MORT

Lorsqu'un personnage tombe à 0 PV ou moins, il sombre dans l'inconscience. Il n'est alors plus capable d'agir à son tour. Dans pareil cas, il est en danger de mort. Pour peu qu'un adversaire ne lui règle pas son compte une bonne fois pour toutes d'une simple action d'attaque (mort assurée), il va essayer, inconsciemment, de se battre pour sa vie.

Une fois que le personnage arrive à 0 PV ou moins, son personnage sombre dans l'inconscience, sauf capacité spéciale. Dans un tel cas de figure, il faut qu'il soit soigné avant la fin du combat ou, par défaut, dans les trois tours qui suivent, s'il ne veut pas mourir pour de bon. A chaque tour passé dans l'inconscience due à un total de points de Vie nul ou négatif, le personnage subit une « attaque » (D20) contre sa Défense Corporelle. En cas de succès (un seul suffit), le personnage est considéré comme stable et ne risque pas de décéder inopinément. S'il subit les trois attaques, le personnage meurt. S'il en subit deux, son total de points de Vie, une fois qu'il aura été soigné, sera réduit de -2. S'il en subit une, le total sera réduit de -1 seulement. S'il réussit les trois, alors le total sera intact après avoir reçu les soins idoines. Quoi qu'il arrive, si aucun soin n'a été prodigué au terme des trois tours, le personnage décède.

Notez que des soins efficaces prodigués pendant les trois tours mentionnés ci-dessus mettent un terme au processus et font regagner des points de vie, comme nous allons le voir.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE II



## ETATS PRÉJUDICABLES

Un état préjudiciable est un ensemble de pénalités infligé à un personnage en raison d'une attaque – quelle que soit sa nature. Certaines attaques, si elles sont réussies, entraînent un état préjudiciable. Voici la liste de ces états et de leurs pénalités.

- **Aveuglé** : -5 en initiative, en attaque et en Défense Réflexe, -10 en attaque à distance.
- **Affaibli** : utiliser un D12 pour tous les tests au lieu du D20.
- **Etourdi** : aucune action possible, -5 en Défense Réflexe.
- **Immobilisé** : pas de déplacement et utiliser un D12 pour tous les tests au lieu du D20.
- **Paralysé** : aucune action possible. En cas d'attaque, touché automatiquement et subit un critique.
- **Ralenti** : une seule action par tour (action d'attaque ou de mouvement, pas d'action limitée).
- **Renversé** : -5 en attaque et en Défense Réflexe, nécessite une action de mouvement pour se relever.
- **Surpris** : pas d'action et -5 en Défense Réflexe au premier tour du combat.

Sortir d'un état préjudiciable peut se faire au tour suivant (ou après le nombre de tours indiqué) ou suite à une intervention ou à un changement de condition extérieure. Le meneur de jeu aura à charge d'en établir la durée exacte.

## BLESSURE GRAVE

Si un personnage encaisse en une fois des DM supérieurs à sa valeur de SBG, il doit subir une attaque (D20 + nombre de points au-dessus de sa valeur de SBG) contre sa Défense Corporelle. En cas de succès de cette attaque, le personnage subit une blessure grave. Lancez 1D20 dans le tableau ci-dessous :

D20	Blessure grave
1-4	Ça saigne beaucoup, mais ce n'est pas très profond. Pas de DM additionnel.
5-7	Tout près d'un organe vital, mais pas assez. +2 DM.
8	Coup douloureux aux membres supérieurs. + 4 DM. Désarmé ou perd sa prochaine attaque.
9	Coup vicieux au visage. +6 DM. Aveuglé 1D6 tours.
10	Coup puissant aux membres inférieurs. +8 DM. Renversé.
11	Coup phénoménal aux membres inférieurs. Fauché net. +10 DM. Renversé.
12	Coup puissant à la tête. +10 DM. Etourdi 1D6 tours.
13	Coup terrible aux membres supérieurs. +12 DM. Etourdi 1 tour et Affaibli.
14	Attaque létale sur un organe vital. +15 DM. Nouvelle attaque (D20) contre la Défense Corporelle ou mort sur le coup. En cas d'échec de l'attaque, la victime est Immobilisée.
15	Balayage brutal provoquant un salto colossal, atterrissage disgracieux et très violent. +15 DM. Renversé et Ralenti.
16	Coup violent à la tête (ou un autre organe vital). +25 DM. Attaque contre la Défense Corporelle (D20+5) ou mort sur le coup. En cas d'échec de l'attaque, la cible est Paralysée.
17	Dans un craquement affreux, toute la partie supérieure du corps semble se disloquer. +25 DM. Affaibli et Ralenti.
18	La grâce d'un marteau pilon en plein visage, la victime s'effondre d'un coup. +30 DM. Inconscient.
19	Un impact titanesque projette la victime 5m en arrière dans une gerbe de sang. +30 DM. Immobilisé et Renversé.
20	La victime subit une fin horrible, son corps est littéralement réduit en bouillie. Mort.

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE II

### RÉUSSITE CRITIQUE EN COMBAT

En combat aussi, obtenir un « 20 » naturel sur le D20 est une réussite critique. Les règles normales s'appliquent. La réussite critique ne vaut que si le « 20 » n'était pas la seule solution pour que l'attaque soit couronnée de succès. En cas de réussite critique, l'attaquant se trouve face à un choix. Voici ce qu'il peut décider :

- **Dégâts doublés :** les DM de l'arme ou de l'attaque à mains nues sont doublés. Notez que le modificateur de FOR, s'il s'applique, n'est pas doublé.
- **Choix d'un état préjudiciable :** l'attaquant peut décider d'infliger un état préjudiciable automatique à sa cible pour son prochain tour, en fonction des circonstances et avec l'accord du meneur de jeu.

### ÉCHEC CRITIQUE EN COMBAT

De la même manière, un « 1 » naturel sur le D20 (ou le D12) en combat entraîne un échec critique. Si un personnage le souhaite, il peut dépenser un point de Force pour annuler un échec critique (qui demeure toutefois un échec). C'est le meneur de jeu qui déterminera la façon dont l'échec critique se manifestera en jeu. Voici toutefois quelques propositions :

- **Perte de l'arme :** le personnage lâche son arme et est considéré comme désarmé. Il devra dépenser une action de mouvement pour la récupérer.
- **Bris de l'arme :** si la chose est possible, l'arme peut tout aussi bien être détruite ou endommagée : une épée ou un bâton peuvent se briser, une arme à énergie s'enrayer ou se décharger subitement.
- **Attaque d'opportunité :** s'il est au contact, l'adversaire du personnage profite de la maladresse de celui-ci pour porter une attaque simple contre lui.

C'est une action gratuite, en plus de ses actions normales.

- **Désavantage :** le personnage se place en situation désavantageuse par rapport à son ou ses adversaire(s). Jusqu'à la fin de son prochain tour, il lancera deux D20 pour toutes ses actions et prendra le moins bon des deux résultats.
- **Maladresse :** le personnage réussit l'exploit de se blesser lui-même avec sa propre arme (ou de se faire mal tout seul, s'il combat sans arme). Il s'inflige cependant le minimum de dommages (par exemple, 2 sur 2D6, 6 sur 3D6+3...).



### LES SOINS MÉDICAUX

S'il est possible de se faire mal, il est heureusement également possible de se faire soigner. Dans le monde de la Guerre des Etoiles, les aventuriers connaissent deux méthodes de soins assez rapides et efficaces : le peu onéreux « medpac » ou le nettement plus coûteux bacta. Bien entendu, la méthode la moins chère consiste encore à laisser faire le temps...

Une fois un personnage stabilisé, il peut recevoir des soins visant à lui faire récupérer des points de vie perdus. Prodiguer des soins à quelqu'un revient à effectuer un test de médecine, ce qui, selon les cas, peut relever de l'INT (chirurgie,

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE II

diagnostic, médication...) ou de la DEX (pose d'une attelle, bandage...). Le meneur de jeu estimera quelle est la caractéristique à employer en fonction des cas qui se présenteront. Un test réussi permet au personnage qui en est la cible de récupérer un certain montant de points de vie perdus. Il n'est évidemment pas permis de dépasser son total initial en récupérant ainsi des PV perdus.

Il n'est pas possible d'effectuer plus d'un jet de médecine à des fins de récupération par jour, sauf si l'on emploie précisément un medpac (un par tentative). Le medpac offre en outre un bonus de +5 sur le jet du soigneur.

Pour évaluer le seuil de difficulté du test en médecine, le soigneur doit désigner le montant de PV qu'il espère faire récupérer à son patient. Ajoutez ce montant à 10 et vous obtiendrez le seuil de difficulté du test. En cas de réussite critique, le montant est doublé. En cas d'échec critique, le montant est soustrait aux PC actuels de la cible. Un échec simple entraîne seulement le statu quo.



Le bacta est un liquide chargé de microéléments actifs qui réparent les tissus organiques. Il est relativement cher et seules les grandes institutions et les hôpitaux en possèdent une ou deux cuves. Une personne plongée dans le bacta récupère un Dé de Vie (D10) par heure d'exposition jusqu'au maximum de ses PV.

S'il fait confiance au temps qui passe, le personnage blessé récupère autant de PV par jour que son bonus de CON (au minimum 1).

### UN MONDE DE DANGERS

Les personnages auront bien d'autres occasions de se faire mal en dehors des combats. Ils pourront tomber d'un toit glissant, être empoisonnés par une plante d'aspect comestible, tomber malades, être brûlés lors d'un incendie... Voici quelques règles pour gérer ces problèmes au cas par cas. Merci de ne pas y regarder de trop près par le prisme de la science... Il s'agit uniquement de règles destinées à faciliter la vie du MJ en standardisant les protocoles.

### LE FEU ET LES FLAMMES

Lorsqu'un personnage est mis en contact avec du feu ou une source de chaleur équivalente, il subit 2D6 DM par tour d'exposition. S'il réussit un test en DEX de difficulté 15, il réussit à se retirer à temps et n'encaisse qu'1D6 DM. Si au moins un « 6 » est affiché sur les DM, le personnage prend feu et doit trouver une solution rapide pour éteindre ses cheveux, ses vêtements ou quoi que ce soit d'inflammable sur lui, sinon, le contact se prolonge tant que le feu n'est pas éteint.

### L'ASPHYXIE

Un personnage qui ne peut plus respirer est sujet à l'asphyxie. Un personnage normal peut rester un nombre de tour égal à son modificateur de CON sans respirer (minimum 1). Au-delà de cette période, il subit 1D6 DM par tour où il ne peut respirer normalement. A chaque tour, il subit en outre une attaque (1D20) contre sa Défense Corporelle. En cas de succès de l'attaque, le personnage ne peut plus se contrôler et tente de respirer, même s'il doit pour cela respirer de l'eau ou un gaz toxique. A ses risques et périls.

### LA NOYADE

Un personnage qui ne sait pas nager a du mal à rester en surface lorsqu'il est immergé. Un test de natation raté fait « boire la tasse » au personnage. Il doit subir une attaque (1D20) contre sa Défense Corporelle. En cas de succès de cette attaque, le

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE II

personnage perd 1D6 DM. Il doit ensuite réussir un nouveau test de natation ND 15. Réitérez cette phase jusqu'à ce que le test soit réussi, mais à chaque nouvel échec, la difficulté augmente de 5.



### LES CHOCS ÉLECTRIQUES

Si un personnage subit une décharge violente, il perd 1D6 DM. Sur un « 1 » ou un « 6 », le personnage subit une attaque (1D20 + un modificateur qui dépend de la puissance du courant) contre sa Défense Corporelle. En cas de succès de cette attaque, le personnage subit un arrêt cardiaque et doit recevoir des soins rapides sous peine de perdre la vie.

### MALADIES, POISONS ET RADIATIONS

La galaxie lointaine, très lointaine, dans laquelle se déroulent les aventures de nos héros regorge de maladies contagieuses, de poisons mortels et de radiations dangereuses. Si ces attaques contre l'intégrité physique des personnages sont variées, leur principe demeure le même : un élément étranger s'attaque au corps et à la santé du personnage.

A chaque fois qu'un personnage est exposé à une maladie, à un poison ou à une radiation, il subit une attaque (1D20 + modificateur de la maladie, du poison ou de la radiation) contre sa Défense Corporelle. En cas d'échec de l'attaque, rien ne se passe. En cas de succès, l'effet initial s'applique. Au terme d'une périodicité estimée à 1 heure (pour les poisons) ou 1 jour (pour les maladies et les radiations), une deuxième attaque (identique) sera subie mais provoquera l'effet secondaire.

Tant que le personnage n'est pas traité ou soigné, au terme de la même périodicité, d'autres attaques se produiront, infligeant à chaque succès l'effet secondaire.

Pour traiter de tels maux, un test en médecine (INT) est nécessaire mais n'est réalisable qu'une fois par jour. La difficulté en sera de 15 + le modificateur de la source. Au premier test réussi, le personnage est jugé « stabilisé » et ne subit plus aucune attaque de cette même source, mais il ne récupère de PV qu'au terme du deuxième test en médecine réussi.

Maladie	MOD	Effet initial	Effet secondaire
<b>Fièvres de Cardoïne</b>	0	1 CON	1D2 CON et 1D2 FOR
<b>Maladie de Scurrier</b>	+2	1 CON et 1 FOR	1D3 CON et 1D3 FOR
<b>Maladie des Spores de Coomb</b>	+1	1 CON et 1 DEX	1D2 CON et 1D2 DEX
<b>Peste des Graines de Mort</b>	0	1 FOR	1D2 CON et 1D4 FOR

Poison	MOD	Effet initial	Effet secondaire
<b>Soporifique</b>	+3	1D6 DEX	Inconscient
<b>Affecte les sens</b>	+2	1D6 SAG	2D6 SAG
<b>Affaiblissant</b>	+3	1D6 FOR	2D6 FOR
<b>Paralysant</b>	+2	1D6 DEX	Paralysé
<b>Mortel</b>	+5	1D6 CON	2D6 CON

Radiation	MOD	Effet initial	Effet secondaire
<b>Légère</b>	0	1 CON	1 CON, 1 FOR
<b>Moyenne</b>	+3	1 CON, 1 FOR	1D2 CON, 1D2 FOR
<b>Forte</b>	+6	1D2 CON, 1D3 FOR	1D6 CON, 1D4 FOR, 1D2 CHA
<b>Mortelle</b>	+8	1D6 CON, 1D6 FOR, 1D4 CHA	2D6 CON, 2D6 FOR, 2D4 CHA

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE II

Les points de caractéristiques perdus sont regagnés au rythme d'un par jour pour chaque caractéristique. Un test réussi en médecine permet d'en récupérer deux.

## LES DROGUES

Techniquement, les drogues sont des poisons. Elles fonctionnent donc de la même manière. La différence est qu'elles provoquent généralement une dépendance qui asservit le consommateur. Le personnage qui consomme une drogue peut y résister comme pour un poison. L'effet sera alors réel mais sans danger (excitant ou euphorisant mais sans perte de points). L'effet initial d'une drogue est euphorisant ou excitant (l'un ou l'autre) et provoque la perte d'1 point d'INT et de SAG. L'effet secondaire est une attaque contre la Défense Mentale de la cible (1D20 + modificateur de la drogue). En cas de succès de l'attaque, la cible devient dépendante. Sortir d'une dépendance est une attaque contre la Défense Mentale (1D20 + modificateur de la drogue). Une tentative peut être effectuée une fois par semaine.

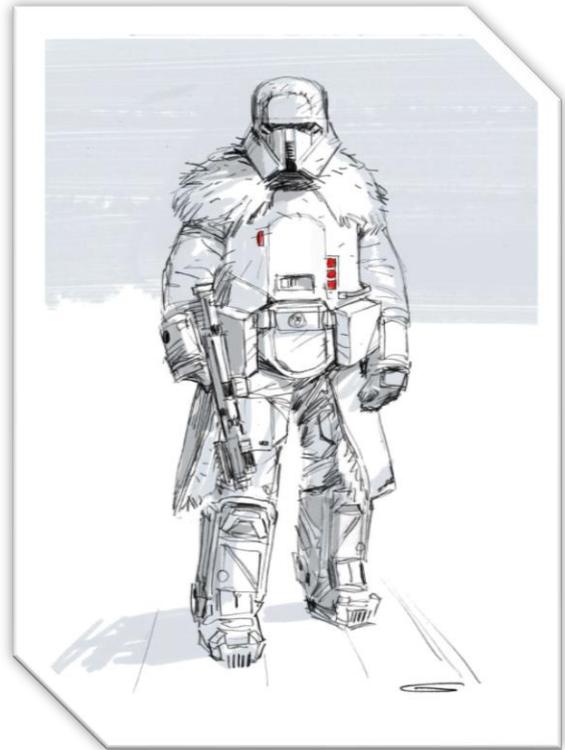
Un personnage sera en manque s'il ne consomme par une dose de sa drogue tous les [1 + modificateur de CON] jours (minimum 1). Un personnage en manque subit 1D6 DM et perd 1 CON et 1 SAG par jour de manque.

Drogue	MOD	Effet initial	Effet secondaire
Bâton de la mort	0	Euphorie	Dépendance
Glitterstim	+2	Excitant	Dépendance
Reedug	+4	Euphorie	Dépendance

## L'ACIDE

L'acide (ou plutôt : les acides) est une substance qui corrode la matière. S'il est mis en contact avec un acide, un personnage subit des DM égaux à 1D6 par tour d'exposition. Le hic, c'est que l'acide provoque des dégâts continus (à chaque tour) qui ne sont interrompus que par l'annulation chimique : généralement, de l'eau en grande

quantité suffit. Au deuxième tour, le personnage perdra 1D4 PV, puis 1D2 puis 1 puis plus rien dans la majorité des cas. Pour des acides plus forts, commencez à 1D8 (puis 1D6, 1D4, 1D2 puis 1) et ainsi de suite.



## TEMPÉRATURES EXTRÊMES

Les fortes chaleurs et les froids intenses peuvent attaquer l'organisme des personnages s'ils ne sont pas correctement protégés. Chaque heure d'exposition à de telles températures équivaut à une attaque (1D20 plus éventuel modificateur) contre la Défense Corporelle de la cible. En cas de succès de l'attaque, la cible perdra 1 point de FOR (pour la chaleur) ou 1 point de DEX (pour le froid).

Ces points peuvent être récupérés au rythme d'un par jour. Un test réussi en médecine (DD 15 plus le même modificateur que ci-dessus) permet d'en récupérer 2.



### LA TENTATION

Ce n'est pas à proprement parler un danger en soi. Mais cela peut rapidement le devenir. Un personnage peut être amené à résister à une pulsion. Il peut, par exemple, être affamé et passer à côté d'un arbre aux fruits prometteurs mais parfaitement inconnus. Va-t-il faire preuve de raison et se retenir de les manger ou va-t-il céder à la tentation impérieuse de se nourrir ? Le garde de faction résistera-t-il aux avances éhontées de la superbe demoiselle qui l'invite à baisser sa garde ?

Pour déterminer si un personnage résiste à la tentation, il y a deux solutions. Utiliser la Défense Mentale du personnage comme difficulté pour un test de compétence d'un autre personnage (dans le cas d'une tentative de séduction, par exemple) ou considérer la tentation elle-même comme une attaque contre la Défense Mentale du personnage (D20 + un modificateur correspondant à la difficulté de résister à cette tentation). En cas de succès de l'attaque, le personnage cède à la tentation et ne peut y résister.

### LIVRE 3 ÉQUIPEMENT

Dans une galaxie de merveilles technologiques, les seules limites aux types d'équipement disponibles commercialement dépend des inventeurs, des marchands et des corporations qui les produisent et les transportent. La plupart des objets proposés dans ce chapitre sont disponibles légalement auprès de revendeurs partout dans la galaxie.

### L'ARGENT

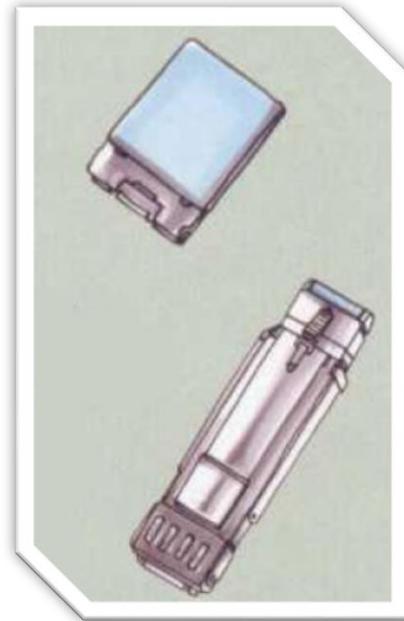
L'économie galactique tourne autour de la richesse et de la production de milliards de mondes. A travers l'histoire de l'espace connu, l'argent a connu bien des noms, mais on s'y est souvent référé sous l'appellation de « crédits ». A la chute de l'Ancienne République et lors de l'avènement de l'Empire Galactique, les crédits républicains (aussi appelés les dataris) n'ont plus eu cours au-delà des mondes du Noyau et de la Bordure Intérieure. A la place, des monnaies locales sont devenues populaires. Le plus souvent, les gens qui vivent et travaillent dans des régions éloignées préfèrent se référer à une monnaie sonnante et trébuchante au détriment de systèmes de paiement électroniques.

Cela a changé lorsque l'Empire a accédé au pouvoir. Lors de l'ère de la Rébellion, les crédits impériaux étaient acceptés partout. L'Alliance elle-même utilisait cette devise car elle était standardisée partout dans la galaxie jusqu'à ce que l'Empire tombe.

La Nouvelle République, bien entendu, a lancé ses propres crédits après la victoire sur Endor et la mise en place du nouveau gouvernement galactique. Toutefois, sur des planètes isolées et dans certains secteurs, des systèmes monétaires propres ont vu le jour et les restes de l'Empire utilisent encore leurs anciennes devises. Les taux de change fluctuaient énormément durant cette période. Les crédits de la Nouvelle République furent établis dix ans après la bataille d'Endor et sont rapidement devenus la monnaie standard dans toute la galaxie.

### TRANSPORT DES CRÉDITS

La méthode la plus courante pour transporter des crédits est la crédipuce ou le créditube. Ces appareils contiennent un algorithme de mémoire sécurisé qui tient compte de l'état d'un compte bancaire et peut effectuer des opérations basiques comme les retraits et les encaissements.



L'autre forme de monnaie est physique. On parle alors de crédits standards. Il s'agit d'une série de plaquettes de formes et de tailles variées affichant chacune une valeur nominale. Bien que certaines plaquettes puissent représenter de grosses sommes d'argent, seules de petites transactions comme le paiement des consommations dans une cantina ou de biens de première nécessité sur un marché sont payés de cette façon dans les mondes les plus civilisés, leur transport étant nettement moins aisé que celui des crédipuces ou créditubes.

Bien entendu, il existe quantité d'autres façons de transporter de l'argent. Certaines matières sont jugées assez précieuses et leur valeur assez stable pour qu'on puisse les fondre en lingots ou en plaquettes d'une certaine valeur. Mais si on les accepte le plus souvent en paiement de services ou de bien particulièrement coûteux, ils sont faciles à voler et à refondre et ne constituent donc pas vraiment un avantage en matière de sécurité.

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE III

### LA RICHESSE ET LES CRÉDITS

Certains personnages pratiquent également le troc, surtout s'ils disposent d'un vaisseau. Han Solo, par exemple, pratiquait la contrebande de biens de spatioport en spatioport avant de rejoindre l'Alliance. D'autres personnages peuvent être des marchands légitimes, achetant ou échangeant des denrées contre d'autres produits. Certaines guildes et gouvernements régulent le commerce. Des chartes et des licences sont accordées, le cargo est régulièrement inspecté, des routes commerciales sont établies et des taxes portuaires fleurissent. En règle générale, si de petits transporteurs peuvent attirer occasionnellement l'attention des autorités portuaires au cours d'inspections musclées, les marchands indépendants bénéficient d'une certaine liberté dans l'accomplissement de leurs affaires.



### VENDRE DES OBJETS

Les personnages accumuleront des objets jusqu'à ce qu'ils n'en aient plus l'utilité. Ils souhaiteront alors peut-être s'en séparer. Mais plutôt que de les laisser traîner quelque part ou de les jeter, ils

préféreront sans doute les revendre. Le marché de la seconde main est florissant partout dans la galaxie et il est rare que les marchands refusent de racheter des biens usagés pour peu qu'ils fonctionnent ou soient facilement réparables. En règle générale, le prix de rachat sera égal à la moitié du prix de l'objet neuf, réduit à l'unité inférieure.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, des objets ainsi rachetés et/ou réparés ne seront pas nécessairement vendus moins chers que les objets neufs. Ils retrouveront le plus souvent leur place sur les étals des marchands aux côtés d'objets de première main. Dans certains cas, toutefois, les commerçants peuvent pratiquer des promotions ou des prix préférentiels sur des objets usagés, peut-être pour libérer de la place dans leurs stocks ou en prévision de la sortie d'un nouveau modèle. Dans un tel cas, le client pourra réaliser de bonnes affaires en achetant des biens parfaitement utilisables – pour peu que le vendeur soit honnête – pour un prix réduit, généralement de l'ordre de 75% du prix initial.

Biens divers	Prix
Animal, commun	100
Animal, exotique	2.000
Animal, bétail	500
Art, commun	100
Art, qualité	1.000
Art, précieux	10.000
Bacta, 1L	100
Carburant, 1L	50
Eau, 1L	1
Epice, commune, 1kg	1.000
Epice, exotique, 1g	20
Gemme, semi-précieuse, 1g	100
Gemme, précieuse, 1g	1.000
Gemme, exotique, 1g	10.000
Holovid	10
Métal, commun, 1 Tm	2.500
Métal, semi-précieux, 1kg	200
Métal, précieux, 1kg	10.000
Minéral, commun, 1 Tm	1.500
Nourriture, commune, 1kg	10
Nourriture, qualité, 1kg	20
Nourriture, exotique, 1kg	50
Textile, commun, 1m	5
Textile, qualité, 1m	20
Textile, exotique, 1m	100

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE III

## LES ARMES

La galaxie est un endroit dangereux. La plupart des gens possèdent une arme d'une sorte ou d'une autre et ceux qui voyagent dans l'espace portent souvent un blaster ou une autre arme comme moyen de défense. La légalité d'une arme dépend de l'endroit où vous vous trouvez. Personne ne se retournera sur un personnage portant ostensiblement un blaster à la ceinture dans les rues de Mos Espa ou de Nar Shadaa. Le même personnage ferait par contre mieux de cacher son arme dans les salons feutrés d'une métropole comme Coruscant.



## CARACTÉRISTIQUES DES ARMES

Lorsque vous choisissez une arme pour votre personnage, observez bien les différentes données proposées sur le tableau des armes de mêlée ou sur celui des armes à distance. Les caractéristiques de ces armes sont présentées ci-dessous.



**DM** : c'est le montant des dommages infligés par l'arme à chaque touche. Pour les armes de mêlée, ajoutez également le modificateur de Force de l'attaquant. Les sabres laser ne voient pas la Force de leur utilisateur rajoutée, en contrepartie ils font des dommages illimités (+). Chaque dé faisant le maximum est relancé et rajouté.

**Prix** : c'est le prix de l'arme en crédits.

## LES ARMES DE MÊLÉE

Arme de mêlée	Prix	Dom
Atlatl	50	2D4
Bâton	65	1D6
Bâton électrique	3000	2D6
Baïonnette	50	1D8
Ceste	100	2D4
Couteau	25	1D4
Gant de combat	150	+1
Lance	60	1D8
Mains nues (P)	-	1D3
Mains nues (M)	-	1D4
Massue	50	1D8
Matraque	15	1D6
Pique de force	500	2D8
Sabre laser, court	2.500	2D6+
Sabre laser	3.000	2D8+
Sabre laser, double	7.000	2D8+
Vibrobaïonnette	350	2D6
Vibrodague	200	2D4
Vibrohache	500	2D10
Vibrolame	250	2D6

**Atlatl** : c'est une arme gungan qui permet d'ajouter de la vitesse et de la puissance à un projectile, permettant à l'utilisateur de lancer des balles d'énergie bien plus loin. S'il est contraint à

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE III

la mêlée, le porteur peut s'en servir comme d'un gourdin.

**Bâton électrique :** c'est une arme double, chaque extrémité se terminant par un générateur de charge qui se décharge à l'impact, provoquant des blessures de choc électrique. Les générateurs peuvent être programmés pour étourdir la cible.

**Ceste :** le ceste est un bâton flexible destiné à lancer des balles d'énergie. Il peut aussi servir de bâton de combat en mêlée.

**Pique de force :** c'est un bâton d'un mètre de long se terminant par des pointes électriques. Un boîtier permet de régler l'arme sur « mortelle » ou « étourdissante ». Bien qu'il s'agisse initialement d'une arme vibrante, la pique de force délivre aussi une décharge électrique, infligeant à la fois des dommages perforants et d'énergie.

**Sabre laser :** le sabre laser est l'arme des Jedi et de la plupart des utilisateurs de la Force. Il est la plupart du temps composé d'un pommeau projetant une lame d'énergie pure. La lame est générée par une batterie d'énergie et focalisée à travers un cristal. Le sabre peut pénétrer à peu près n'importe quelle matière (à l'exception d'une autre lame laser, des boucliers de force et de quelques autres matériaux). Le pommeau fait son poids et l'emploi de la lame est relativement malaisé sans un entraînement conséquent. C'est une arme défensive et offensive à la fois.

Les sabres à deux lames sont composés de deux sabres soudés au niveau des pommeaux. Chaque sabre est alors doté d'une cellule d'énergie propre. Les sabres de petite taille possèdent également une batterie spéciale du même prix que les autres sabres.

**Vibroarmes :** les armes vibrantes ou vibroarmes sont des armes blanches qui contiennent d'une à deux batteries d'énergie permettant aux lames de vibrer à très grande vitesse pour en augmenter le tranchant. Seule la vibrohache en utilise deux.

### LES ARMES À DISTANCE



De tout temps, des manufactures par centaines ont inondé le marché de toute une série d'armes à distance. Cela va du petit pistolet discret au canon monté sur trépied.

#### Les armes improvisées

Alors que certaines armes sont faites pour être lancées, il est possible de lancer à peu près tout ce qui passe à votre portée. Les armes improvisées (bouteilles, outils, pierres...) subissent une pénalité de -5 au jet d'attaque.

#### La portée des armes

Les armes disposent toutes d'une portée maximale au-delà de laquelle elles perdent leur efficacité. Cette portée sera exprimée en mètres dans le tableau des armes à distance.

Arme à distance	Prix	Dom	Dis
Arbalète wookiee	1.500	3D10	80
Arc	300	1D6	100
Balle d'énergie (E)	20	2D8	10
Blaster E-Web à répétition	8.000	3D12	80
Blaster léger à répétition	1.200	3D8	80
Blaster lourd à répétition	4.000	3D10	500
Canon blaster	3.000	3D12	500
Carabine blaster	900	3D8	300
Détonateur thermique (E)	2.000	8D6	-
Filet	25	Spé	10
Fronde	35	1D4	25
Fusil à énergie	300	2D8	300
Fusil à ion (I)	800	3D8	300
Fusil blaster	1.000	3D8	300
Fusil blaster de sport	800	3D6	200

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE III

Grenade étourdisante (E)	250	Spé	25
Grenade à fragmentation (E)	200	4D6	25
Grenade ion (I)	250	4D6	25
Lance-flamme	1.000	3D6	12
Lance-grenade	500	Spé	50
Lance-missile (E)	1.500	6D6	500
Pistolet à ion (I)	250	3D6	80
Pistolet blaster	500	3D6	80
Pistolet blaster de sport	300	3D4	60
Pistolet blaster lourd	750	3D8	80

A côté du nom de certaines armes, vous trouvez parfois une lettre entre parenthèses.

(E) : une arme explosive possède un effet de zone. Le rayon d'action de cet effet est égal au nombre de dés du code de DM de l'arme. Par exemple, une balle d'énergie a un rayon de 2 mètres alors qu'une grenade à fragmentation aura un rayon de 4 mètres.

(I) : une arme ionique effectue peu de dommages à un être de chair et de sang. Il ne subira en effet que 1D6 DM. Les appareils électroniques comme les droïdes et les véhicules, par exemple, subiront les pleins dommages. De plus, comparez le jet d'attaque avec la Défense Corporelle ou la résistance de ces appareils afin de déterminer s'ils sont mis hors d'usage pour une durée égale aux dégâts encaissés en minutes.

Certains dégâts sont dits « spéciaux » (Spé). Voici le détail les concernant.

**Filet** : un filet est une arme archaïque visant à immobiliser une cible. Un jet d'attaque réussi implique que la cible est empêtrée dans le filet et doit effectuer un test de DEX pour s'en dépêtrer. Ce test consomme une action de mouvement par tour. Sa difficulté est égale au total du jet d'attaque de l'assaillant.

**Grenade étourdisante** : voir ci-dessous, « le mode étourdisant ».

### LE MODE ÉTOURDISANT

Tous les blasters et quelques autres armes disposent d'un mode étourdisant. Une action de mouvement OU d'attaque est nécessaire pour passer d'un mode normal au mode étourdisant si le choix est permis (une grenade étourdisante n'a qu'un mode étourdisant). Si une arme est utilisée dans ce mode de fonctionnement, elle n'infligera aucun DM à la cible. Au lieu de quoi, le jet d'attaque sera reporté sur la Défense Corporelle de la cible. Si celle-ci est égale ou dépassée, alors la victime sera étourdie pour 2D6 tours.

### LES EXPLOSIFS

Parfois, une mission requiert l'usage d'armes plus destructrices que les blasters ou même les grenades. Les explosifs ne peuvent être lancés et utilisés comme des grenades. Placer correctement un explosif requiert un test en mécanique.

Lorsqu'il est activé, un explosif déclenche son compte-à-rebours. Les compteurs habituels permettent jusqu'à une heure de délai. Pour des délais plus longs, des compteurs spéciaux sont requis. Sur un jet réussi en mécanique, les explosifs ignorent la réduction des dommages des objets auxquels ils sont attachés. Sur de très bons jets de dés, il est même possible d'en augmenter les dommages. Plusieurs explosifs réglés pour exploser en même temps font plus de dégât : à chaque fois que vous doublez la charge, ajoutez deux dés de dommages. Par exemple, une double charge de détonite occasionnera 7D6 de dommages au lieu de 5D6 pour une simple charge.

Explosif	Prix	Dommages	Type
Charge explosive	1.500	10D6	E
Détonite	500	5D6	E
Compteur	250	-	-

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE III

## LES ARMURES

Les armures protectrices existent bel et bien dans l'univers de la Guerre des Etoiles, mais seules les plus légères sont réellement courantes. Les armures lourdes sont souvent considérées comme trop encombrantes et trop chères pour la majorité des gens, à moins qu'elles ne soient rendues nécessaires pour une fonction précise, comme leur résistance à l'environnement.

Dans certains cas, une armure peut s'apparenter à un équipement purement militaire et faire office d'uniforme (une armure de stormtrooper ne peut être achetée sur le marché conventionnel et en porter une sans être un soldat impérial est considéré comme un acte de trahison et passible de mort).



## CARACTÉRISTIQUES DES ARMURES

Armure	Prix	RD	DR	DC	BDM
<b>Légère</b>					
Combi de combat	2.000	3	+3	-	+4
Combi spatiale	1.500	3	+3	+1	+4
Veste protectrice	500	2	+2	-	+5
<b>Moyenne</b>					
Bataille	7.000	5	+8	+2	+2
Cérémonie	5.000	5	+7	-	+2
Coréllienne	10.000	5	+7	-	+3
Trooper	8.000	4	+6	+2	+3
Mandalorienne	N.C.	8	+6	+2	+4
<b>Lourde</b>					
Armure de combat	15.000	6	+10	+4	+1
Armure spatiale	12.000	6	+9	+3	+1

Les armures possèdent les caractéristiques suivantes :

**Prix :** le prix de l'armure. Notez que toutes les armures ne sont pas disponibles sur le marché légal.

**Réduction des dommages (RD) :** la valeur protectrice de l'armure est à retrancher aux DM occasionnés par une attaque. Dans le cas de certaines attaques (comme un coup de sabre laser), la RD n'est pas prise en compte, sauf capacité spéciale de l'armure.

**Bonus de Défense Réflexe (DR) :** les armures rendent également leurs porteurs plus difficiles à toucher. Lorsque l'on porte une armure, on ajoute ce bonus à sa Défense Réflexe.

**Bonus de Défense Corporelle (DC) :** certaines armures confèrent un niveau de protection dans certains environnements et permettent à leurs porteurs de survivre à des températures élevées ou au vide intersidéral. Ce bonus s'applique à la Défense Corporelle. Les armures disposant d'un tel bonus sont considérées comme hermétiques.

**Bonus de Dextérité maximum (BDM) :** lorsque l'on porte une armure, on n'est pas aussi libre de ses mouvements qu'on le voudrait. Cet indice représente le bonus de Dextérité maximum

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE III

applicable lorsqu'on porte un certain type d'armure. Si le modificateur de Dextérité du personnage est supérieur au BDM, il sera considéré comme égal au BDM tant que le personnage porte cette armure.

### AUTONOMIE DES ARMURES

Les armures dotées d'un Bonus de Défense Corporelle sont considérées comme hermétiques et peuvent donc protéger le porteur dans l'espace, dans l'eau ou dans la plupart des environnements hostiles. Du moins, pour une période limitée. La seule exception est l'armure stormtrooper, utilisée par le gros des forces armées impériales. Seules des versions spéciales de cette armure sont parfaitement hermétiques (comme celles des troopers de l'espace ou aquatiques). Le coût augmente alors de 3,500 crédits.

Pour les autres armures, la durée standard d'autonomie est de 10 heures. Mais il est possible d'augmenter cette autonomie en adjoignant une série de systèmes experts à l'armure. Par tranche de 10 heures supplémentaires, comptez 1.000 crédits de plus.

### ARMURES MANDALORIENNES

Une armure mandalorienne est une chose rare, précieuse et extrêmement utile. Elles sont si résistantes qu'elles peuvent arrêter la lame d'un sabre laser et dévier un tir de blaster. Elles ne se vendent cependant pas dans le commerce. Les Mandaloriens les portent et veillent à ce que nul autre ne le fasse. Une telle armure survit souvent à son porteur et est personnalisée de telle façon qu'on se souvienne de lui, même si un autre Mandalorien en hérite plus tard.

La RD d'une armure mandalorienne vaut pour toutes les attaques, mais elle est totale contre les sabres lasers, en raison d'une particularité chimique du beskar, le métal dont elle est faite. Autrement dit, un sabre laser ne peut percer une armure mandalorienne.

### EQUIPEMENT STANDARD

Outre les armes et les armures, les personnages voudront sans aucun doute s'équiper d'une série de gadgets utiles comme des communicateurs, des datapads ou bien d'autres choses encore. On ne sait jamais de quoi on peut avoir besoin dans un monde comme celui de la Guerre des Etoiles. Pour vous faciliter les choses, la liste des équipements ci-après a été subdivisée en plusieurs catégories.



**Accessoires pour armes et armures :** il s'agit des ustensiles pouvant servir aux porteurs d'armes et d'armures.

**Appareils de communication :** ce sont des appareils permettant de communiquer à distance comme les comlinks ou les émetteurs.

**Appareils de détection et de surveillance :** cette catégorie englobe les détecteurs et les enregistreurs utilisés pour sécuriser un lieu.

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE III

**Appareils de survie :** ce sont les appareils qui permettent de pallier aux périls de l'environnement comme les respirateurs aquatiques ou les combinaisons spatiales.

**Appareils informatiques :** il s'agit des appareils permettant le transport et le traitement de données numériques comme les datapads ou les holoprojecteurs.

**Matériel de voyage :** c'est l'ensemble des outils ou des objets utiles en voyage.

**Matériel médical :** cette catégorie reprend les kits médicaux ou les produits destinés à soigner.

**Outils :** cette catégorie reprend divers outils utiles à tout bricoleur.

**Vêtements :** ce sont les habits de tous les jours ou d'apparat.

Équipement	Prix
<b>Accessoires pour armes et armures</b>	
Affichage tête haute	4.000
Appareil de visée standard	100
Appareil de visée avancé	1.000
Bandoulière	20
Holster caché	50
Holster normal	25
<b>Appareils de communication</b>	
Balise holo-traçante	300
Balise de repérage	250
Boîte vocale	200
Codeur de poche	400
Comlink courte-portée	25
Comlink longue-portée	250
<b>Appareils de détection et de surveillance</b>	
Audiocordeur	25
Bâton de lumière	10
Cage énergétique	2.500
Détecteur de Force	3.500
Electrojumelles	1.000
Holocordeur	100
Lanterne à fusion	25
Senseurs	1.500
Vidéocordeur	50
<b>Appareils de survie</b>	
Combinaison de vol	1.000
Filtre atmosphérique	25
Masque respiratoire	200
Respirateur aquatique	350
<b>Appareils informatiques</b>	
Codocylindre	500
Crédipuce	100

Datacartes, vides	10
Datapad	1.000
Holoprojecteur	1.000
Ordinateur portable	5.000
<b>Matériel de voyage</b>	
Chaîne (3m)	25
Jetpack	300
Rations de voyage	5
Synthécorde (45m)	20
Valise de survie	1.000
Vêtements toutes températures	100
<b>Matériel médical</b>	
Bacta (1L)	100
Kit chirurgical	1.000
Kit médical	600
Medpac	100
Prothèse cybernétique	1.500
Réservoir de bacta (vide)	100.000
<b>Outils</b>	
Adhésif	5
Amplificateur de force	2.200
Batterie d'énergie	10
Boîte à outils	250
Ceinture de duel	200
Extincteur	50
Générateur énergétique	750
Kit de sécurité	750
Menottes	50
<b>Vêtements</b>	
Bottes	25
Ceinturon (utilitaire)	50
Chapeau	20
Chaussures de base	20
Chaussures de luxe	150
Fournure épaisse	75
Gants	15
Habits de tous les jours	45
Habits luxueux	500

**Adhésif :** cette matière révolutionnaire permet de coller une charge de 90 kilos éternellement ou une charge de 150 kilos pendant 5 tours. Sa Force est de 20 et une tentative pour le décoller nécessite un test en Force DD20. Un rouleau contient 30 mètres d'adhésif de 5 cm de large.

**Affichage à tête haute :** une fois installé sur le casque d'une armure, cet appareil électronique garantit un bonus d'équipement de +2 sur les jets de Perception également par faible luminosité. De plus, l'appareillage comprend un comlink main libre. Les armures stormtroopers et toutes leurs variantes possèdent de tels systèmes. Installer un tel système prend une heure et nécessite un DD20.

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE III

**Amplificateur de force :** cet artefact, issu de la technologie de la planète Eriadu, se présente sous la forme d'un gantelet parcouru de lignes bleues. Il génère de micro-champs répulseurs afin d'assister les actions du porteur en combat. Il offre au corps à corps un bonus de +2 sur les jets d'attaque de mêlée à mains nues et de +1 en cas d'utilisation d'une arme de mêlée.

**Appareil de visée standard/avancé :** un tel appareil installé sur une arme permet de réduire la distance de la cible d'une catégorie. La version avancée garantit le même effet par faible luminosité. Installer cet appareil demande dix minutes et un DD10.

**Audiocordeur :** cet appareil permet d'enregistrer du son. Sa capacité est de plusieurs heures et la qualité de l'enregistrement est parfaite. Il peut être activé à distance (200m) si on lui adjoint un système de télécommande (+15 crédits).



**Balise holo-traçante :** c'est un petit appareil incurvé doté d'un écran et d'un bouton de réglage qui permet, en quelques secondes, de trouver la source de l'hologramme le plus proche. Il permet donc de situer avec exactitude (à l'échelle d'une planète) la source d'émission d'une transmission holographique. On peut généralement porter ces appareils sur un bracelet, à la façon d'une montre.



**Balise de repérage :** ce petit boîtier sorti des ateliers Neuro-Saav est un standard de l'équipement pour tout chasseur de prime ou tout espion qui se respecte. Doté d'une surface aimantée, il se colle facilement à la carlingue de tout appareil et sa relative petite taille lui permet de passer inaperçu (DD25 pour le trouver si on cherche activement). L'appareil émet une onde qui permet de suivre le vaisseau ainsi marqué à la trace. Sa portée varie en fonction de la qualité de la production, entre 20 et 50 années-lumière.

**Bandoulière :** il s'agit d'un cordon solide s'adaptant à la majorité des armes et permettent de les porter facilement en bandoulière.

**Bâton de lumière :** il s'agit de bâtons de 25 à 40 cm qui, une fois secoués, émettent une vive lueur de couleur variée éclairant jusqu'à 10 mètres.

**Batterie d'énergie :** cette petite batterie fournit l'énergie nécessaire à la majorité des appareils électriques. Techniquement, il s'agit d'un petit disque. On peut recharger une batterie avec un chargeur, qui coûte 100 crédits.

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE III



**Boîte à outils :** vous avez besoin d'une boîte à outils pour réparer un droïde ou un véhicule endommagé. Il contient généralement des outils pour démonter, analyser, modifier et remonter la plupart des appareils. Bien qu'ils puissent être dangereux, ces outils, s'ils sont utilisés comme armes, subissent un malus de -5 sur les jets d'attaque. Leurs dommages sont alors le plus souvent d'1D6.

**Boîte vocale :** ce petit appareil est destiné à aider les espèces incapables de parler le basic. Il contient une douzaine de phrases préenregistrées en basic couvrant les besoins de base d'un individu comme « j'ai faim », « j'ai besoin d'aide », « je cherche un spatioport » et d'autres choses du même genre. On en vend dans tous les bons spatioports.

**Cage énergétique :** ces cages individuelles peuvent contenir un individu de taille moyenne à grande derrière des barreaux énergétiques. Quiconque touche ces barreaux subit un choc électrique équivalent à une attaque +6 contre la Défense Corporelle. En cas d'échec, la cible est étourdie 1D6 rounds. Elles sont fournies avec une télécommande qui permet d'activer ou de désactiver les barreaux.

**Ceinture de duel :** vendues par paire, ces ceintures sont reliées, une fois activées, par un filament d'énergie inoffensif qui ne peut s'étirer à plus de six mètres (une fois la distance atteinte, il se rétracte violemment). Elles sont utilisées dans le cadre de combats sportifs (ou illégaux, c'est selon) pour éviter que l'un des deux combattants

cherche à fuir. On peut les toucher sans danger d'électrocution.

**Chaîne :** solide et métallique, la chaîne a une réduction des dommages de 10 et a 5 points de vie par maillon. Sa FOR est de 40. Elle peut être brisée sur un DD30 en FOR.

**Codeur de poche :** ce petit appareil s'ajuste à un comlink standard ou à un autre appareil de communication et code le signal à la sortie et décide le signal à l'entrée. Ils fonctionnent au minimum par deux et doivent être réglés en synchronisation. La difficulté pour décoder le signal est de DD30.

**Codocylindre :** ces petits tubes sont des supports numériques intelligents se connectant sur les entrées droïdes de la plupart des ordinateurs. Ils peuvent contenir un nombre impressionnant de données. Leur Intelligence est de 10 et leur Défense Mentale de 15. Leur attitude par défaut est hostile. Un code d'accès doit être choisi par le propriétaire.

**Combinaison de vol :** ce vêtement en une pièce est doté d'un casque et permet de survivre dans des environnements hostiles jusqu'à dix heures. Il protège également des trop fortes accélérations ou décélérations. Elle garantit également un bonus d'équipement de +1 en Défense Corporelle.

**Comlink :** il s'agit d'un petit appareil se présentant sous la forme d'un tube de cinq à dix centimètres de long. Ils peuvent être réglés sur différentes fréquences et agissent comme des radios de poche permettant à deux appareils d'entrer en communication. Un comlink courte-portée fonctionne sur 50 km en moyenne. Un comlink longue-portée agit efficacement sur 200 km.



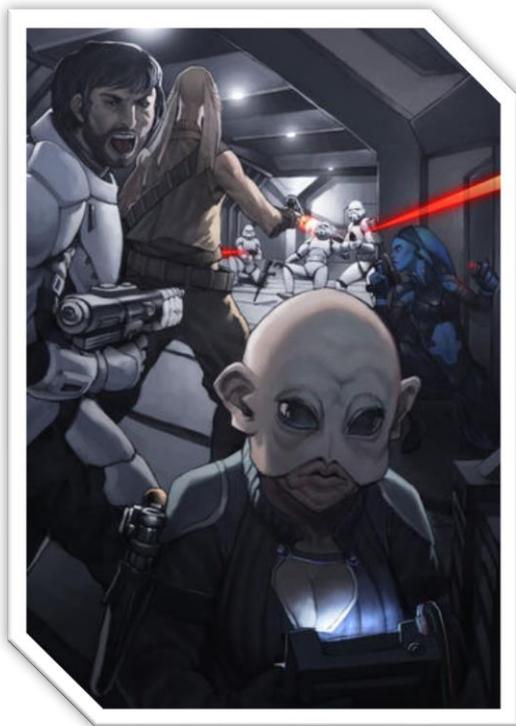
## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE III

**Crédipuce :** il s'agit d'une puce électronique assurant les services d'une carte de crédit et tenant compte en temps réel de l'état de vos comptes bancaires.

**Datacartes (vides) :** il s'agit de supports de données numériques utilisées dans les datapads classiques.

**Datapad :** cet ordinateur portable assure toutes les fonctions classiques d'un ordinateur en plus d'une connectivité quasiment absolue. Son Intelligence est de 12. Il existe des versions moins chères (INT10, 100 crédits) qui ne sont pas aussi performantes.

**Détecteur de Force :** cet appareil se présente sous la forme d'un boîtier central relié à deux capteurs qui ressemblent à des écouteurs. Il fut conçu par l'Empire galactique pour détecter les personnes sensibles à la Force. Il fonctionne grâce à des cristaux thaïssien qui entrent en résonance avec les énergies de la Force et permet même de visualiser l'allégeance de la cible (l'appareil s'éclaire en bleu pour le Côté Lumineux et en rouge pour le Côté Obscur).



**Electrojumelles :** ces jumelles permettent de voir avec précision un objet à distance, même par faible luminosité, et d'obtenir des renseignements sur la distance exacte, les sources de chaleur ou les infrarouges émis. Elles sont efficaces jusqu'à trois kilomètres.

**Extincteur :** utilisé pour éteindre les incendies (au rythme de 2m<sup>2</sup> par round), il produit un nuage de fumée extinctive très épais qui empêche de voir quiconque s'avance à l'intérieur (la personne à l'intérieur ne voit rien non plus). Le nuage s'étend sur 5m<sup>2</sup>.

**Filtre atmosphérique :** il s'agit des filtres qui équipent les masques respiratoires. Ils ont chacun une durée de vie d'une heure.

**Générateur énergétique :** ces caissons portatifs permettent d'alimenter à peu près n'importe quel appareil, bâtiment, vaisseau en énergie. En fonction des besoins de la cible, le générateur peut se décharger plus ou moins vite et nécessiter un temps conséquent pour se recharger. Un petit appareil (jusqu'à un gros véhicule roulant) pour l'éternité, un chasseur spatial pour une journée et une frégate pour une heure. Si un générateur est détruit pendant qu'il est activé, il se produit une explosion. Effectuez un jet d'attaque à +10 contre toutes les cibles à 10 mètres ou moins. En cas de succès, les cibles touchées encaissent 8D6 DM.

**Holocordeur :** cet appareil permet d'enregistrer une scène en trois dimensions, son compris, afin de la restituer en hologramme. La durée standard d'enregistrement est d'une heure. La cible doit être comprise dans un volume de 3 mètres cubes.

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE III

**Holoprojecteur :** cet appareil de petite taille peut projeter un hologramme stocké dans sa mémoire (de courte durée, 1h environ) ou via la connexion d'un comlink ou d'un datapad.

**Holster normal/caché :** les holsters permettent de transporter des armes à feu en toute sécurité. La version « cachée » vous offre un bonus de +5 sur vos jets de furtivité destinés à cacher une arme.

**Jetpack :** cet appareil de propulsion personnel permet à son utilisateur de voler sur de courtes distances. Les manœuvres de base ne requièrent aucun jet de pilotage, mais des manœuvres plus complexes se jouent au DD20. Il peut soulever jusqu'à 180 kilos et a une autonomie de dix tours, après quoi il faut remplacer sa batterie.

**Kit chirurgical :** ce petit trousseau contient les instruments nécessaires à la pratique de la chirurgie. La possession du kit ne signifie pas que l'on soit formé pour la chirurgie.

**Kit de sécurité :** ce kit est composé de toute une série d'outils destinés à crocheter des serrures mécaniques ou électroniques ainsi que des appareils de mesure et des senseurs. Ce genre d'appareillage est la plupart du temps soumis à licence, sans quoi sa possession pourrait sembler suspecte. Un tel kit est nécessaire pour certains tests de mécanique.

**Lanterne à fusion :** une lanterne très courante partout dans la galaxie. Elle émet lumière et chaleur sur une distance de 10m.

**Masque respiratoire :** ce masque recouvre le nez et la bouche et permet de filtrer l'atmosphère d'une planète pour la rendre respirable. Il a une autonomie limitée (une heure) et peut être adapté à n'importe quel casque ou combinaison. Les paramètres peuvent en être changés en fonction de la composition de ce que respire la créature qui le porte. Le filtre peut être remplacé toutes les heures sur un DD10 en mécanique.

**Medpac :** les medpacs sont des valises contenant tout le nécessaire pour la pratique de la médecine sur le terrain. Un medpac contient des bandages, du bacta, de la chair synthétique, des stimulants et d'autres médicaments utiles à la majorité des espèces. Même si votre test en médecine a

échoué, le contenu du medpac est considéré comme perdu. Une même créature ne peut bénéficier des effets d'un medpac qu'une fois toutes les 24h.

**Menottes :** ces bracelets de duracier sont destinés à relier deux membres d'un individu pour l'entraver, ou de le relier à un objet du décor. La réduction des dommages des menottes est de 10, elles sont 20 points de vie et une Force de 40. Tenter de les briser requiert un test en Force DD30. Si on veut les crocheter, c'est un test en mécanique DD25.

**Ordinateur portable :** mieux encore que les datapads, ces ordinateurs sont intelligents (INT14) et rendent bien des services.

**Prothèse cybernétique :** les progrès de la cybernétique dans le monde de la Guerre des Etoiles permettent de remplacer des organes ou des membres défailants ou arrachés par des prothèses assumant leurs fonctions grâce à des capteurs à impulsion et des batteries longue durée. La prothèse complète comprend également une peau synthétique pour préserver l'apparence du bénéficiaire. Les personnes porteuses de prothèses cybernétiques subissent par contre les pleins dommages lorsqu'elles sont victimes d'armes à ions.

**Rations de voyage :** ces rations sont des barres compactes remplissant les besoins vitaux de la majorité des espèces. Elles n'ont pas beaucoup de goût mais assurent l'essentiel.

**Réservoir de bacta :** ce container spécial doit être rempli d'un puissant agent médical appelé le bacta, qui permet une guérison rapide des tissus organiques. Un réservoir de bacta peut être utilisé en plus de la chirurgie. Ses règles d'emploi sont définies dans les règles sur les soins. Le bacta et le réservoir sont chers et ne se trouvent généralement que dans les hôpitaux, à bord de gros vaisseaux ou dans la majorité des bases militaires. Chaque heure de traitement consomme un litre de bacta, et chaque litre coûte 100 crédits. Un réservoir typique peut contenir jusqu'à 300 litres de bacta et ne peut fonctionner qu'à partir de 150 litres. Une seule créature peut être immergée à la fois, quelle que soit sa taille.

## STAR WARS CHRONICLES - LIVRE III



**Respirateur aquatique :** il s'agit de petits tubes dotés d'un embout que l'on place dans la bouche. Il permet de filtrer l'air contenu dans l'eau à la manière de branchies et enrichit le mélange pour un parfait confort en fonction des besoins de l'espèce. Son autonomie est de 2h.

**Senseurs :** ce boîtier rectangulaire est doté de toute une série de capteurs permettant de scanner son environnement pour obtenir des données sur la composition de l'atmosphère, les formes de vie à proximité, les sources de chaleur, les mouvements, etc. Il dispose de plusieurs écrans de lecture ainsi que de matériel d'échantillonnage.

**Synthécorde :** cette corde synthétique est vendue en rouleaux de 45 mètres et est particulièrement solide. Sa FOR est de 30 et elle peut supporter des charges de 720 kilos.

**Valise de survie :** il s'agit d'une valisette remplie de choses utiles. Elle contient généralement deux cantines complètes dotées d'un système de purification de l'eau, des crèmes solaires, une semaine de rations de survie, deux bâtons de lumière, deux masques respiratoires, 24 filtres et des vêtements toutes températures.

**Vêtements toutes températures :** ces vêtements, souvent limités à un grand manteau moulant, protègent le porteur de l'environnement et des éléments, augmentant sa Défense Corporelle de +5 contre les fortes chaleurs ou le froid intense.

**Vidéocordeur :** cet appareil permet d'enregistrer une séquence audiovisuelle sur un support numérique d'une durée de six heures environ. La qualité de la restitution est très élevée.

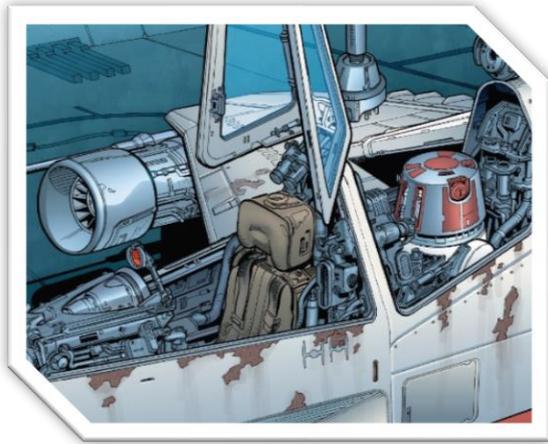
### SERVICES ET DÉPENSES

Voici une liste assez brève des services et dépenses usuelles auxquelles les personnages pourraient avoir à faire face. Voyez ces prix comme des moyennes. La loi de l'offre et de la demande a cours partout dans la galaxie.

Service	Prix
<b>Location de véhicules (par jour)</b>	
Moto speeder	20
Speeder, moyen	50
Speeder, luxueux	100
Airspeeder	500
Navette spatiale	1.000
Navette interstellaire	2.000
<b>Logement (par nuit)</b>	
Economique	20
Moyen	50
Haut-de-gamme	100
Luxueux	200
<b>Nourriture (par repas)</b>	
Economique	2
Moyen	10
Haut-de-gamme	50
Luxeux	150
<b>Soins médicaux</b>	
Traitement en réservoir bacta (1h)	300
Soins de longue durée (par jour)	300
Traitement au medpac	300
Chirurgie (par heure)	500
Soigner une maladie (par jour)	500
Soigner un empoisonnement (1h)	100
Soigner une irradiation (par jour)	1.000
<b>Transport</b>	
Taxi, local	10
Passeur, fond de cale (jusqu'à 5 jours)	500
Passeur, moyen (jusqu'à 5 jours)	1.000
Passeur, haut-de-gamme (idem)	2.000
Passeur, luxueux (idem)	5.000
Transport personnalisé (idem)	10.000

## LIVRE 4 : VÉHICULES

Les véhicules, dans l'univers de la Guerre des Etoiles, englobent les lourds et terrifiants marcheurs impériaux et les vaisseaux mères mais aussi les speeders et les chasseurs. Malgré cette variété, le but de chaque véhicule est le même : emmener des passagers d'un endroit à un autre. Bien entendu, la nature de ces endroits affectera grandement la forme et la fonction du véhicule en question.



Dans Star Wars Chronicles, les vaisseaux sont traités comme des personnages à part entière – ou presque – et les règles qui les concernent sont en grande partie similaires (voire identiques). La principale différence est que les personnages, s'ils disposent des capacités nécessaires, améliorent les caractéristiques de leur vaisseau. Les compétences de l'équipage auront donc parfois autant d'importance que la qualité intrinsèque du vaisseau.

Ces règles s'appliquent aux véhicules avec équipage dans le contexte d'un affrontement spatial (ou d'un affrontement atmosphérique). L'équipage pourrait être constitué d'un seul individu (un chasseur monoplace) ou d'une multitude (d'un cuirassé stellaire), même si nous nous concentrerons ici sur le cas des vaisseaux à équipage réduit (chasseurs et vaisseaux de transport).

Notez enfin que, si ces règles sont écrites en grande partie du point de vue de l'affrontement spatial de vaisseaux, elles sont totalement

compatibles avec d'autres types de combat comme par exemple les marcheurs impériaux.

## TYPES DE VÉHICULES

Le terme « véhicule » englobe à la fois des appareils planétaires (comme les airspeeders, les landspeeders et les marcheurs) et les vaisseaux (comme les vaisseaux de guerre, les transports spatiaux et les vaisseaux mères). La grande différence entre les appareils planétaires et les vaisseaux est que les premiers ne voyagent en règle générale pas dans le vide de l'espace. Certaines règles ne s'appliqueront qu'à un certain type de véhicules.

## APPAREILS PLANÉTAIRES

Les appareils planétaires sont subdivisés en appareils terrestres et en appareils aériens.

**Véhicules terrestres :** ce sont les véhicules les plus basiques de l'univers de la Guerre des Etoiles. Ils peuvent opérer depuis le sol (ou très près du sol) d'une planète.

**Speeders :** ce sont des véhicules très courants sur les mondes évolués. Equipés de répulseurs, ils « flottent » à faible distance du sol qui peut varier de quelques centimètres à plusieurs mètres et peuvent atteindre des vitesses remarquables. Les speeders ignorent les pénalités de terrains difficiles.

**Chenilles :** ces engins disposent de chenilles enroulées autour d'un très grand nombre de roues. Cela leur procure une certaine puissance de traction, mais ils perdent en manœuvrabilité. Les engins chenillés ignorent les pénalités de terrain et ne subissent que la moitié des dommages en cas de collision avec un véhicule d'au moins une catégorie de taille inférieure à la leur.

**Marcheurs :** les marcheurs se déplacent sur deux jambes ou plus, marchant littéralement sur le terrain. Ils conservent leur équilibre grâce à un système perfectionné de gyroscopes et offrent une course assez douce. Ils ont cependant tous les désagréments de la marche et lorsqu'ils se prennent les pieds quelque part, les résultats

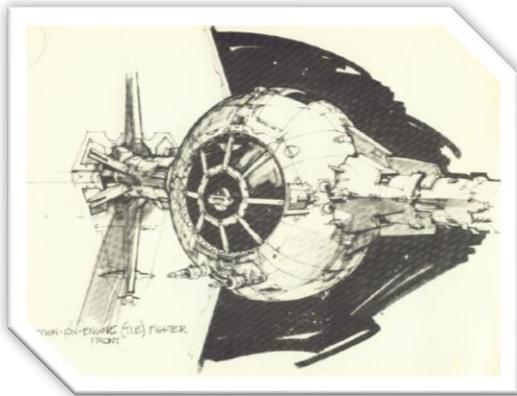
# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

peuvent être désastreux. Les marcheurs ignorent les obstacles qui sont au moins de trois catégories de taille inférieurs à eux.

**Roulants :** les véhicules roulants sur au moins une roue sont plus rapides et plus manœuvrables que les véhicules chenillés ou que les marcheurs et sont nettement moins chers que les speeders.

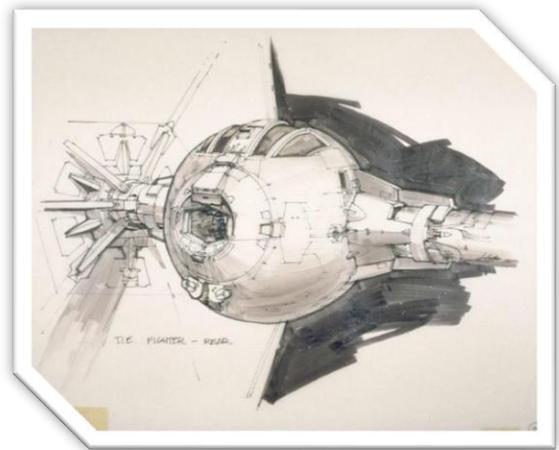
**Véhicules aériens :** ces véhicules opèrent dans l'atmosphère d'une planète mais doivent souvent se poser.

**Airspeeders :** les airspeeders sont des véhicules à répulseurs qui peuvent voyager jusqu'à 300 kilomètres au-dessus du sol, mais ils ne sont pas réellement conçus pour le voyage spatial. Ils ignorent bien entendu les pénalités de terrain. De tous les véhicules planétaires, ce sont de loin les plus manœuvrables.



de vie. La plupart des transports spatiaux sont prévus pour le transport de passagers ou de marchandises, mais certains sont aussi employés comme canonnières ou comme transports de troupes.

**Vaisseaux mères :** ces appareils vont de la frégate aux vaisseaux les plus gros. Ils transportent souvent plusieurs centaines, si pas plusieurs milliers de membres d'équipage et de passagers et certains sont assez grands pour contenir d'autres vaisseaux mères dans leurs hangars. Certains transports de grande taille ou vaisseaux colonies tombent dans cette catégorie bien qu'ils ne soient pas destinés au combat.



## VAISSEAUX SPATIAUX

Les vaisseaux spatiaux sont capables de voyages interplanétaires (au sein d'un même système solaire) et interstellaires (entre plusieurs systèmes solaires). Ils sont divisés en chasseurs, transports spatiaux, vaisseaux mères et stations orbitales.

**Chasseurs :** ce sont de petits appareils rapides et agiles. Bien qu'ils puissent évoluer en atmosphère planétaire, ils excellent surtout dans le combat spatial. Ils peuvent généralement fonctionner avec une seule personne à bord.

**Transports spatiaux :** les transports spatiaux sont des appareils de taille moyenne ou grande (comme des frégates) avec moins de 200 points

**Stations orbitales :** bien que ce ne soit pas techniquement des modes de transport, les stations spatiales ou orbitales ont des statistiques du même ordre que les vaisseaux. Une station spatiale peut abriter une population allant de quelques milliers à quelques millions de personnes, en fonction de sa taille. La plupart de ces stations sont immobiles (orbitales), l'Etoile de la Mort étant une exception notable.

## STATISTIQUES DE COMBAT DES VÉHICULES

Chaque vaisseau dispose de certaines caractéristiques qui lui sont propres, pour lesquelles seuls les modificateurs seront fournis dans ces règles. Même si la dénomination de la caractéristique est différente, nous avons choisi de conserver l'abréviation utilisée pour les

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

personnages afin de rester cohérent au niveau des règles de combat.

- La **Puissance (FOR)** mesure la dangerosité de l'armement embarqué ainsi que les capacités énergétiques des moteurs.
- La **Manœuvrabilité (DEX)** évalue les performances en vol et la rapidité des manœuvres.
- La **Coque (CON)** représente la solidité du vaisseau et la protection de ses points névralgiques.
- L'**Ordinateur (INT)** représente la capacité de traitement des ordinateurs de bord, notamment dans la définition des solutions de tir.
- Les **Senseurs (SAG)** mesurent la capacité du vaisseau à repérer des objets en vol et à déployer d'éventuelles contre-mesures.
- Les **Communications (CHA)** représentent la capacité des systèmes de bord à fonctionner ensemble.

En plus de ces caractéristiques, d'autres informations définissent les capacités exactes du vaisseau.

- La **Taille (TAI)** indique l'échelle du vaisseau depuis 1 (pour les chasseurs stellaires et vaisseaux plus petits) jusqu'à 5 (pour les planètes ou planétoïdes). Les objets de Taille 0 ne sont pas considérés comme des vaisseaux et ne disposent pas d'une fiche spécifique.
- L'**Equipe** indique les nombres d'individus minimum et optimal afin de manœuvrer le vaisseau, ainsi que les postes de combat disponibles (et le nombre maximum d'individus pouvant opérer lesdits postes).
- Les **Ecrans (ECR)** indiquent le potentiel de protection des champs de force du vaisseau. Ils sont assortis d'une valeur de **Résistance aux Dommages (RD)**.
- La **Structure** indique l'état global du vaisseau. Ce sont ses points de vie à lui.
- Le **Cargo** indique la quantité de marchandises qui peuvent être transportées en soute. Le nombre

indiqué est une représentation abstraite et relative, n'ayant pas forcément à voir avec le volume ou le poids des marchandises.



## LA RELATIVITÉ DE LA TAILLE

On distingue plusieurs échelles lors des combats spatiaux. L'échelle détermine la dangerosité relative des vaisseaux les uns envers les autres. Un vaisseau d'une taille donnée ne peut affecter que les vaisseaux de sa propre taille ou de taille inférieure ou supérieure d'un degré seulement. Par exemple, un transport léger peut endommager des chasseurs, un autre transport léger ou une frégate, mais n'aura aucun effet sur une grande station spatiale. Nous nous intéresserons principalement aux vaisseaux sur les deux premières échelles, mais ces règles restent compatibles avec des vaisseaux plus importants.

Taille	Type d'appareil
0	Combinaisons spatiales, drones d'attaque, motospeeders, etc.
1	Chasseurs stellaires, capsules de sauvetage, speeders, etc.
2	Vaisseaux de petit gabarit (corvette), transports légers, astéroïdes de petite taille, etc.
3	Vaisseaux de gros gabarit (frégates, croiseurs), transports lourds, astéroïdes de grande taille, stations spatiales standard, etc.
4	Vaisseaux amiraux (cuirassés), grandes stations spatiales, astéroïdes géants, etc.
5	Planètes, stations spatiales géantes, etc.

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

Il faut noter que les valeurs indiquées pour les vaisseaux le sont à l'échelle de ceux-ci et ne peuvent être comparées, la plupart du temps, avec les valeurs propres aux personnages.

## PERSONNAGES À BORD

Selon le type de vaisseau, un certain nombre de postes de combat seront disponibles parmi les postes suivants. Même s'ils désignent une salle ou un endroit spécifique, leur apparence réelle dépend totalement de la configuration intérieure de chaque vaisseau. Par exemple, dans un transport léger, la salle des senseurs et le poste de pilotage seront pratiquement toujours au même endroit.

- **Le poste de pilotage (PIL) :** le personnage occupant ce poste peut ajouter son modificateur de DEX à la manœuvrabilité du vaisseau et effectue tous les tests de DEX de cet appareil, ainsi que tous les tests qui ne sont pas couverts par un autre poste occupé.
- **Les canons (CAN) :** le personnage occupant ce poste peut ajouter son modificateur de DEX à l'ordinateur de visée du vaisseau et effectue tous les tests d'INT et d'attaque du vaisseau.
- **La salle des machines (MOT) :** le personnage occupant ce poste peut ajouter son modificateur d'INT à la puissance du vaisseau et effectue tous les tests de FOR et de dommages du vaisseau.
- **Les senseurs (SEN) :** le personnage occupant ce poste peut ajouter son modificateur d'INT aux senseurs du vaisseau et effectue tous les tests de SAG du vaisseau.
- **La salle des ordinateurs (ORD) :** le personnage occupant ce poste peut ajouter son modificateur d'INT aux communications du vaisseau et effectue tous les tests de CHA du vaisseau.

Un personnage peut occuper un poste de combat si :

- Il dispose d'une ou plusieurs capacités qui lui permettent d'occuper ce poste de combat, ou a dépensé un point de Force.
- Le vaisseau contient le poste de combat en question.
- Le personnage n'occupe pas déjà un autre poste de combat (sauf si une capacité le lui permet).

Certains vaisseaux permettent à plusieurs personnages de collaborer à certains postes. Lorsque cela arrive, l'un des personnages est désigné comme le responsable du poste. Tous les autres personnages effectuent un test en coopération et, s'ils réussissent, ajoutent le bonus habituel au résultat final.



## DÉBUTER LE COMBAT

Sauf mention contraire, monter à bord d'un véhicule est une action de mouvement. Démarrer un véhicule nécessite une seconde action de mouvement.

## INITIATIVE

L'initiative d'un vaisseau représente une combinaison des aptitudes du pilote et de la vitesse de manœuvre de l'engin. Elle est égale au résultat d'un D20 auquel on ajoute le modificateur de DEX du pilote et du vaisseau. En cas d'égalité, pratiquez comme pour le combat classique.

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

## DÉFENSES

Les vaisseaux ne possèdent que deux types de défenses : la Défense Réflexe et la Défense Structurale. La première représente la capacité à esquiver les coups adverses, l'autre représente la solidité et la redondance des systèmes de bord, pour les navires les plus imposants.

- **La Défense Réflexe** est égale à 10 + le modificateur de DEX du vaisseau + le modificateur de SAG du vaisseau.
- **La Défense Structurale** est égale à 10 + le modificateur de CON du vaisseau + le modificateur de SAG du vaisseau.

## ATTAQUE

Les véhicules ne possèdent qu'une sorte d'attaque : l'attaque à distance. Toute manœuvre visant à entrer volontairement en contact avec un autre véhicule à des fins offensives sera résolue par une succession de mouvements et donc de manœuvres de pilotage soumises aux tests idoines.

L'Attaque à distance d'un véhicule est égale au modificateur d'INT du vaisseau.



## DOMMAGES

Les DM occasionnés par les attaques sont obtenus par un ou plusieurs jets de dés, en fonction de l'arme utilisée. La puissance de feu du vaisseau s'ajoute aux DM des armes. Toutefois, les écrans protecteurs peuvent protéger la cible de ces derniers.

Les DM sont donc égaux aux dégâts de l'arme + modificateur de FOR du vaisseau – la résistance aux dommages (RD) de la cible.

## ENERGIE DISPONIBLE

Les moteurs d'un vaisseau fournissent le minimum d'énergie nécessaire à tous les systèmes pour qu'ils puissent fonctionner. En situation de combat, diriger une partie de l'énergie supplémentaire disponible vers certains systèmes peut parfois faire la différence. La quantité d'énergie disponible dépend de la puissance des moteurs du vaisseau.

L'Energie est égale à 10 + modificateur de FOR du vaisseau.

## VAISSEUX SANS PILOTES

Si aucun personnage compétent n'occupe le poste de pilotage, le vaisseau ne peut plus manœuvrer de manière efficace. Son initiative est alors de 0. Il reste possible d'utiliser les canons ou les autres systèmes de bord, mais la durée de vie d'un tel vaisseau dans un affrontement spatial est considérablement raccourcie. Notez que cela ne vaut pas pour les vaisseaux dotés d'un système de pilotage automatique expert, comme des droïdes pilotes.

## ACTIONS DES VÉHICULES EN COMBAT

On distingue quatre types d'actions en situation de combat à bord d'un véhicule.

- **L'action limitée (L)** : utiliser une action limitée d'un des postes du vaisseau.
- **La manœuvre (M)** : utiliser l'une des manœuvres disponibles, qui visent soit à prendre un avantage tactique, soit à se tirer d'un mauvais pas. Une manœuvre n'est possible que si le poste de pilotage est occupé.
- **L'action d'attaque (A)** : utiliser une arme du vaisseau. Chaque poste de canonier occupé permet de réaliser une attaque.

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

- **Répartir l'énergie (E)**: changer l'allocation des réserve énergétiques du vaisseau pour accroître la performance de certains systèmes. Cette action n'est possible que si la salle des ordinateurs est occupée.

A son tour de jeu, un vaisseau peut effectuer :

- Une manœuvre (M), une ou plusieurs attaques (A) et une répartition d'énergie (E) ;
- OU une action limitée (L).



### RÉSOLURE DES ATTAQUES

Quand un vaisseau tente d'attaquer un adversaire, celui-ci doit se trouver dans l'arc de tir d'une des armes disponibles (voir ci-dessous). Il doit ensuite effectuer un test d'Attaque à distance. Si le résultat de l'attaque est supérieur ou égal à la Défense Réflexe de la cible, cette dernière subit des dommages. Si le résultat est inférieur à la Défense, l'attaque échoue.

Quand une attaque réussit, il faut déterminer les dommages (DM) qu'elle inflige en lançant le(s) dé(s) de dommage de l'arme. Le résultat obtenu est alors retranché au nombre de PV (Structure) du vaisseau touché, après réduction par d'éventuels écrans de la cible (voir Répartition de l'énergie, plus loin). **Si les écrans protègent contre une partie des DM, le vaisseau touché perd alors un point d'énergie disponible.**

### ARCS DE TIR

Les armes embarquées sont de deux types. Les canons directionnels et les lance-missiles sont fixés sur la carlingue et pointent vers l'arc avant (AV) ou l'arc arrière (AR). Les tourelles et certaines armes embarquées (comme les contingents de drones des vaisseaux plus imposants) sont capables de tirer dans toutes les directions (TO). La description des vaisseaux indique, pour chaque arme, les arcs affectés.

En règle générale, les canons fixes ne peuvent être manipulés que depuis le poste de pilotage, et chaque tourelle permet à un membre d'équipage d'occuper un poste de canonnière. Un pilote peut toutefois choisir de contrôler une tourelle depuis le poste de pilotage. Dans ce cas, elle est traitée comme un canon fixe (AV).

### LES ACTIONS STANDARDS

Ces actions ou manœuvres concernent principalement les vaisseaux, mais peuvent être adaptées à tout type de véhicule.

#### Désengagement (M)

Le pilote cherche à échapper à ses poursuivants sans pour autant chercher à répliquer. Les pilotes impliqués effectuent un test en opposition de pilotage (DEX). Le pilote parvient à s'éloigner de tous les adversaires ayant obtenu un résultat inférieur ou égal au sien. S'il parvient à s'éloigner trois fois de suite, on le considère alors hors de portée. Dans tous les cas, le vaisseau dispose d'un bonus de +2 à sa Défense Réflexe pour le reste du tour.

#### Prendre l'avantage (M)

Le pilote cherche à mettre le vaisseau dans une position favorable pour attaquer l'adversaire. Généralement, il s'agit d'essayer de mettre une cible dans son arc avant, tout en étant pas dans le sien. Les deux pilotes font un test en opposition de pilotage (DEX). Celui qui l'emporte prend l'avantage et peut faire usage de ses armes AV. En

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

cas de réussite critique, toutes les attaques bénéficient d'un bonus de +2 pendant ce tour.

### Stabiliser (M)

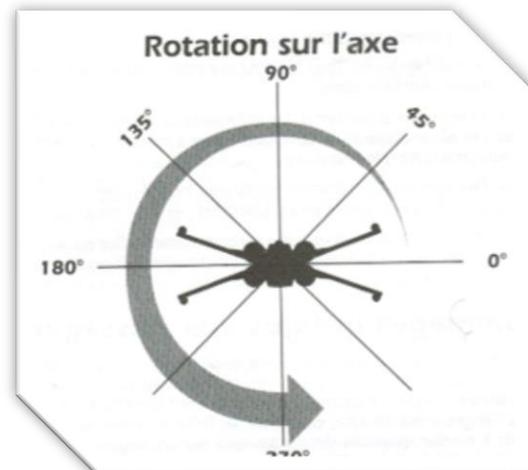
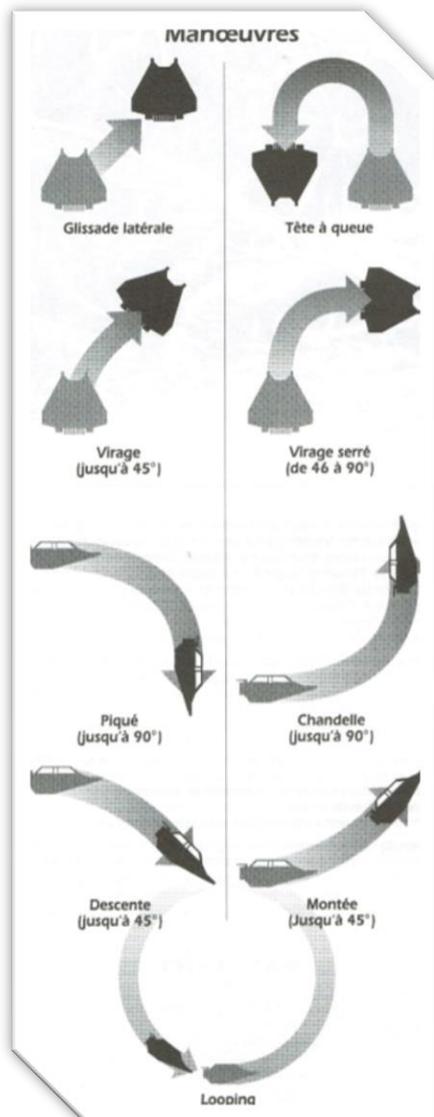
Le pilote cherche à éviter les manœuvres brusques pour aligner plus facilement une cible. Le modificateur de DEX du pilote est ajouté au(x) test(s) d'attaque pendant ce tour. Toutefois, tous les ennemis qui tirent sur le vaisseau bénéficient du même bonus.

### Manœuvre libre (M)

Le pilote force l'appareil à une manœuvre contre-nature pour surprendre ses adversaires ou pour éviter un obstacle. Choisissez l'une des manœuvres suivantes et reportez-vous au tableau qui fait suite pour en connaître la difficulté.

Le tableau ci-dessus vous présente la plupart des manœuvres réalisables aux commandes d'un véhicule. Bien entendu, tous les véhicules ne peuvent pas réaliser toutes les manœuvres. Certaines sont réservées à des appareils volants ou évoluant en tout cas dans une perspective en trois dimensions.

Manœuvre	DD
Glissade latérale	10
Tête à queue	25
Virage (jusqu'à 45°)	10
Virage serré (de 46 à 90°)	15
Piqué (jusqu'à 90°)	15
Chandelle (jusqu'à 90°)	15
Descente (jusqu'à 45°)	10
Montée (jusqu'à 45°)	10
Looping	20
Rotation sur l'axe (plus de 180°)	15



Si le test de pilotage est couronné de succès, le pilote réussit à placer son véhicule là où il le voulait, dans la limite de sa vitesse actuelle. S'il se solde par un échec, le pilote ne parvient pas à ses fins et le véhicule est considéré comme momentanément incontrôlable. Jusqu'à la fin du prochain tour, tous les tests réalisés par les membres d'équipage actifs de l'appareil seront soumis à un malus de -2. Ce malus n'est pas cumulable (par exemple dans le cas de deux échecs successifs d'une manœuvre du pilote). Si le test de Pilotage se solde par un échec critique (un « 1 » naturel), le véhicule subit des dégâts suite à une manœuvre incontrôlée et inadaptée.

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

## Feu à volonté (L)

Les canonnières et le pilote arrosent la cible en utilisant tous les canons, sans attendre les solutions de tir de l'ordinateur de visée. Cette action n'est possible que si au moins un point d'énergie disponible a été affecté aux canons. Les DM infligés sont doublés mais, en contrepartie, le vaisseau est pénalisé d'un malus de -2 à l'Attaque à distance et à la Défense Réflexe.

## Eperonner (L)

Au prix d'une action limitée, vous pouvez tenter d'éperonner une cible en vous déplaçant vers elle dans le but de la percuter. Cette attaque est perçue comme une attaque à zone d'effet. Cette attaque peut cibler un objet, une créature ou un autre véhicule.



Effectuez un test de pilotage à -10 contre la Défense Réflexe de la cible. En cas de succès, votre vaisseau et sa cible encaissent les dommages prévus dans le tableau ci-dessous. En cas d'échec, votre appareil et sa cible ne prennent que la moitié des dommages indiqués.

Taille	Dommages
5	20D6+mod. FOR
4	15D6+mod. FOR
3	10D6+mod. FOR
2	8D6+mod. FOR
1	6D6+mod. FOR
0	4D6+mod. FOR

## Répartition de l'énergie (E)

Un personnage qui occupe le poste ORD peut répartir tout ou partie de l'énergie disponible du vaisseau. Pour chaque point disponible, il est possible :

- De fournir un bonus de +1 à n'importe quel modificateur du vaisseau, sauf la coque. Ce type de répartition reste valide jusqu'à ce que l'équipage souhaite la modifier, ou que le point d'énergie soit perdu. Il n'est pas possible d'allouer plus de deux points au même modificateur par ce biais.
- De « charger » les écrans protecteurs. La RD dont bénéficie le vaisseau si ses boucliers sont chargés est indiquée dans sa description. A moins d'une action préventive de l'équipage, aucun écran protecteur n'est chargé en début d'affrontement. En échange d'un point d'énergie, il est possible de renforcer la RD (de la doubler) dans l'un des arcs du vaisseau (AV ou AR). Il faut pour cela que les écrans soient déjà chargés.

## MISSILES ET TROPILLES

Certains véhicules transportent des projectiles guidés comme des torpilles à proton ou des missiles à concussion. Des attaques recourant à de telles armes sont résolues comme n'importe quelle autre attaque.

Si vous visez avant d'effectuer une attaque par missile ou par torpille, elle se fixe sur l'objectif et peut la suivre de son propre chef. Effectuez votre jet d'attaque normalement, mais si vous échouez, le missile ou la torpille peut tenter une nouvelle attaque au tour suivant. La deuxième attaque est effectuée avec le même bonus de combat, mais subit une pénalité de -5 (cette deuxième attaque ne coûte pas d'action). Si le missile ou la torpille échoue une seconde fois, il explose sans causer de dommages.

**Attaquer un missile ou une torpille :** si un missile ou une torpille rate sa cible une première fois, il est possible de lui tirer dessus avant qu'il n'attaque de

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

nouveau. De tels projectiles ont une Défense Réflexe de 30 et 10 points de vie. Il est aussi possible d'attaquer un missile ou une torpille avant sa première attaque, mais vous devez pour ce faire avoir préparé une action au préalable qui se déclenchera au tir du projectile.

## RAYONS TRACTEURS

Plutôt que de s'attaquer aux points de vie d'un véhicule, le rayon tracteur tente d'empêcher un véhicule de s'échapper. Lorsque l'on attaque avec un rayon tracteur, votre attaque touche si vous égalez ou dépassez la Défense Réflexe de la cible. Si vous touchez, effectuez un test opposé de FOR. Si vous l'emportez, la cible est « saisie » par le rayon.



Si la cible est plus petite ou de même taille que votre véhicule, il ne peut plus bouger et perd son bonus de Dextérité sur sa Défense Réflexe. A chaque tour et à votre tour, vous devez relancer un test de FOR, sachant que la cible subit une pénalité de -2 par tour passé dans le faisceau du rayon où elle perd en outre un point d'énergie par tour. Au bout de trois tours, la cible est considérée comme définitivement acquise et ne peut plus s'échapper. Notez que la cible peut être « tractée » vers l'émetteur du rayon (la plupart du temps dans un hangar à véhicules) ou immobilisée sur place (elle se déplacera alors à la même vitesse que le vaisseau hôte).

## DESCRIPTION DES VÉHICULES

Cette section présente plusieurs véhicules courants que vous pouvez utiliser dans votre campagne de la Guerre des Etoiles. Chaque description est pourvue des statistiques de combat des appareils. Certaines sont propres aux véhicules ou demandent un petit mot d'explication.

Voici la fiche vierge adaptée ensuite à chaque appareil :

Appareil					
Taille :			Structure :		
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
Ecrans		RD		Cargo	
Equipage :					
Armement :					
Hyperdrive :					
Passagers :					
Autonomie :					
Coût :					

**Hyperdrive :** indique la présence d'un module hyperdrive, permettant à l'appareil d'effectuer des sauts dans l'hyperespace. Le multiplicateur sera appliqué à la durée du trajet en heures (voir plus loin). Plus la valeur est basse, meilleur est l'hyperdrive. Entre parenthèses se trouvera parfois l'indication du nombre de sauts programmés dans le navordinateur, l'ordinateur qui gère les sauts en hyperespace. Il est possible de programmer à l'avance un certain nombre de sauts, en fonction de la performance du navordinateur.

**Passagers :** c'est le nombre de passagers que le véhicule peut transporter en plus de ses membres d'équipage.

**Autonomie :** le temps nécessaire à l'épuisement des ressources en eau et nourriture en temps normal.

**Coût :** le prix de l'appareil sur le marché standard. Les appareils militaires ne sont généralement pas à vendre.

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

## Marcheurs

La plupart des marcheurs sont utilisés comme véhicules d'assaut. Leur taille impressionnante et leur force leur permet de transporter plus d'armes lourdes et de blindage que des véhicules à répulseurs et ils ont la possibilité de marcher par-dessus les obstacles.

### Kuat Transport Blindé Tout Terrain (TB-TT)

Ce marcheur haut de plus de 15 mètres est un appareil imposant, terrifiant, qui fait trembler le sol à chaque pas lorsqu'il s'avance vers les fortifications ennemies. Sa puissance de feu le met souvent en première ligne des assauts terrestres d'envergure.

Kuat Transport Blindé Tout Terrain (TB-TT)					
Taille : 2		Structure : 300			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+4	0	+4	+2	+2	0
<b>Ecrans</b>	Oui	<b>RD</b>	6	<b>Cargo</b>	1T
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, CAN, SEN, ORD), copilote (PIL, SEN, ORD), responsable des communications (ORD, SEN), canonnier (CAN) et mécano (MOT)					
<b>Armement :</b> canons lasers lourds (6D10x2), canons blasters (3D10x2)					
<b>Hyperdrive :</b> Non					
<b>Passagers :</b> 40					
<b>Autonomie :</b> 1 semaine					
<b>Coût :</b> pas à vendre (militaire)					

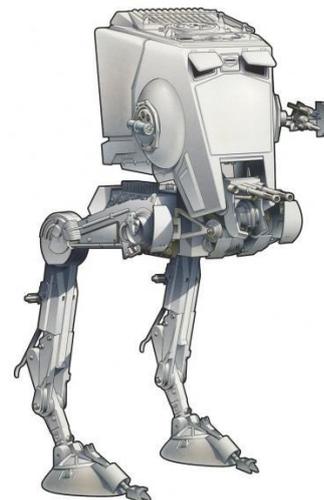


### Kuat Transport Rapide Tout Terrain (TR-TT)

Ce marcheur haut de huit mètres cinquante est un véhicule relativement mobile monté sur deux jambes qui se déplace rapidement sur le champ de bataille et à travers des terrains difficiles,

généralement utilisé pour la reconnaissance et pour offrir un soutien rapide aux troupes au sol.

Kuat Transport Rapide Tout Terrain (TR-TT)					
Taille : 1		Structure : 120			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+2	+2	+2	0	0	0
<b>Ecrans</b>	Non	<b>RD</b>	0	<b>Cargo</b>	-
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, CAN, SEN, ORD), copilote (PIL, SEN, ORD)					
<b>Armement :</b> canons blasters jumelés (4D10x2) et deux canons blasters jumelés (3D20x2) OU canons blasters jumelés (4D10x2) et lance-grenade (4D6).					
<b>Hyperdrive :</b> Non					
<b>Passagers :</b> -					
<b>Autonomie :</b> 2 jours					
<b>Coût :</b> pas à vendre (militaire)					



### Rothana Renfort Tactique Tout Terrain (RT-TT)

Utilisé comme transport de troupes et de matériel et véhicule d'assaut pendant la guerre des clones, le RT-TT a fait ses preuves sur les champs de bataille de nombreuses planètes.



# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

Rothana Renfort Tactique Tout Terrain (RT-TT)					
Taille : 1			Structure : 160		
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+3	0	+3	+1	+1	0
Ecrans	Non	RD	0	Cargo	60T
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, CAN, SEN, ORD), copilote (PIL, SEN, ORD), deux canoniers (CAN), 1 AV et 1 AR					
<b>Armement :</b> canon lourd (5D10), deux canons blasters légers jumelés (3D10x2)					
<b>Hyperdrive :</b> Non					
<b>Passagers :</b> 20					
<b>Autonomie :</b> 1 semaine					
<b>Coût :</b> pas à vendre (militaire)					

## Speeders

Les véhicules à répulseurs au sol, connus sous le nom de landspeeders, sont relativement courants sur toutes les planètes de la galaxie. Ils sont utilisés par les forces militaires comme par les entreprises ou même les particuliers. La plupart des familles disposent d'un landspeeder, en particulier sur les planètes urbanisées et peu de transports publics. Les landspeeders sont propulsés par des répulseurs gravitationnels bien que certains engins militaires ou sportifs soient dotés de moteurs plus puissants.

### Sorosuub X-34

L'un des speeders civils les plus populaires qui soit. Il peut voler à une hauteur d'1,5 mètres. Il est prévu pour deux personnes, possède un affichage holographique, une navigation assistée par ordinateur et des stabilisateurs pour une course agréable par-dessus des terrains difficiles.

Sorosuub X-34					
Taille : 1			Structure : 40		
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
0	+1	0	0	+1	+1
Ecrans	Non	RD	0	Cargo	-
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, ORD)					
<b>Armement :</b> -					
<b>Hyperdrive :</b> Non					
<b>Passagers :</b> 1					
<b>Autonomie :</b> 1 jour					
<b>Coût :</b> 10.550 (2.500 d'occasion)					



### Flashspeeder Nubien

Utilisé principalement par les forces de sécurité de la planète Naboo, le Flashspeeder est également populaire auprès des sociétés de gardiennage dans toute la galaxie.

Flashspeeder Nubien					
Taille : 1			Structure : 45		
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
0	+1	+1	0	0	0
Ecrans	Non	RD	0	Cargo	-
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL), canonier (CAN)					
<b>Armement :</b> fusil blaster monté (3D8)					
<b>Hyperdrive :</b> Non					
<b>Passagers :</b> 4					
<b>Autonomie :</b> 1 jour					
<b>Coût :</b> 12.000 (6.000 d'occasion)					



## Motospeeders

Ces véhicules personnels, petits et rapides, offrent aux jeunes les sensations fortes du pilotage mais également aux forces armées de petits bolides maniables pour la reconnaissance. Les hors-la-loi apprécient aussi la facilité avec laquelle ils peuvent disparaître à leurs commandes. Les motospeeders sont populaires dans tous les systèmes du noyau, où elles sont vues comme plus racées et plus raffinées que les pods de course. Cependant, si la vitesse et la manœuvrabilité sont les points forts des motospeeders, la sécurité et la protection sont leurs points faibles.

### Aratech 74-Z

Cette motospeeder de base est utilisée pour la reconnaissance militaire et les patrouilles urbaines. Elle est dotée d'un puissant répulseur à

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

double propulsion, d'une longue tige de contrôle et d'un petit canon laser rotatif. Elle est prévue pour un pilote seul, mais peut éventuellement porter un passager sur la même selle.

Aratech 74-Z						
Taille : 0			Structure : 30			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
0	+1	0	0	0	0	
Ecrans	Non	RD	0	Cargo	3Kg	
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, CAN)						
<b>Armement :</b> canon laser (4D10)						
<b>Hyperdrive :</b> Non						
<b>Passagers :</b> -						
<b>Autonomie :</b> 1 jour						
<b>Coût :</b> 6.750 (1.200 d'occasion)						



### Ikas-Adno 22-B Nightfalcon

Le modèle Nightfalcon est populaire auprès des civils, des coureurs mais aussi des forces militaires. Les modèles publics ne sont généralement pas pourvus d'armes. Il peut atteindre l'altitude de 10 mètres, ce qui est courant pour la plupart des motospeeders.

Ikas-Adno 22-B Nightfalcon						
Taille : 0			Structure : 16			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
0	0	0	0	0	0	
Ecrans	Non	RD	0	Cargo	4Kg	
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL)						
<b>Armement :</b> canon laser (4D10)						
<b>Hyperdrive :</b> Non						
<b>Passagers :</b> 1						
<b>Autonomie :</b> 1 jour						
<b>Coût :</b> 6.000 (1.100 d'occasion)						



### Freeco Speeder

Les motospeeders Freeco, originaires de Bespin, furent utilisées par les forces de la Grande Armée de la République dans des environnements froids. Elles offrent une protection complète du pilote et une bien meilleure fiabilité. Son cargo lui permet également de transporter le matériel de base d'un soldat en milieu hostile. Son seul défaut est sa faible altitude de flottaison au regard des autres motospeeders.

Freeco Speeder						
Taille : 0			Structure : 45			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+1	0	0	0	0	0	
Ecrans	Non	RD	0	Cargo	30Kg	
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL)						
<b>Armement :</b> canons lasers jumelés (2D10x2)						
<b>Hyperdrive :</b> Non						
<b>Passagers :</b> -						
<b>Autonomie :</b> 1 semaine						
<b>Coût :</b> 14.700 (7.400 d'occasion)						



### Blindés d'assaut

Ces véhicules lourdement blindés et armés utilisent des roues, des chenilles ou des répulseurs pour se déplacer sur le champ de bataille. Bien que peu manœuvrables, ils proposent une puissance de feu phénoménale et peuvent transporter des troupes dans une relative sécurité vers le théâtre des opérations.

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

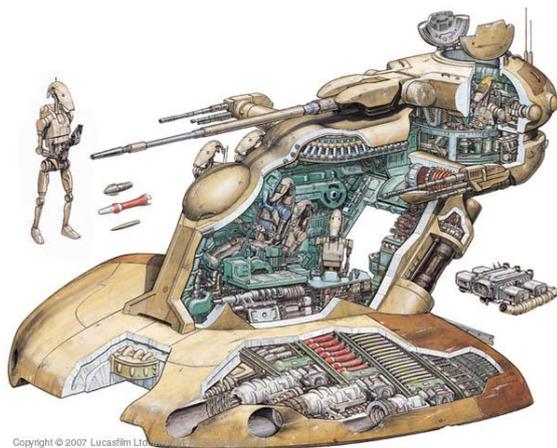
## AAT-1

La Fédération du Commerce utilisait le AAT-1, propulsé par de puissants répulseurs, en première ligne des champs de bataille pour percer les rangs ennemis avant de déployer ses droïdes de combat.



AAT-1						
Taille : 1		Structure : 180				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+1	0	+1	0	0	0	
<b>Ecrans</b>	Non	<b>RD</b>	0	<b>Cargo</b>	500Kg	
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, CAN, SEN, ORD), canonnier (CAN, SEN)						
<b>Armement :</b> canon laser lourd (6D10x2 - canonnier), canon laser léger (3D10x2 - canonnier), lance-missile (6D6)						
<b>Hyperdrive :</b> Non						
<b>Passagers :</b> 6						
<b>Autonomie :</b> 1 semaine						
<b>Coût :</b> pas à vendre (militaire)						

Incom T-47 modifié						
Taille : 1		Structure : 60				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
0	+2	+1	0	+1	0	
<b>Ecrans</b>	Non	<b>RD</b>	0	<b>Cargo</b>	50Kg	
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), canonnier (ORD, SEN, CAN)						
<b>Armement :</b> canon laser double (5D10), grappin						
<b>Hyperdrive :</b> Non						
<b>Passagers :</b> -						
<b>Autonomie :</b> 1 jour						
<b>Coût :</b> 50.000 d'occasion						



## Canonnière LAAT/i

Déployée pour la première fois lors de la Bataille de Géonosis, la canonnière est un exemple de véhicule spatial capable de transporter des troupes directement au cœur de l'action. Ses armes sont destinées à nettoyer la zone d'atterrissage et à éliminer l'artillerie ennemie pendant le débarquement des troupes.

## Airspeeders

Les airspeeders sont des véhicules aériens légers qui peuvent atteindre des altitudes proches de la stratosphère, bien qu'ils ne soient pas équipés pour le voyage spatial.

## Incom T-47 modifié

Cet appareil, dans sa version modifiée, est le véhicule préféré de l'Alliance Rebelle pour les attaques au sol. Ils furent employés pour défendre la Base Echo durant la Bataille de Hoth et peuvent être adaptés à tous les climats.

Canonnière LAAT/i						
Taille : 1		Structure : 160				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+3	+1	+2	0	0	+1	
<b>Ecrans</b>	Non	<b>RD</b>	0	<b>Cargo</b>	2T	
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, CAN, ORD, SEN), trois canonniers (CAN, SEN, deux AV, 1 AR)						
<b>Armement :</b> lance-missile (6D10x2, pilote), canons lasers anti-personnel (4D10, canonnier), lasers composites pivotant (3D10, canonnier, pilote)						
<b>Hyperdrive :</b> Non						
<b>Passagers :</b> 30						
<b>Autonomie :</b> 2 jours						
<b>Coût :</b> 65.000 (40.000 d'occasion)						

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV



## Bespin Storm IV « Voiture des Nuages »

Popularisée par les services de sécurité de la Cité des Nuages, le modèle Storm IV propose une étrange architecture dédoublée autour d'un moteur ionique central. Deux « pods » contiennent l'un (à gauche) le poste de pilotage et l'autre (à droite), les commandes d'artillerie. Rapide et maniable, sous des dehors patauds, la « Voiture des Nuages » s'est peu développée en dehors de ce partenariat commercial.

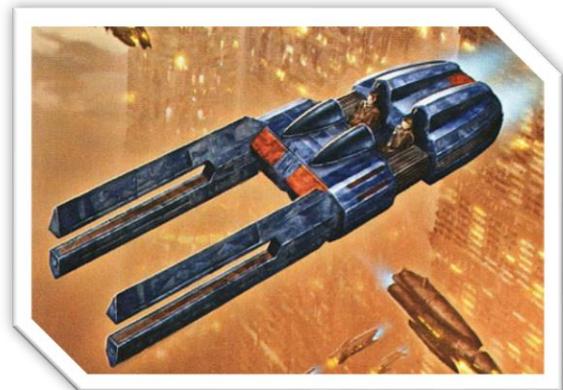
Bespin Storm IV « Voiture des Nuages »						
Taille : 1		Structure : 65				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+1	+2	+2	0	0	0	
Ecrans	Non	RD	0	Cargo	80Kg	
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN), canonier (SEN, CAN)						
<b>Armement :</b> canon blaster double (3D10x2, canonier)						
<b>Hyperdrive :</b> Non						
<b>Passagers :</b> 2						
<b>Autonomie :</b> 1 jour						
<b>Coût :</b> 45.000 (12.000 d'occasion)						



## Sorosuub Twin-228

Véhicule relativement classique alliant un certain sens du design à des performances honorables, le Twin-228 a été adopté dans les grandes villes comme dans les campagnes sur de nombreux mondes. Certains utilisateurs l'ont également transformé en pod de course en boostant ses performances.

Sorosuub Twin-228						
Taille : 1		Structure : 45				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
0	+2	0	+1	0	0	
Ecrans	Non	RD	0	Cargo	60Kg	
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN) (les deux places offrent des commandes dédoublées)						
<b>Armement :</b> -						
<b>Hyperdrive :</b> Non						
<b>Passagers :</b> 1						
<b>Autonomie :</b> 1 jour						
<b>Coût :</b> 15.000 (5.000 d'occasion)						



## Chasseurs spatiaux

Les chasseurs sont les vaisseaux préférés des pilotes. Equipés de moteurs légers mais puissants, dotés de contrôles fiables et répondant à la moindre sollicitation de leur pilote, les chasseurs peuvent frapper avant que des appareils plus gros aient pu réagir. Leur armement est limité, comme leur armure et leurs boucliers (s'ils en ont) en comparaison à ceux de vaisseaux lourds, mais un bon pilote à bord d'un bon chasseur peut être plus destructeur que les batteries d'artillerie d'un gros porteur.

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

## Incom T-65b Aile-X

Souvent considéré comme le meilleur chasseur jamais produit, le T-65b « Aile-X » a été développé en grand secret au sein d'Incom Corporation en soutien à l'Alliance Rebelle. Dotée d'une puissance de feu phénoménale pour un appareil de cette taille, mais aussi de boucliers très résistants et même d'un hyperdrive, l'Aile-X est aussi agile qu'un TIE impérial et bien plus versatile. Elle est équipée d'un caisson pour droïde astromech, permettant au pilote de se reposer sur une unité R2 pour la visée, le contrôle des dommages et les calculs d'hyperespace.



Incom T-65b Aile-X					
Taille : 1		Structure : 120			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+1	+4	+1	+1	0	0
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	110Kg
<b>Equipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), droïde astromech (ORD, SEN, CAN)					
<b>Armement :</b> canons lasers (6D10x2), torpilles à protons (9D10x2)					
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X1, mémoire de 10 sauts)					
<b>Passagers :</b> -					
<b>Autonomie :</b> 1 semaine					
<b>Coût :</b> 150.000 (65.000 d'occasion)					



## Koensayr Aile-Y

Bien que courante au sein de la flotte rebelle, l'Aile-Y n'est pas aussi populaire que les autres chasseurs, car elle n'est pas aussi manœuvrable ni aussi rapide. Toutefois, ses boucliers font partie des meilleurs pour des vaisseaux de cette taille et son armement compense également ses performances moyennes. Comme l'Aile-X, l'Aile-Y possède un caisson de connexion pour un droïde astromech qui s'acquitte des basses besognes en cours de vol.

Koensayr Aile-Y					
Taille : 1		Structure : 120			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+1	0	+1	+1	0	0
Ecrans	Oui	RD	25	Cargo	110Kg
<b>Equipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (PIL, ORD, SEN, CAN), droïde astromech (ORD, SEN)					
<b>Armement :</b> canons lasers (4D10x2), torpilles à protons (4D10x2)					
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X1, mémoire de dix sauts)					
<b>Passagers :</b>					
<b>Autonomie :</b> 1 jour					
<b>Coût :</b> 135.000 (60.000 d'occasion)					

## Alliance Aile-A

Le développement de l'Aile-A a démarré en secret peu de temps après la bataille de Yavin. Le général Dodonna a réalisé que la vitesse des chasseurs impériaux avait failli coûter la victoire à l'Alliance Rebelle et il a décidé de remédier à la situation en concevant un tout nouvel appareil, plus rapide, mais moins bien armé.

Alliance Aile-A					
Taille : 1		Structure : 80			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
0	+3	0	0	0	0
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	40Kg
<b>Equipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (PIL, ORD, SEN, CAN)					
<b>Armement :</b> canons lasers (5D10x2), missiles à concussion légers (7D10x2)					
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X1, mémoire de deux sauts)					
<b>Passagers :</b> -					
<b>Autonomie :</b> 1 semaine					
<b>Coût :</b> 175.000 (70.000 d'occasion)					

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV



## Slayn & Korpil Aile-B

Conçu par l'Amiral Ackbar lui-même, le bombardier « Aile-B » sert de soutien d'assaut à la flotte rebelle. De par sa forme et sa structure si particulières, l'Aile-B est un vaisseau difficile à manœuvrer mais d'une redoutable efficacité si on en comprend le fonctionnement.

Slayn & Korpil Aile-B						
Taille : 1			Structure : 90			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+1		+2	+1	+1	0	
<b>Ecrans</b>	Oui	<b>RD</b>	10	<b>Cargo</b>	45Kg	
<b>Equipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN)						
<b>Armement :</b> autoblasters (4D10x2), canons lasers (7D10x2), canons à ions légers (4D10x2 ion), torpilles à protons (4D10x2)						
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X2, mémoire de deux sauts)						
<b>Passagers :</b> -						
<b>Autonomie :</b> 1 semaine						
<b>Coût :</b> 220.000 (120.000 d'occasion)						



## Arc-170

L'Arc-170 est le fruit de la collaboration d'Incom et de Subpro Corporation. Il sert à la fois de vaisseau de reconnaissance et de chasseur lourd. Il semble évident qu'il est à l'origine d'un chasseur comme l'Aile-X.

Arc-170						
Taille : 1			Structure : 150			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+2	+1	+1	0	0	0	
<b>Ecrans</b>	Oui	<b>RD</b>	10	<b>Cargo</b>	110Kg	
<b>Equipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (PIL, ORD, SEN, CAN), droïde astromech (ORD, SEN)						
<b>Armement :</b> canons lasers (6D10x2), canons lasers moyens (5D10x2, canonier, AR), torpilles à protons (4D10x2)						
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X1,5, mémoire de dix sauts)						
<b>Passagers :</b> -						
<b>Autonomie :</b> 5 jours						
<b>Coût :</b> 155.000 (70.000 d'occasion)						



## Intercepteur Aethersprite Delta-7

Kuat Systems Engineering a développé le Delta-7 lorsque le maître Jedi Saesee Tiin a suggéré que les Jedi disposent de leurs propres chasseurs. Efficaces en combat tout en demeurant économiques, ils devinrent rapidement les chasseurs typiques des Jedi, à tel point que leurs pilotes étaient automatiquement reconnus comme étant membres de l'Ordre. Il est généralement vendu avec son anneau d'hyperdrive, un cercle dans lequel l'appareil peut venir se loger et qui lui permet d'entrer en hyperspace.

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV



Intercepteur Aethersprite Delta-7						
Taille : 1		Structure : 65				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
0	+2	0	0	+1	+1	
<b>Ecrans</b>	Oui	<b>RD</b>	15	<b>Cargo</b>	25Kg	
<b>Equipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), droïde astromech (ORD, SEN)						
<b>Armement :</b> canons lasers (6D10x2)						
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X1, avec l'anneau, mémoire de dix sauts)						
<b>Passagers :</b> -						
<b>Autonomie :</b> 1 semaine						
<b>Coût :</b> 180.000 (145.000 d'occasion)						

## Chasseur Royal N-1

Un exemple de l'art nubien. Le Chasseur Royal N-1 est le premier chasseur spatial conçu par les paisibles habitants de Naboo. C'est un chasseur léger destiné à la protection rapprochée de la planète.

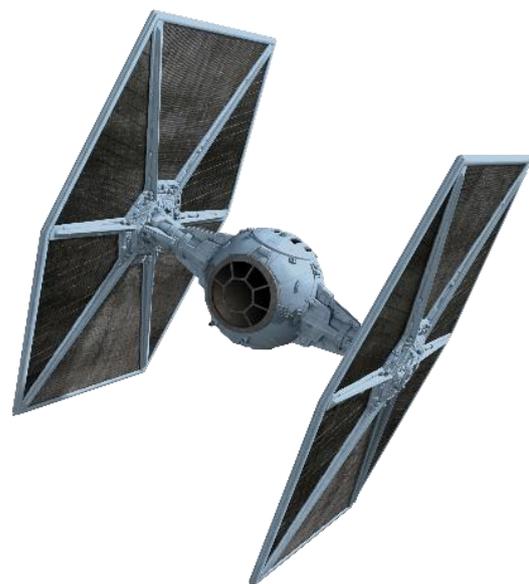
Chasseur Royal N-1						
Taille : 1		Structure : 60				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
0	+1	0	+1	0	+1	
<b>Ecrans</b>	Oui	<b>RD</b>	15	<b>Cargo</b>	65Kg	
<b>Equipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), droïde astromech (ORD, SEN)						
<b>Armement :</b> canons lasers (5D10x2), torpilles à protons (4D10x2)						
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X1, mémoire de dix sauts)						
<b>Passagers :</b> -						
<b>Autonomie :</b> 1 semaine						
<b>Coût :</b> indisponible à la vente (militaire)						



## Siemar TIE

Désireux de normaliser sa flotte militaire, l'Empire choisit le TIE en remplacement des nombreux modèles de chasseurs utilisés à cette époque. Peu coûteux à la production, le TIE a prouvé son efficacité dans bien des situations.

Siemar TIE						
Taille : 1		Structure : 60				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
0	+3	0	0	+1	0	
<b>Ecrans</b>	-	<b>RD</b>	-	<b>Cargo</b>	65Kg	
<b>Equipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN)						
<b>Armement :</b> canons lasers (4D10x2)						
<b>Hyperdrive :</b> -						
<b>Passagers :</b> -						
<b>Autonomie :</b> 2 jours						
<b>Coût :</b> 60.000 (25.000 d'occasion)						



# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

## Sienar Bombardier TIE

Différent du chasseur standard par sa coque dédoublée, l'une abritant le pilote et ses appareils de vol, l'autre les systèmes et les charges d'armement, le bombardier TIE n'est pas vraiment un chasseur, mais sa vocation tactique en fait une arme redoutable.



Sienar Bombardier TIE					
Taille : 1		Structure : 130			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+2	+1	+2	0	+1	0
<b>Ecrans</b>	-	<b>RD</b>	-	<b>Cargo</b>	15T
<b>Equipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN)					
<b>Armement :</b> canons lasers (3D10x2), missiles à concussion moyens (9D10x2)					
<b>Hyperdrive :</b> -					
<b>Passagers :</b> -					
<b>Autonomie :</b> 2 jours					
<b>Coût :</b> 150.000 (60.000 d'occasion)					

## Sienar Intercepteur TIE

Après la bataille de Yavin, les commandants de la flotte impériale firent la demande d'un appareil capable de contrer les performances des Ailes-X de l'Alliance. La réponse fut l'Intercepteur TIE, qui incorporait la technologie de nombreux prototypes en cours de production.

Sienar Intercepteur TIE					
Taille : 1		Structure : 90			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
0	+4	0	+1	0	0
<b>Ecrans</b>	-	<b>RD</b>	-	<b>Cargo</b>	75Kg
<b>Equipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN)					
<b>Armement :</b> canons lasers (6D10x2)					
<b>Hyperdrive :</b> -					
<b>Passagers :</b> -					
<b>Autonomie :</b> 2 jours					
<b>Coût :</b> 120.000 (50.000 d'occasion)					



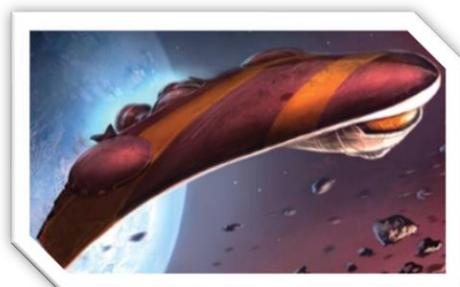
## Transporteurs spatiaux

Avant d'être un champ de bataille, la galaxie est un lieu de passage commercial. De planète en planète, les denrées alimentaires, les matières premières, les produits finis sont échangés contre des crédits ou d'autres produits. S'il existe des transporteurs particulièrement massifs, capables de transporter des milliers de tonnes de biens divers, la majorité des transporteurs sont plutôt légers, parfois à peine plus gros que des chasseurs.

### Yacht Classe-Baudo

Le Yacht des étoiles de classe Baudo est le vaisseau favori des nantis de la galaxie. Il est particulièrement populaire au sein des fils et filles de bonne famille qui veulent se frotter aux durs. C'est un appareil plutôt joli, fait de lignes organiques qui font plus penser à une créature des fonds océaniques qu'à un appareil de haute technologie.

Yacht Classe-Baudo					
Taille : 2		Structure : 60			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+1	0	+3	+1	+1	+1
<b>Ecrans</b>	Oui	<b>RD</b>	15	<b>Cargo</b>	35T
<b>Equipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN)					
<b>Armement :</b> canons lasers légers (2D10x2)					
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X2, navordinateur)					
<b>Passagers :</b> 8					
<b>Autonomie :</b> 1 mois					
<b>Coût :</b> 400.000 (250.000 d'occasion)					

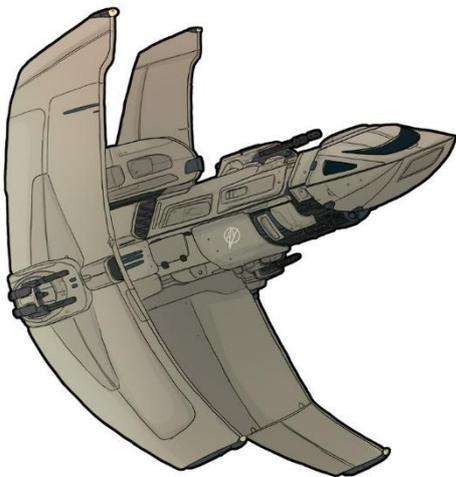


# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

## Koensayr Corvette Classe-Citadelle

La corvette ILH-KK, aussi appelé Citadelle, n'est pas un vaisseau militaire, mais il en a tous les atouts. C'est un transporteur surarmé destiné à ceux qui ne comptent que sur eux-mêmes pour assurer la sécurité de leur cargaison.

Koensayr Corvette Classe-Citadelle					
Taille : 2			Structure : 120		
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+1	0	+4	+1	+1	0
<b>Ecrans</b>	Oui	<b>RD</b>	15	<b>Cargo</b>	50T
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), responsable des communications (ORD, SEN), canonier (CAN)					
<b>Armement :</b> canons lasers (5D10x2, TO canonnier), canon à ions (5D10x2, pilote, AV), missiles à concussion moyens (8D10x2)					
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X2, navordinateur)					
<b>Passagers :</b> 14					
<b>Autonomie :</b> 6 mois					
<b>Coût :</b> 205.000 (120.000 d'occasion)					



## Firespray-31

Initialement, cet appareil fut conçu pour les patrouilles systémiques et le transport de prisonniers. Mais ce qui fit son succès, c'est sa capacité à être personnalisé par ses propriétaires. Sa forme inhabituelle lui permet des décollages verticaux très rapides.



Firespray-31					
Taille : 2			Structure : 150		
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+2	+2	+2	0	+2	0
<b>Ecrans</b>	Oui	<b>RD</b>	30	<b>Cargo</b>	7T
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (SEN, ORD, CAN)					
<b>Armement :</b> canons blasters (5D10x2), rayon tracteur					
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X1,5, navordinateur)					
<b>Passagers :</b> 6					
<b>Autonomie :</b> 1 mois					
<b>Coût :</b> 120.000					

## Ghtroc 720

Le Ghtroc 720 est l'un des concurrents les plus sérieux du célèbre YT-1300. Malgré une campagne de publicité phénoménale et de réelles prouesses technologiques, il n'a cependant pas pu déloger le transporteur coréllien des cœurs des pilotes de la galaxie.

Ghtroc 720					
Taille : 2			Structure : 110		
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+1	0	+3	+1	0	0
<b>Ecrans</b>	Oui	<b>RD</b>	15	<b>Cargo</b>	135T
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (SEN, ORD, CAN)					
<b>Armement :</b> canons lasers (4D10x2)					
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X2, navordinateur)					
<b>Passagers :</b> 10					
<b>Autonomie :</b> 2 mois					
<b>Coût :</b> 98.500 (23.000 d'occasion)					

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV



## Croiseur Gozanti

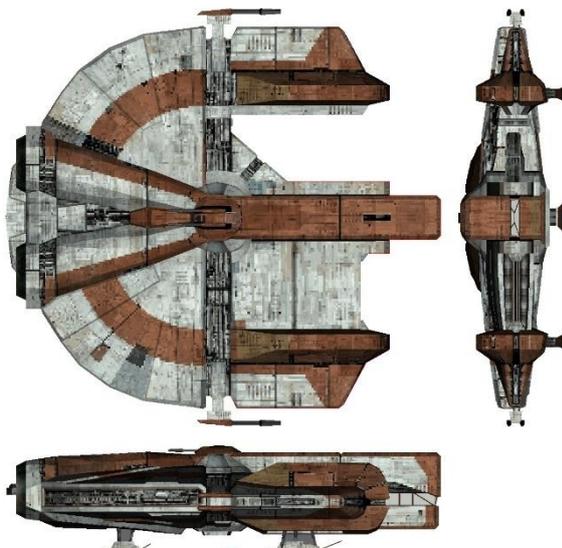
Conçu par la Corporation Coréllienne, ce lourd vaisseau de transport surarmé ne fut produit qu'en faible quantité et parfois seulement à la demande, sous des noms différents. Au vu de son armement, le Gozanti a été conçu pour être très lent, de façon à ne pas être catalogué comme vaisseau militaire et de pouvoir atteindre le marché commercial. Il est cependant capable de transporter jusqu'à deux chasseurs sous la coque.

## Transporteur Dynamic

Ce très vieil appareil remonte aux origines de l'Ancienne République et n'était, à l'époque, déjà pas courant. Malgré ce fait, il fut produit durant de très nombreuses années sur un modèle unique.

Transporteur Dynamic					
Taille : 2		Structure : 110			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+1	0	+1	0	0	+1
<b>Ecrans</b>	Non	<b>RD</b>	-	<b>Cargo</b>	60T
<b>Equipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (SEN, ORD, CAN)					
<b>Armement :</b> canons lasers (4D10x2)					
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X3, navordinateur)					
<b>Passagers :</b> 6					
<b>Autonomie :</b> 2 mois					
<b>Coût :</b> 80.000 (30.000 d'occasion)					

Croiseur Gozanti					
Taille : 2		Structure : 180			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+2	0	+4	0	0	0
<b>Ecrans</b>	Oui	<b>RD</b>	15	<b>Cargo</b>	75T
<b>Equipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (SEN, ORD, CAN), Salle des machines (MOT), Salle des senseurs (SEN), Salle des ordinateurs (ORD), 2 canoniers (CAN)					
<b>Armement :</b> canons lasers en batterie (2 canoniers, 4D10x2) 4D10x2, torpilles à protons (9D10x2), canons lasers quadruples en batterie (4 canoniers, 5D10x2)					
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X3, navordinateur)					
<b>Passagers :</b> 12					
<b>Autonomie :</b> 1 mois					
<b>Coût :</b> 150.000 (50.000 d'occasion)					

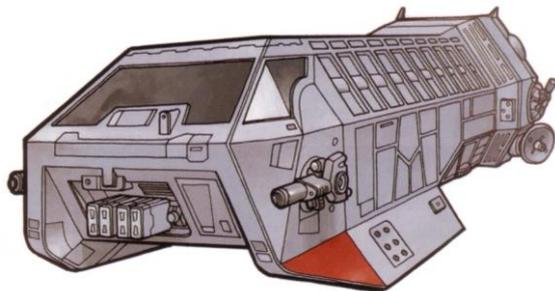


## Barge d'Assaut Impériale Gamma

Destinée au transport de troupes sur le champ de bataille, la barge conçue par Telgorn's Corp est très bien cotée par les ingénieurs impériaux comme par ses pilotes et ses passagers en raison de sa grande résistance aux dommages et de son efficacité. De nombreuses versions civiles de cet engin, moins armées, sont également en circulation dans toute la galaxie.

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

Barge d'assaut impériale Gamma						
Taille : 2			Structure : 360			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+4	0	+4	+2	+2	+2	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	5T	
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN), copilote (SEN, ORD, CAN), Salle des machines (MOT), Salle des senseurs (SEN), Salle des ordinateurs (ORD), 2 canonnières (CAN)						
<b>Armement :</b> turbolasers (2D10x5, canonnières), rayon tracteur, missiles à concussion moyens (8D10x2)						
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X2, mémoire de trois sauts)						
<b>Passagers :</b> 40						
<b>Autonomie :</b> 1 semaine						
<b>Coût :</b> 850.000 (340.000 d'occasion)						



## Esquif Type-J

Ce transport tout confort a été marqué par le climat de danger permanent des dernières heures de l'Ancienne République. Conçu comme un appareil de standing très populaire chez les sénateurs et les hommes d'affaires, le Type-J se vendait de série avec un armement léger et même une console de tir.

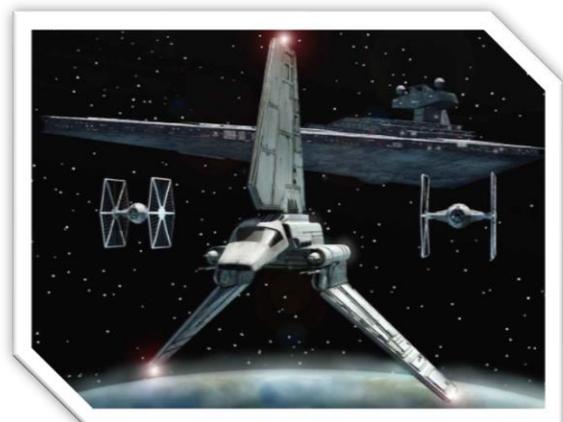
Esquif Type-J						
Taille : 2			Structure : 200			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+2	+2	+2	+2	+2	+2	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	10T	
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), Senseurs (SEN), Canonnière (CAN)						
<b>Armement :</b> canons blasters (7D10x2)						
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X5, navordinateur)						
<b>Passagers :</b> 3						
<b>Autonomie :</b> 1 mois						
<b>Coût :</b> 450.000 (300.000 d'occasion)						



## Sienar Navette Lambda

C'est l'un des appareils impériaux les plus facilement identifiables. La navette Lambda sert au transport de personnalités mais dispose malgré tout d'un armement qui rappelle le caractère guerrier de l'Empire.

Sienar Navette-Lambda						
Taille : 2			Structure : 120			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+1	0	+3	+2	+1	+1	
Ecrans	Oui	RD	10	Cargo	80T	
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (SEN, ORD, CAN), Salle des ordinateurs (ORD)						
<b>Armement :</b> canons blasters (5D10x2), canon blaster (5D10x2), canon blaster double (2D10x2)						
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X1, navordinateur)						
<b>Passagers :</b> 20						
<b>Autonomie :</b> 2 mois						
<b>Coût :</b> 240.000						



# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

## Gallofree GR-75

Le Gallofree est un transport relativement courant dans la galaxie, malgré sa faible vitesse. Il est rare que l'on s'en serve pour des voyages longue distance, même si son hyperpropulsion demeure l'une des meilleures du marché. Il a notamment servi l'Alliance Rebelle lors de l'évacuation de la planète Hoth.



Gallofree GR-75						
Taille : 3			Structure : 400			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+4	0	+4	+2	+2	+2	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	19.000T	
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (SEN, ORD, CAN), Salle des machines (MOT), Salle des senseurs (SEN), Salle des ordinateurs (ORD), 1 canonier (CAN)						
<b>Armement :</b> canons lasers (4D10x2, canonier)						
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X4, navordinateur)						
<b>Passagers :</b> 40						
<b>Autonomie :</b> 6 mois						
<b>Coût :</b> 350.000 (125.000 d'occasion)						

## CEC Croiseur Républicain Consulaire

Réalisé sur les chantiers de la Corporation Corélienne, cet appareil est entré en service à la fin de l'ère de l'Ancienne République. C'est un vaisseau simple et économique, malgré son nom ronflant.

CEC Croiseur Républicain Consulaire						
Taille : 3			Structure : 960			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+4	0	+4	+2	+2	+2	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	1000T	
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (SEN, ORD, CAN), Salle des ordinateurs (ORD), Salle des machines (MOT), Salle des senseurs (SEN), trois canoniers (CAN)						
<b>Armement :</b> canons blasters (5D10x2, canonier, TO), canon blaster (5D10x2, canonier, TO), canon blaster double (2D10x2, canonier, AV)						
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X2, navordinateur)						
<b>Passagers :</b> 16						
<b>Autonomie :</b> 6 mois						
<b>Coût :</b> 1.250.000 (400.000 d'occasion)						



## Siemar GAT-12h « Skipray »

Conçu comme le plus petit vaisseau impérial équipé d'un hyperdrive, le « Skipray » est un vaisseau de transport léger capable de traverser des blocus. Rapide et résistant aux dommages, il est également très populaire auprès des contrebandiers de tout genre.

Siemar GAT-12h « Skipray »						
Taille : 2			Structure : 230			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+1	+1	+3	+2	+1	+1	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	20T	
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (SEN, ORD, CAN), Salle des ordinateurs (ORD), canonier (CAN)						
<b>Armement :</b> canons blasters (5D10x2, canonier, TO); torpilles à protons lourdes (10D10x2, pilote)						
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X2, mémoire de quatre sauts)						
<b>Passagers :</b> 10						
<b>Autonomie :</b> 1 mois						
<b>Coût :</b> 624.000 (250.000 d'occasion)						

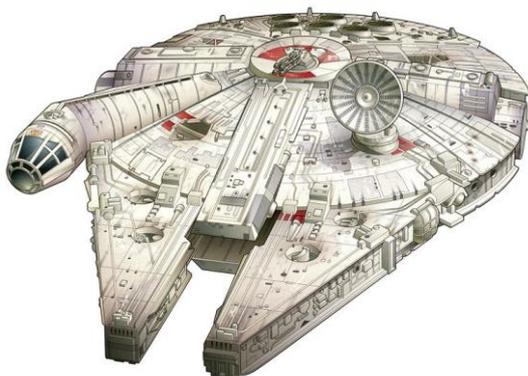
# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV



## YT-1300 Coréllien

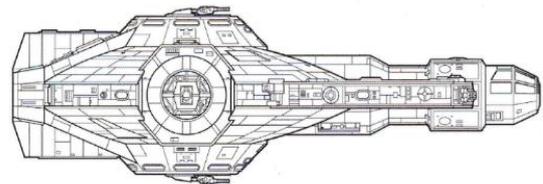
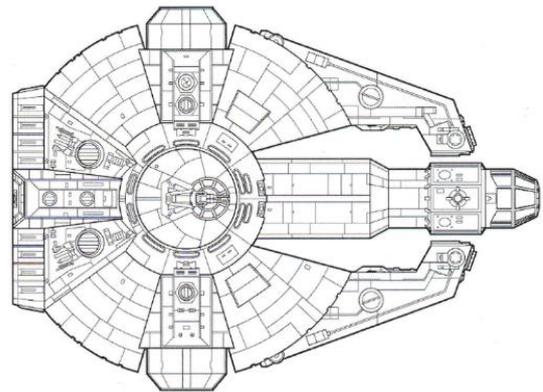
Les transporteurs légers les plus populaires de la galaxie sont sans conteste les YT et parmi eux, le YT-1300 demeure le plus répandu. Les premiers furent construits aux beaux jours de l'Ancienne République mais des modèles sortent toujours des chaînes de montage corélliennes. Ils sont facilement identifiables à leur cockpit décentré.

YT-1300 Coréllien						
Taille : 2		Structure : 120				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+1	+1	+2	+1	+1	0	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	100T	
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN), copilote (SEN, ORD), Canonnier (CAN)						
<b>Armement :</b> canons lasers (4D10x2, canonnier TO)						
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X2, navordinateur)						
<b>Passagers :</b> 6						
<b>Autonomie :</b> 2 mois						
<b>Coût :</b> 100.000 (25.000 d'occasion)						



## YT-2000 Coréllien

Imaginé comme une amélioration du YT-1300, le « 2000 » emprunte à quantité d'autres appareils de la série YT, dont le design recentré du 1930. Construit dans une ère plus turbulente, le 2000 est doté de série d'un meilleur armement. Le fait qu'il soit doté de boucliers a souvent causé des ennuis à ses propriétaires, car ils étaient regardés avec suspicion par les contrôleurs impériaux.



YT-2000 Coréllien						
Taille : 2		Structure : 180				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+1	+1	+3	+1	+1	0	
Ecrans	Oui	RD	30	Cargo	115T	
<b>Équipage :</b> Pilote (PIL, ORD, SEN), copilote (SEN, ORD), salle des ordinateurs (ORD), Canonnier (CAN)						
<b>Armement :</b> canons lasers (5D10x2)						
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X2, navordinateur)						
<b>Passagers :</b> 7						
<b>Autonomie :</b> 3 mois						
<b>Coût :</b> 150.000 (45.000 d'occasion)						

## Frégates et vaisseaux mères

Avec cette catégorie d'appareils, on aborde les mastodontes de l'espace, les appareils capables de transporter dans leurs cales des vaisseaux plus petits comme des chasseurs et de transporter

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

d'un point à l'autre de la galaxie des centaines, voire des milliers de passagers.

## Rothana Classe Acclamateur

Le vaisseau d'assaut de classe Acclamateur fut produit par Rothana pour les cloneurs de Kamino et est devenu un standard pour les légions de clones de la République. Il est conçu pour transporter une douzaine de vaisseaux. Après la guerre des clones, l'Acclamateur fut réformé et remplacé par des vaisseaux plus grands et plus puissants. Mais leur forme triangulaire devait être conservée...

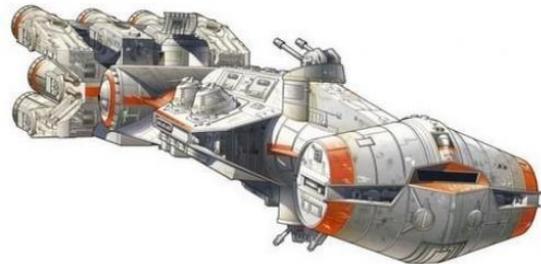


Rothana Classe Acclamateur						
Taille : 4		Structure : 960				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+6	0	+6	+4	+4	+2	
Ecrans	Oui	RD	20	Cargo	11.250T	
<b>Équipage :</b> N/A (20.141 membres)						
<b>Armement :</b> canons quadruples de turbolasers en batteries (+15, 6D10x5, six canonnières), canons lasers légers en batterie (+15, 6 canonnières, 2D10x2), torpilles à protons (+5, canonnière, 9D10x2)						
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X0,75, navordinateur)						
<b>Passagers :</b> 16.000						
<b>Autonomie :</b> 2 ans						
<b>Coût :</b> indisponible à la vente						

## Corvette Coréllienne CR90

L'un des produits les plus populaires de la CEC, la Corvette CR90 a servi de nombreuses façons dans des flottes diverses à travers la galaxie, du transport de délégations diplomatiques au transport de troupes, tout en ne requérant pas une armée de membres d'équipage.

Corvette Coréllienne CR90					
Taille : 4		Structure : 800			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+5	0	+4	+4	+4	+3
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	3.000T
<b>Équipage :</b> N/A (165 membres)					
<b>Armement :</b> batteries de turbolasers (+10, 5D10x5, six canonnières)					
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X2, navordinateur)					
<b>Passagers :</b> 600					
<b>Autonomie :</b> 1 an					
<b>Coût :</b> 3.500.000 (1.500.000 d'occasion)					



## Kuat Drive Destroyer Impérial Classe-2

Peu d'appareils inspirent la terreur autant qu'un destroyer impérial. C'est un symbole de la puissance de l'Empire et un instrument de sa tyrannie. Il s'agit d'une arme de destruction massive, doté d'armes terrifiantes et de défenses presque impénétrables, ils peuvent également vomir une centaine de vaisseaux ou d'appareils divers pour donner la chasse aux ennemis.

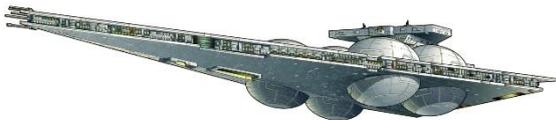
Kuat Drive Destroyer Impérial Classe-2					
Taille : 4		Structure : 2.100			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+8	0	+8	+4	+4	+4
Ecrans	Oui	RD	20	Cargo	36.000T
<b>Équipage :</b> N/A (37.085 membres)					
<b>Armement :</b> batteries de turbolasers lourds (+15, 11D10x5, 5 canonnières), batteries de turbolasers (+15, 8D10x5, 5 canonnières), batteries de canons à ions lourds (+15, 3D10x5, 5 canonnières), batteries de rayons tracteurs (+15, 5 canonnières)					
<b>Hyperdrive :</b> Oui (X2, navordinateur)					
<b>Passagers :</b> 9.700					
<b>Autonomie :</b> 6 ans					
<b>Coût :</b> indisponible à la vente					

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV



## Croiseur Impérial « Interdicteur »

Le i-418 Interdicteur est un vaisseau capable de faire sortir des appareils de l'hyperespace et de les empêcher d'y entrer, les piégeant littéralement dans l'espace conventionnel. Cet équipement à base de puits gravitationnels produit une ombre gravitationnelle dans l'hyperespace similaire à celle projetée par une planète ou une étoile qui rend cette zone de l'hyperespace impossible à traverser. Le croiseur est, par ailleurs, assez peu armé pour un vaisseau de cette taille. Il est donc rare qu'il soit isolé du reste de la flotte.



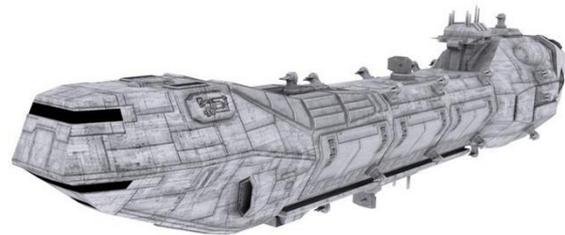
Croiseur Impérial « Interdicteur »						
Taille : 4		Structure : 1.500				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+4	0	+4	+4	+6	+4	
Ecrans	Oui	RD	20	Cargo	5.500T	
Equipage : N/A (2.807 membres)						
Armement : batteries de turbolasers (+12, 4D10x5, quatre canonnières), projecteur de puits gravitationnels (+12, canonnière)						
Hyperdrive : Oui (X2, navordinateur)						
Passagers : 80						
Autonomie : 14 mois						
Coût : 52.240.000 au marché noir						

## Kuat Drive Frégate Lancer

Après la défaite lors de la bataille de Yavin, le commandement naval impérial a développé la frégate Lancer en tant qu'escorte anti-chasseurs qui pourrait déjouer les tactiques de l'Alliance. Bien qu'elle ait la taille d'un petit croiseur, elle a été conçue pour détruire des chasseurs en combat rapproché. Toutefois, le vaisseau fut considéré comme un échec par le commandement impérial

en raison de ses coûts de production exorbitants et de ce fait, de sa faible distribution sur les différents fronts spatiaux.

Kuat Drive Frégate Lancer						
Taille : 4		Structure : 800				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+3	0	+3	+3	+3	+2	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	300T	
Equipage : N/A (850 membres)						
Armement : batteries quadruples de canons lasers (+12, 4D10x2, 5 canonnières)						
Hyperdrive : Oui (X2, navordinateur)						
Passagers : 40						
Autonomie : 1 semaine						
Coût : indisponible à la vente						



## Croiseur MC80 Mon Calamari

De tous les vaisseaux de guerre qui rejoignent la flotte rebelle, le MC80 est sans conteste le plus puissant. C'est tout simplement le plus gros vaisseau de l'arsenal rebelle, même s'il demeure plus petit qu'un croiseur impérial.

Croiseur MC80 Mon Calamari						
Taille : 4		Structure : 1.800				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+5	0	+5	+6	+6	+6	
Ecrans	Oui	RD	16	Cargo	20.000T	
Equipage : N/A (5.402 membres)						
Armement : batteries quadruples de turbolasers (+15, 5D10x5, six canonnières), batteries de canons à ion (+11, quatre canonnières), rayons tracteurs (+15, 6 canonnières)						
Hyperdrive : Oui (X1, navordinateur)						
Passagers : 1.200						
Autonomie : 2 ans						
Coût : indisponible à la vente.						

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV



## Star Defender Mon Calamari

Le Star Defender est la réponse tardive aux destroyers impériaux apportée à l'Empire par l'Alliance Rebelle. Long de 17 kilomètres, cet appareil est né de la volonté du général Ackbar de créer le contrepoids satisfaisant à la menace des destroyers impériaux qui demeuraient, même après la mort de l'Empereur, de vrais dangers pour la Nouvelle République.

Défenseur des Etoiles Mon Calamari						
Taille : 4			Structure : 2.700			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+7	0	+7	+6	+6	+4	
Ecrans	Oui	RD	20	Cargo	200MT	
Equipage : N/A (68.174 membres)						
Armement : 25 batteries de canons lasers lourds (+17, 11D10x5, 25 canonnières), batteries de turbolasers (+17, 8D10x5, 5 canonnières), batteries de canons lasers (+17, 4D10x2, 5 canonnières), batteries de canons à ions (+19, 4D10x5, 6 canonnières), batteries de rayons tracteurs (+17, 5 canonnières), batterie de missiles à concussion lourds (+17, 12D10x5, canonnière)						
Hyperdrive : Oui (X1, navordinateur)						
Passagers : 212.500						
Autonomie : 6 ans						
Coût : indisponible à la vente						



## Frégate Nébulon-B

Aux premières heures de la Rébellion, l'Alliance voyait ses attaques contre les convois impériaux couronnées de succès en raison du manque de volonté des impériaux d'assigner des destroyers à des tâches aussi triviales que l'escorte. Ce dont l'Empire avait besoin était d'un appareil moins coûteux que les destroyers mais toutefois capable de transporter des chasseurs. Les frégates Nébulon-B mirent rapidement un terme aux ravages des rebelles. L'Alliance réussit toutefois à se procurer quelques frégates du même type, capturées lors d'attaques, volées sur les chantiers navals impériaux ou tout simplement proposées à l'Alliance par des capitaines déserteurs.



Frégate Nébulon-B						
Taille : 4			Structure : 720			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+4	0	+4	+6	+6	+4	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	6MT	
Equipage : N/A (920 membres)						
Armement : 6 batteries de turbolasers (+14, 4D10x5, 6 canonnières), 6 batteries de canons lasers (+14, 2D10x2, 6 canonnières), 2 rayons tracteurs (+14, 2 canonnières)						
Hyperdrive : Oui (X2, navordinateur)						
Passagers : 75						
Autonomie : 2 ans						
Coût : indisponible à la vente						

## Vaisseau de guerre de la Fédération du Commerce

Le « Lucrehulk » fut le vaisseau de guerre phare de la Fédération du Commerce pendant la guerre des clones et durant la crise qui lui précéda. Entièrement contrôlé par des droïdes, il agit

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

comme point d'ancrage et comme centre de contrôle pour les plus petits appareils automatisés. Il est toutefois possible à des individus de chair et de sang d'en prendre le contrôle si nécessaire.

Vaisseau de guerre de la Fédération du Commerce					
Taille : 4		Structure : 800			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+5	0	+6	+4	+4	0
Ecrans	Oui	RD	20	Cargo	5MiT
Equipage : N/A (150.300 membres)					
Armement : 5 batteries de turbolasers (+10, 5D10x5, 5 canoniers), 5 batteries de turbolasers lourds (+10, 8D10x25, 5 canoniers), 5 batteries de canons lasers (+10, 3D10x2, 5 canoniers)					
Hyperdrive : Oui (X2, navordinateur)					
Passagers : 100.000					
Autonomie : 18 mois					
Coût : indisponible à la vente					



## L'HYPERESPACE

L'hyperpropulsion est la technologie qui, en autorisant les voyages interstellaires, a été à l'origine de la fondation de la République. Grâce à elle, les vaisseaux sont en mesure de se déplacer au travers d'une dimension appelée hyperspace à des vitesses plusieurs fois supérieures à celle de la lumière.

Tous les vaisseaux possèdent des propulseurs sub-luminiques capables de les propulser au travers de l'espace conventionnel. En général, il s'agit de moteurs ioniques Hoersch-Kessel, un modèle qui a peu évolué depuis des milliers d'années. Ils sont efficaces, fiables et adaptatifs. On peut facilement les modifier pour qu'ils

acceptent toutes sortes de carburants et leur conception convient aussi bien aux chasseurs stellaires qu'aux vaisseaux de plus gros tonnage.

Tout ce que l'on sait de l'hyperspace, c'est qu'il s'agit d'une autre dimension dans laquelle il est possible de dépasser la vitesse de la lumière et que cette dimension est totalement imbriquée dans la nôtre. Ainsi, si on va dans une certaine direction au sein de l'hyperspace, on se déplacera aussi dans cette même direction dans l'espace normal. Les objets de notre réalité projettent, en outre, des ombres gravitationnelles dans l'hyperspace : une étoile située en un certain point de l'espace conventionnel se trouvera invariablement au même endroit dans l'hyperspace.

On comprend ainsi mieux les dangers inhérents aux voyages en « vitesse-lumière ». De même qu'une collision avec un corps planétaire peut entraîner la destruction d'un vaisseau dans l'espace normal, le moindre contact avec une ombre gravitationnelle peut avoir des conséquences catastrophiques.

C'est la raison pour laquelle les astrogateurs calculent minutieusement des trajectoires permettant d'éviter la course de tous les débris interstellaires dont ils connaissent l'existence. Du fait des vitesses prodigieuses atteintes par les vaisseaux dans l'hyperspace, une erreur de l'ordre de la microseconde peut, en effet, faire toute la différence entre la vie et une mort instantanée.

Les vaisseaux sont par ailleurs équipés de senseurs capables de détecter les ombres gravitationnelles et de couper automatiquement les hyperpropulseurs afin d'éviter les collisions... Sauf dysfonctionnement.

## LES NAVORDINATEURS

La plupart des vaisseaux capables de voyager dans l'hyperspace disposent de navordinateurs, des entités informatisées capables de calculer sans coup férir une trajectoire dans l'hyperspace entre un point A et un point B en se référant aux données les plus récentes publiées par le Ministère de l'Espace. A chaque fois que les

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

systèmes de communication d'un vaisseau doté d'un navordinateur se connectent au réseau local d'une planète civilisée, et à condition d'avoir souscrit à l'abonnement – qui accompagne obligatoirement toute licence de pilote – les données de voyage hyperspatial se mettent à jour automatiquement.

Pour les appareils ne possédant pas de navordinateurs mais des ordinateurs à mémoires de sauts, il est nécessaire d'effectuer la mise à jour manuellement en rachetant régulièrement de nouvelles coordonnées (au prix de 25 crédits) auprès des autorités portuaires ou auprès des représentants locaux du Ministère de l'Espace.

Plus les données hyperspatiales d'un vaisseau sont anciennes, plus les risques que le voyage en hyperspace se passe mal sont grands comme nous le voyons dans le tableau ci-dessous. Le DD est appliqué au test en informatique destiné à programmer le saut en hyperspace (qu'il soit réalisé par le navigateur ou par le navordinateur).

DD	Âge des données
10	Moins d'un jour
15	Entre un jour et une semaine
20	Entre une semaine et un mois
25	Entre un mois et un an
30	Plus d'un an

L'utilisation d'un navordinateur permet d'ajouter au test du navigateur (ou du pilote, ou du droïde astromech, c'est selon, le bonus en INT du vaisseau).

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	+10	+5	+3	+2	+1	+3	+5	+10
2	+5	-5	-4	-3	-2	-1	+0	+10
3	+5	-4	-3	-2	-1	+0	+2	+15
4	+5	-3	-2	-1	+0	+2	+3	+10
5	+10	-2	-1	+0	+0	-1	-2	+10
6	+10	+2	+1	+0	-1	-2	-1	+7
7	+15	+3	+2	+1	+1	+0	+1	+6
8	+20	+18	+15	+12	+10	+7	+3	+0

Outre l'âge des données, la distance peut également compliquer le calcul d'astrogation. Pour les besoins de ces calculs, la galaxie a été divisée en huit zones, de la plus centrale à la plus

éloignée : le Noyau intérieur (1), le Noyau (2), les Colonies (3), la Bordure intérieure (4), la Zone d'expansion (5), la Bordure médiane (6), la Bordure extérieure (7) et les Zones sauvages (8). En fonction de la zone de départ et de la zone d'arrivée, appliquez le modificateur se trouvant au croisement des deux zones sur le tableau suivant au DD du test en Informatique :

Pour vous aider à vous y retrouver, voici la liste des planètes connues dans chaque secteur de la galaxie.

**Noyau intérieur :** Byss, Khomm.

**Noyau :** Abregado-rae, Alderaan, Brentaal, Caamas, Chandrila, Cinnagar, Corellia, Corulag, Coruscant, Drall, Duro, Esseles, Froz, Galantos, J't'p'tan, Kuat, Nouvelle Plympto, Nubia, N'zoth, Ralltiir, Rhinnal, Sacorria, Selonia, Talus, Tralus.

**Colonies :** Arkania, Balmorra, Borleias, Carida, Commenor, Devaron, Fondor, Gania, Garobi, Ghorman, Hok, Mrlsst, Neimoidia, Phu, Talasera, Teyr.

**Bordure intérieure :** Aleen, Ambria, Antar, Atzerri, Bestine, Bilbringi, Carratos, Champala, Consortium de Hapes, Myrkr, Obroa-skai, Onderon, Reecee, Taanab, Telti, Thyferra, Yag'dhul.

**Région d'expansion :** Aquaris, Aridus, Dorin, Gyndine, Iktotch, M'haeli, Mimban, Nkllon, Ploo, Rhommamool, Thisspias.

**Bordure médiane :** Ando, Anobis, Belsavis, Bimmisaari, Bothawui, Cerea, Chalacta, Cona, Cularun, Druckenwell, Garos IV, Falleen, Iridonia, Ithor, Kalarba, Kashyyyk, Kothlis, Lannik, Malastare, Moonus Mandell, Naboo, Nal Hutta, Ord Mantell, Rodia, Sneeve, Tholatin, Toydaria, Trandosha, Umgul, Vortex.

**Bordure extérieure :** Abuda III, Agamar, Alzoc III, Ammuud, Anoth, Bakura, Bandomeer, Barab I, Bastion, Belkadan, Bepin, Bimmiel, Bonadan, Cadomai Prime, Chad, Clak'dor VII, Dagobah, Dantooine, Da Soocha V, Dathomir, Dellalt, Dubrillion, Endor, Eriadu, Erilnar, Etti IV, Firrerre, Formos, Gala, Gamorr, Garqi, Gelgelar, Gentes, Geonosis, Helska, Honoghr, Hoth, Isis, Ison,

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

Kessel, Korriban, Ku'bakai, Kubindi, Lianna, Mon Calamari, Morishim, Muunilinst, Nam Chorios, Ossus, Phindar, Pzob, Quermia, Roon, Rothana, Rutan, Ryloth, Secteur corporatiste, Serpidal, Sluis Van, Sullust, Sump, Tatooine, Telos, Toong'l, Tund, Wayland, Yavin, Ylesia, Zhar, Zonama Sekot.

**Espace sauvage :** Adumar, Almanian, Kamino, Nirauan.

## LES DANGERS DE L'HYPERESPACE

Les calculs d'astrogation sont compliqués, mais échouer à trouver une trajectoire fiable peut avoir des conséquences désastreuses pour le vaisseau et son équipage. En cas d'échec, évaluez la marge d'erreur en comptant un degré d'échec par tranche de 5 points d'échec entre le résultat final du test (D20 + bonus) et le DD du saut en hyperspace. Reportez-vous ensuite sur la table suivante :

### Degré Situation d'échec

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Le vaisseau sort de l'hyperspace à un tout autre endroit que celui qui était prévu. Le voyage a duré exactement le temps indiqué, mais l'appareil peut se situer dans une toute autre région de la galaxie.  |
| 2 | Des radiations hyperspatiales rendent le voyage beaucoup plus long que prévu. Ajoutez 2D12 heures au voyage.   |
| 3 | Erreur de l'hyperdrive. L'ordinateur détecte une ombre gravitationnelle imaginaire et fait sortir le vaisseau de l'hyperspace à mi-chemin de la destination finale. Si le vaisseau n'est pas doté d'un navordinateur, considérez qu'il s'agit du résultat 5 : collision. |
| 4 | Panne de l'hyperdrive. Comme ci-dessus, mais l'hyperdrive est également endommagé. Si le vaisseau n'est pas doté d'un navordinateur, considérez qu'il s'agit du résultat 5 : collision.  |
| 5 | Collision : le vaisseau frôle une ombre gravitationnelle et sort de l'hyperspace après un bref choc. Le vaisseau subit une perte 1D10x1D10 points de dommages.   |

## DURÉE DES VOYAGES EN HYPERESPACE

Au lieu de passer des centaines d'années à relier deux planètes voisines, l'hyperspace permet de rejoindre deux points distants dans la galaxie en quelques heures seulement, quelques jours tout au plus. Le tableau suivant vous indiquera la durée en heures d'un voyage entre deux points de la galaxie.

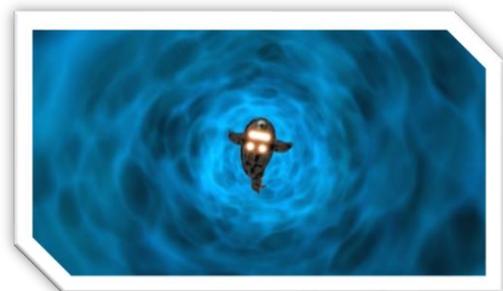
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	12	18	24	48	72	92	120	144
2	24	6	24	36	60	84	96	120
3	48	24	12	24	48	72	96	120
4	72	36	24	18	24	48	72	96
5	96	60	48	24	24	24	48	72
6	120	84	72	48	24	36	24	48
7	144	96	96	72	48	24	48	24
8	168	120	120	96	72	60	72	96

### Hyperdrive

La qualité d'un hyperdrive influe fortement sur la durée des trajets en hyperspace. Le tableau ci-dessus est établi selon un hyperdrive de qualité supérieure (x1). Pour des hyperdrives plus anciens ou de moins bonne qualité (x2, x3...), multipliez la durée en heures par le multiplicateur de l'hyperdrive du vaisseau.

### Accélérer un voyage en hyperspace

Il est possible de réduire la durée d'un voyage en hyperspace en poussant l'hyperdrive dans ses derniers retranchements. Cela nécessite un test DD25 en Mécanique, et cela ajoute 10 au DD du test en Informatique pour le calcul d'astrogation.



### LIVRE 5 : DROÏDES

Droïde est le nom donné à un robot intelligent ou à tout le moins programmé pour agir d'une certaine façon. Les droïdes facilitent quantité de tâches que les êtres de chair et de sang trouvent fastidieuses, complexes, dangereuses ou ennuyeuses. Généralement, leur apparence est adaptée à leur fonction, loin de toute considération esthétique, sauf si cela sert précisément leur fonction première. Leur grande utilité les rend très courants sur la plupart des mondes de la galaxie : ils fournissent assistance, conseil et parfois une certaine forme d'amitié à des milliards de gens sur base quotidienne.

### LA VIE D'UN DROÏDE

Les droïdes sont intrinsèquement des objets que l'on achète et revend comme n'importe quelle pièce d'équipement. Bien que certains propriétaires se targuent d'une relation amicale avec leurs droïdes, il demeure évident que les droïdes sont conçus pour servir quiconque se revendique leur maître. Dans la majorité des cas, le concept d'indépendance est étranger aux droïdes. Sans personne pour les commander, que feraient-ils ?

Dans tous les cas, la propriété et le contrôle sont deux choses différentes. Les droïdes doivent obéir aux ordres au mieux de leurs possibilités, mais leur programmation leur indique comment faire. Si on lui demande de trouver une pièce de rechange pour une Aile-X endommagée, un droïde peut entreprendre une fouille systématique du hangar, de la base puis du voisinage pour accomplir sa mission, tout en considérant toujours que ses actions sont logiques. Les droïdes ont souvent besoin d'instructions claires et spécifiques pour répondre à l'attente de leurs maîtres d'une façon qui convienne à ces derniers.

Parfois, les événements peuvent pousser certains droïdes à faire preuve d'indépendance. Ces droïdes deviennent alors en quelque sorte leurs propres propriétaires. Ces derniers ne sont pas nombreux, mais pas aussi rares qu'on pourrait le croire. On entend souvent des histoires de droïdes

ayant échappé à leurs maîtres après des années de sévices ou d'une série complète de droïdes dotés d'une personnalité violente en raison d'une erreur de programmation. Parfois, de tels droïdes s'unissent pour tenter de construire un havre pour leurs semblables.



### JOUER UN DROÏDE

Contrairement à d'autres versions du jeu de rôle de la Guerre des Etoiles, il ne sera pas possible dans Star Wars Chronicles d'incarner un droïde. Les raisons en sont simples : les droïdes sont des objets. La plupart des autres personnages les considéreront comme tels, même s'ils acceptent de leur parler ou de les sortir d'un mauvais pas. Ils constitueront toujours des personnages de seconde zone dans la plus grande part de la galaxie et puis, probablement est-ce la raison la plus importante, ils sont rarement assez intelligents ou assez indépendants pour faire des personnages équilibrés.

Cela n'empêche évidemment pas les personnages charnels du jeu de posséder des droïdes. Ils y seront même encouragés dans une certaine mesure. Ces droïdes peuvent alors devenir des personnages non-joueurs tout à fait intéressants

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V

servant, comme dans les films ou les histoires de l'univers étendu, de seconds rôles humoristiques ou d'entités dispensables. Des règles seront d'ailleurs proposées pour doter les droïdes de personnalité et de traits de caractère.

## LES CARACTÉRISTIQUES

### DES DROÏDES

Quelles sont les données nécessaires à la description des droïdes ?

#### La classification des droïdes

Depuis des millénaires, les droïdes ont été classifiés selon leur fonction. Rares sont les fabricants ayant opté pour des droïdes multifonctionnels. On appelle ces classifications des degrés et ils sont au nombre de cinq. Il faut tout d'abord distinguer entre un droïde et un ordinateur. Un droïde se doit d'être autonome dans une certaine mesure, et d'être mobile.

##### Droïdes du premier degré

Ce sont tout au plus des ordinateurs ambulants. Ils sont destinés à résoudre des problèmes scientifiques et à proposer des solutions. Ils sont relativement répandus dans les domaines comme la physique, les mathématiques et la médecine.

##### Droïdes du deuxième degré

On les retrouve surtout dans les champs de l'ingénierie ou des sciences techniques. Comme les droïdes du premier degré, leur fonction est d'apporter des solutions à des problèmes. Ils sont généralement dotés de branchements et de prises pour se connecter à d'autres machines.

##### Droïdes du troisième degré

Les droïdes du troisième degré sont programmés pour répondre à des besoins sociaux : la traduction, le protocole, l'enseignement, la gouvernance d'une maison ou le secrétariat. La plupart sont aussi conçus pour contrôler des systèmes complexes et on les retrouve aussi dans les spatioports et les stations de services d'urgence à travers la galaxie.

##### Droïdes du quatrième degré

Les droïdes du quatrième degré sont presque tous employés dans le cadre d'activités militaires et de sécurité. Ils sont généralement rapides, forts et peu intelligents, nécessitant des ordres précis pour toute tâche sortant de leur directive première.

##### Droïdes du cinquième degré

Les droïdes du cinquième degré sont les chevilles ouvrières de la galaxie. Ils servent au transport de lourdes charges ou aux travaux dans des environnements hostiles comme l'espace ou les planètes inhospitalières. Ils sont corvéables à merci.

#### Les traits des droïdes

Les droïdes disposent d'une série de traits qui font leur spécificité. En voici un florilège.

##### Ambidextrie

Les droïdes dotés de bras ou de membres articulés sont également habiles avec chacun de ces membres. Ils sont ambidextres par nature, leur cerveau électronique étant conçu de telle manière qu'ils n'aient aucune « main gauche ».

##### Compétences

Les droïdes ne peuvent faire que ce pourquoi ils sont conçus. Cela se reflète dans leurs compétences. Un droïde ne peut effectuer de jet sous une compétence que s'il a été programmé de cette façon. Dans le cas contraire, il indiquera qu'il n'est pas conçu pour un tel travail et ne pourra exécuter les ordres sans autre précision.

##### Langues

En fonction de leur programmation, les droïdes sont habilités à parler toutes les langues, y compris le langage binaire des ordinateurs. La plupart du temps, le droïde sera programmé dans la langue de l'endroit où il est vendu et en binaire. Il est très facile de reprogrammer un droïde pour lui faire parler une nouvelle langue en remplacement de sa langue d'origine (test en mécanique DD15). Seuls certains droïdes,

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V

généralement ceux du troisième degré, possèdent la mémoire nécessaire à la pratique de plusieurs langues (les droïdes de protocole parlent plusieurs millions de langues et de dialectes).

### Synthétiseur vocal

La grande majorité des droïdes possède un synthétiseur vocal lui donnant une voix et l'occasion de s'en servir. Les autres émettent des sons en binaire, parfois dotés d'un peu d'emphase pour qui sait les comprendre. A priori, un synthétiseur vocal peut être adapté pour chaque type de droïde, mais tous les propriétaires ne souhaitent pas nécessairement entendre leurs droïdes palabrer à longueur de journée.



### Inhibiteur émotionnel

Les droïdes disposent à leur façon d'une sorte de code moral. La programmation de base d'un droïde – la part de sa mémoire qui ne peut être effacée – lui fournit toutes les instructions dont il a besoin pour réagir à toute une série de situations données. La plupart tournent autour de l'obéissance, de la sécurité, de l'éthique et de la morale. C'est ce qu'on appelle l'inhibiteur émotionnel d'un droïde.

Par exemple, la restriction la plus courante codée dans la mémoire d'un droïde est la notion qu'il ne peut tuer ou mettre en danger un être vivant par ses propres actions ou même par omission (en ne

l'avertissant pas d'un danger). Les droïdes font également tout pour ne pas être détruits, sauf lorsque c'est la seule alternative à la mort ou à la mise en danger d'un être vivant. Bien entendu, les droïdes de combat ne disposent pas de telles notions. De même, il est généralement interdit aux droïdes de créer de l'information, ce qui reviendrait à mentir.

Bien entendu, les droïdes sont également obligés d'obéir aux ordres de leurs maîtres. Toutefois, lorsque ces ordres entrent en contradiction avec l'inhibiteur émotionnel du droïde, ce dernier doit en informer immédiatement son maître.

### Le processeur

Le processeur d'un droïde est ce qui se rapproche le plus de son cerveau. C'est l'ordinateur central du droïde, celui qui contient l'ensemble de ses éléments de programmation et qui lui permet de décider de la meilleure façon d'utiliser ses facultés. Plus un processeur est performant, meilleure sera l'action du droïde et plus efficace sera son travail. La qualité d'un droïde sera exprimée par le score en INT de ce droïde.



### Moyen de locomotion

Comme les véhicules, les droïdes peuvent se mouvoir de différentes façons. En fonction du moyen de locomotion attribué par le fabricant, un droïde peut avoir plus ou moins de difficultés à se déplacer sur certains types de terrains. Il existe des droïdes montés sur roues, sur jambes, sur chenilles ou encore des droïdes à effet de sol ou volants.

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V

## Équipement

Un droïde peut être équipé de toute une série d'outils qui seront pour lui autant d'appendices utiles à l'exercice de sa fonction. On considère que cet équipement fait partie du droïde, mais il est bien entendu possible – pourvu que le droïde ait des mains ou quelque chose qui s'en rapproche – qu'un droïde se serve d'un objet conçu pour des êtres de chair et de sang.

## LA MAINTENANCE DES DROÏDES



Si les droïdes ont bien des points de vie, ils ne peuvent pas être soignés par la médecine conventionnelle. Ils peuvent par contre être réparés. Si un droïde a perdu des points de vie, c'est qu'il est endommagé. Plus il est endommagé, plus il est difficile à réparer. Les droïdes, comme les êtres vivants, sont dotés d'un arbre de conditions. Le DD du test en mécanique destiné à réparer un droïde est modifié en fonction du degré de condition dans lequel il se trouve, conformément au tableau ci-dessous.

Degré de condition	DD en mécanique
Légèrement défectueux	10
Défectueux	15
En panne	20
Endommagé	25
Détruit	30

Si le test est réussi, le droïde récupère 1D10 PV, majoré d'1 point par tranche de 5 points au-dessus du DD du test en Mécanique. Le droïde ne peut pas être réparé plus d'une fois par heure (ou plutôt, toute réparation prend près d'une heure pour être efficace).

Outre la réparation en cas de dommages, il est nécessaire d'effectuer la maintenance des droïdes régulièrement, afin d'éviter les pannes ou les courts-circuits. En fonction du modèle, un droïde doit être entretenu au moins une fois par mois. Certains droïdes sont habilités à s'entretenir eux-mêmes ou, à la rigueur, entre eux. Mais ils doivent être en condition d'effectuer ces opérations et avoir accès à un atelier ou à des outils appropriés, s'ils n'en sont pas dotés par défaut.

Une maintenance nécessite simplement un test en mécanique au DD15. En cas d'échec, le droïde perd un point sur toutes ses caractéristiques.

## LA PERSONNALITÉ DES DROÏDES

Bien que dotés d'un inhibiteur émotionnel qui standardise leur personnalité, les droïdes développent, au fil du temps, des habitudes, des expressions, des modes opératoires qui font penser à une forme de personnalité propre. Pour donner de la profondeur à ces personnages non-joueurs, il est conseillé – pour peu qu'ils aient un rôle à jouer dans l'histoire et fassent régulièrement leur apparition – de les doter d'un trait de personnalité tiré au sort dans le tableau suivant.

### 2D20 Trait

- |   |  |
|---|--|
| 2 | <b>Apparence extraterrestre</b> : le droïde a une apparence très spéciale qui attire l'attention. Il subit un malus de -2 sur les tests de compétences basés sur le CHA mais gagne un bonus de +2 sur les tests de persuasion. |
| 3 | <b>Paranoïaque</b> : le droïde est persuadé que tout le monde veut sa destruction. Il est tout le temps sur la défensive. En fonction des circonstances, il sera favorisé ou défavorisé sur ses jets de perception.            |

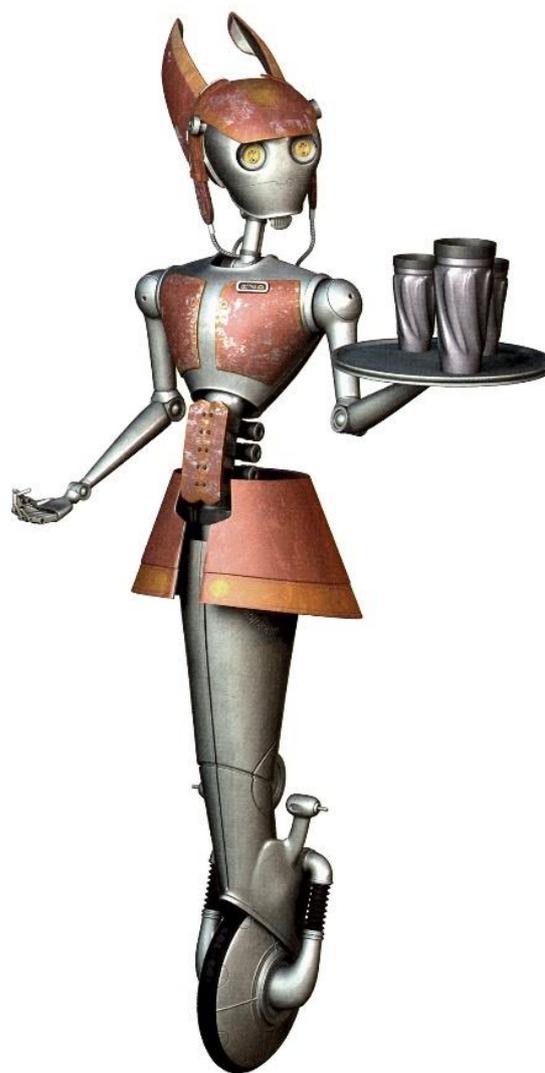
## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V

- 4 **Bavard** : le droïde parle sans arrêt et pas toujours très à propos.
- 5 **Trop confiant** : le droïde est persuadé qu'il est capable de réussir toutes les tâches qui lui incombent.
- 6 **Agressif** : le droïde ne laisse jamais personne se moquer de lui et il répond systématiquement aux remarques désobligeantes. Si c'est un droïde de combat, il ne quitte le combat que sur un ordre précis de son maître ou de son commandement.
- 7 **Obsédé** : le droïde se focalise sur une seule tâche ou un seul équipement en sa possession au point d'en faire une obsession.
- 8 **Cynique** : le droïde a des sujets de conversation morbides. Ce trait est particulièrement gênant auprès des droïdes médicaux.
- 9 **Enthousiaste** : le droïde s'excite facilement, parlant sans arrêt et ne tenant pas en place lorsqu'il se retrouve dans une situation donnée.
- 10 **Possessif** : le droïde est persuadé que tout ce qui passe à sa portée lui appartient ou appartient à son maître. Lui emprunter un objet (ou simplement en prendre un à sa portée) nécessite de le convaincre sur base d'un test en CHA contre sa Défense Mentale.
- 11 **Synthétiseur défectueux** : le droïde souffre d'un dysfonctionnement de son synthétiseur vocal, ce qui perturbe son élocution. Soit il ne peut prononcer qu'une syllabe sur deux, soit sa voix connaît des fluctuations gênantes (trop haute, trop basse, trop aiguë, trop grave...).
- 12 **Dépressif** : le droïde voit tout en noir et favorisera toujours les mauvaises nouvelles au détriment des bonnes.
- 13 **Amène** : le droïde souhaite toujours voir régner la bonne entente autour de lui et essaiera toujours de contenter toutes les parties en présence.
- 14 **Formatage incomplet** : lors de son précédent effacement, quelque chose s'est mal passé et le droïde conserve quelques éléments de sa mémoire antérieure.
- 15 **Court-circuit** : le droïde souffre de courts-circuits réguliers qui entravent son élocution, son déplacement ou ses actions.
- 16 **Problème de senseurs** : le droïde souffre d'un défaut de perception. Il peut ne pas distinguer toutes les couleurs ou voir de manière tronquée, être gêné dans son audition par des parasites, etc. Il souffre d'une pénalité de -2 sur ses tests en SAG quand le sens en question est sollicité.
- 17 **Lent** : le droïde est anormalement lent lorsqu'il se déplace, lorsqu'il agit ou lorsqu'il compile des données. Au choix, appliquez soit un malus de -2 sur sa DEX, sur ses tests en Initiative ou sur les tests basés sur l'INT.
- 18 **Curieux** : le droïde engrange des informations sans importance sur tout ce qui l'entoure et ira jusqu'à entrer dans des lieux qui lui sont interdits sauf si son maître le lui a interdit spécifiquement.
- 19 **Programme défectueux** : l'un des programmes gérant une compétence spécifique du personnage fonctionne mal, entraînant une pénalité de -5 sur la compétence en question.
- 20 **Distrait** : le droïde est facilement distrait d'une tâche donnée. Il doit résister à une attaque d'1D20+5 contre sa Défense Mentale dès que quelque-chose se passe dans son champ de perception sous peine de perdre un tour complet à observer la chose en question, au mépris de ses devoirs.
- 21 **Ouïe défectueuse** : les senseurs du droïde ont du mal à capter certaines fréquences ou peuvent devenir hypersensibles. Il subit une pénalité de -2 sur ses tests de SAG basés sur l'ouïe.
- 22 **Serviable** : le droïde ne « vit » que pour aider son maître de toutes les manières possibles et essaie même de réaliser des choses pour lesquelles il n'est pas programmé.
- 23 **Problème de locomotion** : le droïde a du mal à se déplacer. Il peut s'agir d'une jambe défectueuse, d'une chenille grippée ou de tout autre chose. Il perd 2 points de DEX.
- 24 **Variations de température** : le droïde émet beaucoup trop de chaleur. Toute personne se trouvant à ses côtés doit résister à une attaque 1D20+5 contre sa Défense Corporelle.

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V

- pour éviter de subir momentanément 1D2 DM.
- 25 **Focus** : le droïde est focalisé sur une tâche à la fois jusqu'à ce qu'elle soit accomplie, même si des choses plus importantes surviennent entretemps.
- 26 **Reroutage défectueux** : le droïde est plus difficile à réparer que les autres en raison de ses connexions internes hasardeuses. Le DD du test en mécanique est augmenté de 5.
- 27 **Trappe défectueuse** : l'une des trappes de stockage du droïde s'ouvre facilement, laissant échapper son contenu. Cela se produit à chaque fois que le droïde perd des PV. Refermer la trappe prend une action normale.
- 28 **Loyal** : le droïde est loyal envers son maître à tel point que cela peut se révéler embarrassant.
- 29 **Arrogant** : le droïde est extrêmement arrogant et condescendant envers toute autre créature que son maître.
- 30 **Menteur** : théoriquement, un droïde ne peut pas mentir. Mais ce droïde-ci peut inventer des informations et se persuader lui-même qu'elles sont vraies.
- 31 **Nerveux** : le droïde est nerveux même lorsqu'il ne se passe rien de spécial.
- 32 **Débatteur** : le droïde apprécie les débats argumentés et cherchera toujours à avoir le dernier mot.
- 33 **Bruyant** : le droïde émet toute une série de sons mécaniques lorsqu'il effectue le moindre mouvement, attirant invariablement l'attention. Il souffre d'une pénalité de -5 sur les tests en furtivité.
- 34 **Surprotecteur** : le droïde développe un besoin de protéger son maître au-delà de toute convenance, allant parfois jusqu'à protéger son maître de lui-même en l'empêchant de prendre des risques.
- 35 **Personnalité alternative** : le droïde conserve des éléments d'une personnalité antérieure suite à un effacement incomplet de sa mémoire. Tirez deux fois sur cette table et ignorez tout nouveau score de 35.
- 36 **Suspicieux** : le droïde ne fait confiance à personne d'autre que son maître et se méfie particulièrement des institutions officielles comme les

- douanes, les autorités ou les gouvernements.
- 37 **Grossier** : le droïde se montre grossier envers tout individu – vivant ou droïde – et subit une pénalité de -5 sur ses tests de persuasion.
- 38 **Goût du spectacle** : le droïde insiste pour être au centre de l'attention de chacun, essayant de dominer les conversations.
- 39 **Impulsif** : le droïde émet des jugements rapides et réagit parfois sans peser le pour et le contre. Il ne pense qu'à court terme.
- 40 **Fou du blaster** : si c'est un droïde de combat, il tire d'abord et écoute les ordres après. Dans le cas contraire, le droïde est fasciné par les armes et les batailles, même s'il ne peut y prendre part.



# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V

## CATALOGUE DE DROÏDES

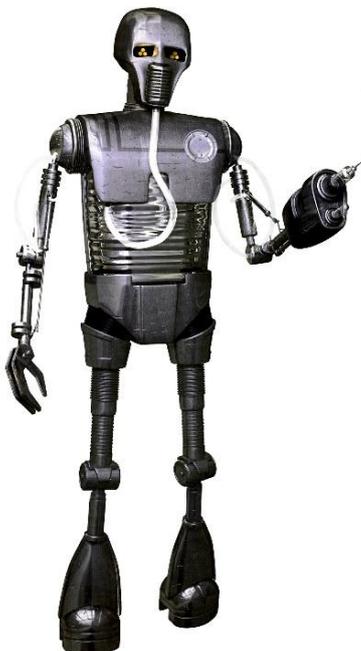
Vous trouverez ci-après une sélection de droïdes courants avec leurs statistiques de jeu. Il s'agit à chaque fois de modèles standards, pouvant être modifiés pour d'autres fonctions ou pour exercer d'autres compétences.

Voici une fiche vierge qui sera bien entendu livrée remplie pour chaque modèle :

Nom du droïde					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
INI :		PV :		RD :	
Voies et capacités :					
Attaques					
Défenses					
Coût :					

### Droïde Médical 2-1B

Programmé par quelques-uns des médecins les plus réputés de la galaxie, le 2-1B signé Industrial Automaton fut le premier droïde chirurgien réellement efficace. Le droïde est capable d'apprendre en continu et de s'informer sur les nouvelles pratiques médicales afin d'être parfaitement à jour.



Droïde Médical 2-1B, Premier degré					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8/-1	11/0	14/+2	14/+2	15/+2	9/-1
INI :	+2	PV :	20	RD :	2
Voies et capacités :					
Investigation (3), Médecine (5)					
Attaques					
ACC -1 / ATD 0					
Défenses					
Réf 12 Cor 12 Men 12					
Coût : 4.300					

### Droïde Astromech R2

Industrial Automaton a assurément réussi un coup de maître avec l'Astromech R2, droïde de réparation et de diagnostic conçu spécifiquement pour être incorporé à un chasseur stellaire. Une unité R2 s'acquitte des tâches complexes comme l'astrogation, les données de vol, le diagnostic technique et les tâches de gestion énergétique, permettant au pilote de se concentrer sur le fait de rester en vie au combat.



Droïde Astromech R2, Deuxième degré					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9/-1	14/+2	14/+2	15/+2	10/0	7/-2
INI :	+4	PV :	30	RD :	4
Voies et capacités :					
Déplacement (2), Electronique (5), Investigation (4), Mécanique (4), Moteurs (4), Pilotage (2)					
Attaques					
ACC -1 / ATD +2					
Défenses					
Réf 12 Cor 12 Men 10					
Coût : 4.500					

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V

## Droïde de protocole 3PO

Doté d'un verbecerveau AA-1 de chez SyntheTech, la série 3PO peut emmagasiner des quantités d'informations phénoménales. Ces droïdes peuvent parler et comprendre près de six millions de formes de communication et peuvent en apprendre de nouveaux ou aider à déchiffrer des langues mortes. Les 3PO sont également dotés d'un capteur olfactif qui leur permet de décoder les phéromones émises par certaines espèces intelligentes.

Droïde de protocole, Troisième degré					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8/-1	9/-1	14/+2	12/+1	13/+1	16/+3
INI :	0	PV :	25	RD :	2
<b>Voies et capacités :</b>					
Discours (5)					
<b>Attaques</b>					
ACC -1 / ATD -1					
<b>Défenses</b>					
Réf 10 Cor 12 Men 11					
Coût : 3.000					



## Droïde de combat B1

Fragile en apparence, mais efficace dans son genre, le droïde de combat issu des usines de Baktoid Combat Automata ressemblent à des squelettes armés d'un blaster. Construits par les Géonosiens selon les désirs de la Fédération du Commerce, les droïdes B1 valent surtout par leur

coût réduit et leur efficacité en grand nombre. Ils communiquent entre eux via un code propre qu'il est presque impossible de pirater (DD40).

Droïde de Combat B1, Quatrième degré					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13/+1	9/-1	14/+2	9/-1	10/0	10/0
INI :	-1	PV :	30	RD :	4
<b>Voies et capacités :</b>					
Armes à distance (4), Champ de bataille (4) ou Canonier (4), Combat (4), Soldat (4)					
<b>Attaques</b>					
ACC +1 (1D3+1) / ATD -1 (3D6)					
<b>Défenses</b>					
Réf 9 Cor 12 Men 9					
Coût : 1.800					



## Droïde de combat B2

Les « super droïdes » B2 sont une amélioration des simples B1, plus larges, plus forts et recouverts d'une armure.

Droïde de Combat B2, Quatrième degré					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14/+2	11/0	14/+2	10/0	11/0	7/-2
INI :	0	PV :	45	RD :	6
<b>Voies et capacités :</b>					
Armes à distance (4), Champ de bataille (4) ; Combat (4), Soldat (4)					
<b>Attaques</b>					
ACC +1 (1D6) / ATD 0 (4D6)					
<b>Défenses</b>					
Réf 10 Cor 12 Men 10					
Coût : 3.300					

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V



## Droïde Destructeur Droïdeka

Fruit d'une collaboration entre les Géonosiens de Géonosis et les Collicoïdes de Colla IV, les Droïdeka reflètent la férocité de leurs concepteurs. Montés des roues assistées par microrépulseurs, ces droïdes de combat peuvent atteindre de très hautes vitesses, mais ils sont plus lents lorsqu'ils sont en position de combat. Dotés de blasters à répétition, ils sont également fournis avec un générateur de bouclier déflecteur.

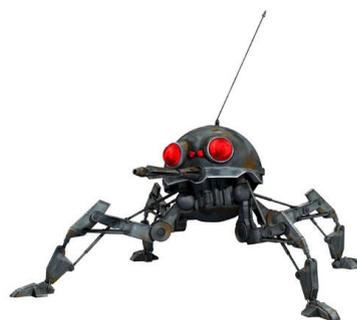
Droïde de Combat Destructeur Droïdeka, Quatrième degré					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16/+3	14/+2	14/+2	8/-2	14/+2	7/-2
INI :	+4	PV :	40	RD :	6
<b>Voies et capacités :</b>					
Armes à distance (4), Champ de bataille (4)					
<b>Attaques</b>					
ACC +3 (1D3) / ATD +2 (4D6)					
<b>Défenses</b>					
Réf 14 Cor 12 Men 8					
<b>Spécial :</b> le bouclier déflecteur s'active uniquement à l'arrêt. Il monte la RD à 20.					
<b>Coût :</b> 21.000					



## Droïde Araignée

Lors de la bataille de Géonosis, la Fédération du Commerce a déployé des droïdes de forme arachnide. Plus gros que les droïdes de combat standards et armés d'un puissant canon blaster, ce droïde fait figure d'artillerie mobile.

Droïde Araignée, Quatrième degré					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22/+5	9/-1	19/+4	10/0	12/+1	8/-2
INI :	0	PV :	60	RD :	6
<b>Voies et capacités :</b>					
Armes à distance (4), Combat (4)					
<b>Attaques</b>					
ACC +5 (2D6) / ATD -1 (4D10)					
<b>Défenses</b>					
Réf 10 Cor 14 Men 10					
<b>Coût :</b> 8.500					



## Droïde Sonde « Viper »

Avant l'avènement de l'Empire, les droïdes sondes étaient utilisés pour la surveillance des routes hyperspatiales, des planètes et pour des opérations de sauvetage. Sous le règne impérial,

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V

ils devinrent des instruments du totalitarisme ambiant et servirent à débusquer les traîtres et les conspirateurs. La série « Viper » possède des senseurs très puissants qui peuvent émettre à travers un système solaire. Ils peuvent être déposés au sol ou envoyés depuis l'espace dans des capsules à usage unique.

Droïde Sonde « Viper », Quatrième degré					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18/+3	12/+1	14/+2	12/+1	15/+2	11/0
INI :	+3	PV :	50	RD :	4
<b>Voies et capacités :</b>					
Furtivité (4), Infiltration (4), Investigation (4)					
<b>Attaques</b>					
ACC +3 (1D8) / ATD +1 (3D8)					
<b>Défenses</b>					
Réf 13 Cor 12 Men 11					
<b>Coût : 18.500</b>					



### Droïde de Travail ASP

Les droïdes de travail de la série ASP sont très communs à travers la galaxie. Ils accomplissent une grande variété de tâches comme la maintenance, les réparations, les livraisons et les travaux manuels. Peu coûteux et efficaces, ils sont considérés comme l'entrée de gamme pour les premiers acheteurs. De nombreux propriétaires d'ASP les modifient plutôt que d'en acheter de nouveaux. Ils sont conçus pour leur force et leur endurance, pas pour être intelligents. Ils ne sont dotés que de fonctions basiques – laissant le propriétaire assumer leur formation.

Droïde de Travail ASP, Cinquième degré					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17/+3	12/+1	14/+2	6/-2	11/0	5/-3
INI :	+1	PV :	45	RD :	2
<b>Voies et capacités :</b>					
Electronique (4), Mécanique (4)					
<b>Attaques</b>					
ACC +3 (3D8) / ATD +1					
<b>Défenses</b>					
Réf 11 Cor 12 Men 8					
<b>Coût : 1.000</b>					



### Droïde Infiltrateur Colicoid

Avant le siège de Naboo, Colicoid a produit un grand nombre de droïdes d'infiltration pour les besoins des forces séparatistes. Les Infiltrateurs sont construits sur le même modèle que les Droïdekas, si ce n'est qu'ils reposent sur quatre jambes plutôt que trois et qu'ils sont armés de crochets plutôt que de blasters. Ils étaient le plus souvent utilisés depuis l'espace pour s'accrocher à la coque des vaisseaux et trouver une voie d'accès vers l'intérieur de la carlingue.

Droïde Infiltrateur Colicoid					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18/+3	15/+2	15/+2	11/0	14/+1	12/+1
INI :	+8	PV :	40	RD :	4
<b>Voies et capacités :</b>					
Infiltration (4), Pourfendeur (4)					
<b>Attaques</b>					
ACC +9 (2D6+4)					
<b>Défenses</b>					
Réf 17 Cor 14 Men 12					
<b>Coût : 33.000</b>					

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V



### Droïde superviseur EV

Merendata a produit le droïde superviseur pour diriger des équipes composées d'autres droïdes au sein d'une compagnie. Ses concepteurs ont cependant réalisé peu de temps après la sortie de ce modèle qu'ils avaient confondu les motivateurs originellement prévus avec ceux des droïdes de torture, mais ils ont décidé d'attendre pour voir ce que cela donnerait. Les résultats dépassèrent leurs espérances. Peu de plaintes furent rapportés et, au contraire, les droïdes aux motivateurs modifiés se montraient plus efficaces encore dans la gestion de la flotte droïde de leurs clients.

Droïde superviseur EV					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8/-1	9/-1	14/+2	13/+1	12/+1	12/+1
INI :	+1	PV :	10	RD :	2
<b>Voies et capacités :</b>					
Discours (2), Electronique (4), Mécanique (4), Meneur d'hommes (2)					
<b>Attaques</b>					
ACC +2 (1D3) / ATD +1					
<b>Défenses</b>					
Réf 13 Cor 12 Men 16					
<b>Coût :</b> 11.000					



### Droïde assassin IG

Initialement, la série IG fut fabriquée par les ateliers Holowan dans le but d'éradiquer toute trace de la Rébellion, sur commande impériale. Mais devant les délais déraisonnables imposés par la dictature galactique, ses créateurs négligèrent certains détails de la production. Lorsque le premier droïde fut activé, il tua ses fabricants et activa lui-même les autres unités pour leur offrir leur indépendance. Tous devinrent des chasseurs de prime. Depuis, Holowan a appris de ses erreurs et a mis sur le marché des unités plus dociles, mais tout aussi meurtrières.

Droïde assassin IG					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16/+3	14/+2	14/+2	8/-1	12/+1	11/0
INI :	+8	PV :	45	RD :	4
<b>Voies et capacités :</b>					
Armes à distance (4), Assassin (4), Pistolero (4)					
<b>Attaques</b>					
ACC +4 (1D4) / ATD +8 (dépend de l'arme)					
<b>Défenses</b>					
Réf 18 Cor 15 Men 14					
<b>Coût :</b> 30.000					

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V



Droïde énergétique PLNK					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14/+2	8/-1	14/+2	8/-1	9/-1	4/-3
INI :	+0	PV :	11	RD :	2
<b>Voies et capacités :</b>					
Electronique (4), Mécanique (2)					
<b>Attaques</b>					
ACC +2 (1D3) / ATD +1					
<b>Défenses</b>					
Réf 18 Cor 13 Men 10					
Coût : 6.990					

### Droïde énergétique PLNK

Ces droïdes sont unanimement reconnus comme dépourvus de toute beauté ou de toute finesse, mais également comme diablement utiles. Ils génèrent de l'énergie en continu et disposent d'une grande capacité de connectique qui les rend indispensable à toute opération en terrain hostile ou sur une planète ne disposant pas de ses propres sources énergétiques. On a parfois tendance à oublier que ces droïdes ont une forme d'intelligence réelle.



# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

## LIVRE 6 : ADVERSAIRES

L'univers de la Guerre des Etoiles est habité par quantité d'espèces intelligentes. Bien que les Humains aient traversé la galaxie de part en part il y a des dizaines de milliers d'années, imités ou précédés par de très nombreuses autres espèces, des éclaireurs découvrent sans cesse de nouveaux mondes.

Chaque créature (ou type de créature) aura droit à une fiche standardisée dont voici le modèle :

Nom de la créature					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
INI :		PV :		RD :	
Voies et capacités :					
Attaques					
Défenses					
Spécial :					



## BÊTES SAUVAGES

Les animaux et les autres formes de vie non intelligentes rencontrées dans la galaxie sont surtout des bêtes féroces comme les acklays, les rancors et les wampas ou des bêtes de monte comme les dewbacks et les tauntauns.

## DESCRIPTION DES BÊTES SAUVAGES

Cette section contient quelques exemples de bêtes sauvages et leurs statistiques de jeu. Ces statistiques valent pour un individu standard. Le maître du jeu peut décider de présenter aux héros des bêtes plus fortes ou au contraire affaiblies.

### Acklay

Le prédateur le plus dangereux de Geonosis s'appelle l'acklay, un arthropode monstrueux doté d'un exosquelette naturel et de griffes coupantes.

Acklay					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27/+8	9/-1	29/+9	2/-	11/0	11/0
INI :	+2	PV :	148	RD :	2
Voies et capacités :					
Brute (4), Combat (4)					
Attaques					
ACC : +8 (1D8+18) / ATD : -					
Défenses					
Ref 9 / Cor 19 / Men 6					
Spécial :-					



### Bantha

On les trouve sur des douzaines de mondes, dotés de toutes sortes de climats. Les banthas sont l'une des espèces les plus adaptatives de la galaxie. Ils sont capables de vivre des semaines sans eau et sans nourriture. Ils sont élevés pour leur viande, leur fourrure et presque toutes les parties de leur organisme.

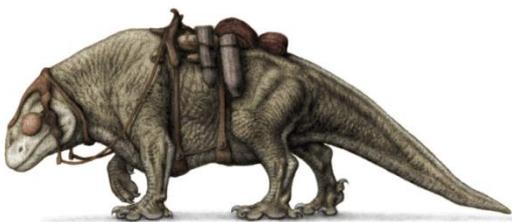
# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

Bantha					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27/+8	10/0	25/+7	2/-	11/0	3/-
INI :	0	PV :	79	RD :	1
<b>Voies et capacités :</b>					
-					
<b>Attaques</b>					
ACC : +8 (2D6+6) / ATD : -					
<b>Défenses</b>					
Ref 10 / Cor 18 / Men 6					
<b>Spécial :</b> -					



## Dewback

De toutes les créatures indigènes de Tatooine, le dewback est la plus respectée. Alors que les placides banthas cherchent un abri à la moindre tempête de sable, le dewback affronte les intempéries avec stoïcisme.



Dewback					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19/+4	8/-1	26/+8	1/-	8/-2	3/-
INI :	-1	PV :	43	RD :	0
<b>Voies et capacités :</b>					
-					
<b>Attaques</b>					
ACC : +4 (1D8+5) / ATD : -					
<b>Défenses</b>					
Ref 7 / Cor 18 / Men 6					
<b>Spécial :</b> -					

## Dianoga

Le dianoga dévore toute forme de matière organique qui passe à portée de ses tentacules. Il peut entraîner des Wookies adultes vers sa puissante mâchoire. La victime est dévorée en quelques minutes. Pas très intelligent, le dianoga ne se soucie pas que sa victime soit vivante ou morte au moment où il la dévore.

Dianoga					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17/+3	13/+1	17/+3	1/-	8/-2	6/-
INI :	+2	PV :	43	RD :	0
<b>Voies et capacités :</b>					
Combat (1)					
<b>Attaques</b>					
ACC : +3 (1D8+4) / ATD : -					
<b>Défenses</b>					
Ref 9 / Cor 13 / Men 6					
<b>Spécial :</b> la première attaque du dianoga vise à saisir la victime et à l'entraîner sous l'eau. Elle est indolore, mais un test de FOR en opposition est nécessaire pour s'en dégager.					



# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

## Gundark

Cet anthropoïde semi-intelligent fait partie des espèces les plus vicieuses et les plus agressives de la galaxie. Dotée de quatre bras et de grandes oreilles, ils ont aussi cinq doigts opposables. Ils mesurent entre 1 et 2,5 mètres de haut et sont couverts d'une fourrure grise ou brune.

Gundark					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21/+5	18/+4	20/+5	6/-	15/+2	13/+1
INI :	+6	PV :	86	RD :	0
Voies et capacités :					
Brute (4), Combat (4)					
Attaques					
ACC : +5 (1D6+5) / ATD : -					
Défenses					
Ref 14 / Cor 15 / Men 6					
Spécial : -					



## Massiff

Le massiff est un animal quadrupède chasseur vivant sur Geonosis et sur Tatooine. Ils détectent leurs proies grâce à un flair infallible. Ils chassent toutes sortes de créatures, même s'ils savent se méfier des créatures plus grosses qu'eux, comme le mortel acklay.

Massiff					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15/+2	13/+1	14/+2	2/-	13/+1	11/0
INI :	+2	PV :	38	RD :	0
Voies et capacités :					
Brute (4), Combat (4), Investigation (Flair Infallible)					
Attaques					
ACC : +2 (1D8+2) / ATD : -					
Défenses					
Ref 12 / Cor 12 / Men 6					
Spécial : -					



## Mynock

Les mynock sont des parasites vivant dans le vide intersidéral à proximité des astéroïdes. Ils se nourrissent de toute une série de matériaux non organiques et s'attaquent principalement aux câbles des vaisseaux dont ils croisent la route.



Mynock					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10/0	12/+1	11/0	2/-	6/-	4/-
INI :	+1	PV :	15	RD :	0
Voies et capacités :					
-					
Attaques					
ACC : +0 (1D4) / ATD : -					
Défenses					
Ref 11 / Cor 10 / Men 6					
Spécial :					
si la présence de mynocks est confirmée près du lieu d'atterrissage d'un vaisseau, il y a 5% de chance (1 sur 1D20) que le vaisseau en soit infesté au moment de redécoller si personne n'a pris de précautions. Lancez alors 2D6. C'est le nombre de mynocks collés à la coque du vaisseau. Chaque mynock aura le droit de faire une attaque contre la Défense Structurale du vaisseau. En cas de succès, le vaisseau perd 1 point de Structure.					

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

## Nexu

Issu des jungles d'Indona et de Cholganna, le nexu est un prédateur furtif et cruel, se souciant peu de la puissance de ses proies ou même des armes des créatures intelligentes. Chassés pour le sport sur leur planète natale, les nexu réussissent souvent à renverser les rôles et à traquer ceux qui sont venus les chasser.

Nexu					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18/+4	18/+4	17/+3	2/-	14/+2	12/+1
INI :	+6	PV :	45	RD :	0
Voies et capacités :					
Brute (4), Combat (4), Furtivité (4), Investigation (Flair Infaillible)					
Attaques					
ACC : +4 (1D6+7) / ATD : -					
Défenses					
Ref 14 / Cor 13 / Men 6					
Spécial :-					



## Rancor

Bien qu'il existe probablement des créatures plus grosses et plus vicieuses dans la galaxie, le rancor tient une place particulière dans les cauchemars de plusieurs espèces intelligentes. Ce sont des animaux anthropoïdes façonnés pour le carnage mais très limités intellectuellement. Ils sont souvent capturés pour être combattus dans les arènes de toute la galaxie.

Rancor					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26/+8	9/-1	23/+6	4/-	7/-2	15/+2
INI :	-3	PV :	138	RD :	0
Voies et capacités :					
Brute (5)					
Attaques					
ACC : +8 (1D8+20) / ATD : -					
Défenses					
Ref 9 / Cor 16 / Men 6					
<b>Spécial :</b> la première attaque du Rancor sert souvent (mais pas toujours) à agripper sa proie pour l'amener à sa gueule. Si la cible est touchée, elle doit tenter un test opposé en FOR contre FOR pour réussir à se dégager. Si elle échoue, elle subit le double des dégâts.					



## Reek

Les reeks parcourent les plaines d'Ylesia en troupeaux très larges, dévorant l'herbe et les lichens. Bien qu'immensément forts, ils réservent généralement leurs efforts pour la saison des amours, lorsque le son des mâles se jetant les uns sur les autres résonne tel le tonnerre à travers la plaine. Lorsqu'un reek attaque, il baisse la tête, charge et essaie d'embrocher son adversaire sur sa grande corne. Si l'attaque échoue, le reek tourne la tête dans tous les sens, espérant éloigner sa proie pour tenter une nouvelle charge.

Reek					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27/+8	8/-2	30/+10	2/-	8/-2	2/-
INI :	-4	PV :	124	RD :	2
Voies et capacités :					
Brute (4)					
Attaques					
ACC : +8 (2D6+16) / ATD : -					
Défenses					
Ref 8 / Cor 20 / Men 6					
Spécial :-					

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

## Wampa

Le wampa est un terrible prédateur, à la fois agressif et subtil. Faisant preuve d'une rare intelligence, il s'aventure parfois dans les zones les mieux gardées pour tuer et emmener une victime, laissant les survivants perplexes ou terrifiés, se constituant des réserves pour plus tard. Les wampas sont recouverts d'une fourrure blanche et se déplacent avec une aisance exceptionnelle. Seuls leurs griffes, leurs cornes et leurs yeux jaunes luminescents révèlent alors leur position dans la neige. La plupart du temps, lors d'une tempête de neige, cela ne suffit même pas à les faire repérer.



## Tauntaun

Sale et odorant, le tauntaun est un reptile poilu particulièrement adapté à la vie sur le monde glacial de Hoth. Sa fourrure épaisse et ses couches de graisse protègent son corps des températures extrêmes qui sévissent durant le jour, mais il doit trouver un abri durant les nuits, encore plus froides.



Tauntaun					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18/+4	12/+1	16/+3	2/-	8/-2	6/-
INI :	-1	PV :	17	RD :	1
<b>Voies et capacités :</b>					
Survie (3), lié au froid.					
<b>Attaques</b>					
ACC : +4 (1D6+5) / ATD : -					
<b>Défenses</b>					
Ref 11 / Cor 13 / Men 6					
<b>Spécial :</b> -					

Wampa					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20/+5	10/0	22/+6	6/-	15/+2	10/0
INI :	+2	PV :	52	RD :	1
<b>Voies et capacités :</b>					
Brute (4), Survie (3), lié au froid.					
<b>Attaques</b>					
ACC : +5 (1D6+8) / ATD : -					
<b>Défenses</b>					
Ref 10 / Cor 16 / Men 6					
<b>Spécial :</b> le wampa ne tue pas ses victimes lors du combat. Il essaie de les ramener dans son antre vivantes, pour les dévorer encore chaudes.					

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

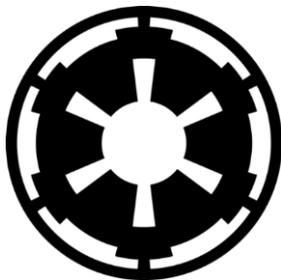
## PERSONNES

Les personnes comprennent tout type de personnage, du travailleur professionnel au membre d'un gang, aux officiers de police ou aux soldats de l'Empire. Ils sont généralement doués dans un ou deux domaines d'expertise seulement, pas assez pour faire d'eux des héros.

Les descriptions des personnes qui vont suivre valent pour un individu représentatif du genre, mais peuvent changer du tout au tout en fonction des besoins du maître du jeu. Pour vous faciliter la tâche, elles ont été réparties en différentes catégories de personne (Empire Galactique, Alliance Rebelle, Ancienne République et Pègre).

### L'Empire Galactique

L'Empire Galactique est un gouvernement vaste et hautement organisé placé sous la coupe de l'Empereur Palpatine. L'Empire a pris le pouvoir à la fin de la Guerre des Clones après une course aux armements et après la destruction de l'Ordre Jedi.



L'Empire est divisé en secteurs, chaque secteur étant gouverné par un Moff et gardé par des forces militaires. L'autorité de l'Empire sur n'importe quel monde peut aller de la simple garnison (sur des planètes reculées comme Tatooine) à une présence intense avec un stormtrooper à chaque coin de rue (comme dans les mondes du Noyau).

### Stormtroopers

Les stormtroopers sont les troupes de choc de l'Empire, entraînées à combattre et à mourir sans peur et sans poser de question. Des escouades de stormtroopers sèment la terreur dans le cœur

des populations civiles à travers la galaxie, imposant la volonté de l'Empereur avec un infatigable zèle et une réelle efficacité.

Les stormtroopers sont une phalange indépendante de l'Empire, qui ne prend ses ordres qu'auprès de l'Empereur. Ils ne peuvent être corrompus, dévoyés ou séduits. De telles tentatives échouent invariablement.

Ayant reconnu la nécessité de soldats spécialement équipés et entraînés, l'Empereur a exigé le développement de nouvelles sortes de stormtroopers, en ce compris des troopers des neiges, des troopers des sables et des troopers scouts.



Stormtrooper					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12/+1	11/0	11/0	10/0	10/0	10/0
INI :	0	PV :	10	RD :	4
<b>Voies et capacités :</b>					
Armes à distance (4), Combat (4), Soldat (4)					
<b>Attaques</b>					
ACC : +1 (1D4+1) / ATD : +1 (3D8)					
<b>Défenses</b>					
Ref 17 / Cor 12 / Men 10					
<b>Spécial :-</b>					

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI



Stormtrooper lourd					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15/+2	11/0	12/+1	12/+1	10/0	8/-1
INI :	0	PV :	20	RD :	4
<b>Voies et capacités :</b>					
Armes à distance (4), Combat (4), Soldat (4)					
<b>Attaques</b>					
ACC : +3 (1D4+2) / ATD : +3 (3D8)					
<b>Défenses</b>					
Ref 17 / Cor 13 / Men 10					
<b>Spécial :-</b>					

Scout					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10/0	13/+1	12/+1	10/0	12/+1	8/-1
INI :	+2	PV :	21	RD :	3
<b>Voies et capacités :</b>					
Armes à distance (4), Combat (4), Soldat (4), Survie (4)					
<b>Attaques</b>					
ACC : +0 (1D4) / ATD : +2 (3D8)					
<b>Défenses</b>					
Ref 18 / Cor 12 / Men 10					
<b>Spécial :-</b>					

## Officier impérial

Admirés, respectés et craints, les officiers de l'armée impériale et de la flotte impériale sont issus de familles prestigieuses à la longue histoire martiale. Peu accèdent à ce poste au départ de rangs inférieurs. La plupart sont formés dans les académies impériales, instruits et endoctrinés, formés au commandement et aux stratégies militaires puis reçoivent leurs affectations. Là, s'ils réussissent à se distinguer, ils obtiennent une chance d'accéder aux plus hauts échelons – bien qu'ils n'aient pas souvent l'occasion de se salir les mains personnellement.

Officier impérial					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10/0	8/-1	10/0	12/+1	12/+1	14/+2
INI :	0	PV :	33	RD :	-
<b>Voies et capacités :</b>					
Armes à distance (2), Combat (2), Corporation (Empire, 4), Meneur d'hommes (4), Soldat (2)					
<b>Attaques</b>					
ACC : +0 (1D4) / ATD : -1 (3D6+2)					
<b>Défenses</b>					
Ref 10 / Cor 10 / Men 11					
<b>Spécial :-</b>					

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI



L'Alliance Rebelle est organisée en petites cellules qui peuvent opérer en toute indépendance d'un commandement central. Chaque cellule opère sur des mondes impériaux ou depuis des bases secrètes, comme celle de Hoth. Chaque monde qui sympathise avec l'Alliance se retrouve dans la ligne de mire de l'Empire. Les agents rebelles essaient sans cesse d'échapper à l'Empire et ceux qui sont pris voient leur espérance de vie considérablement réduite.

## Soldat rebelle



## L'Alliance Rebelle

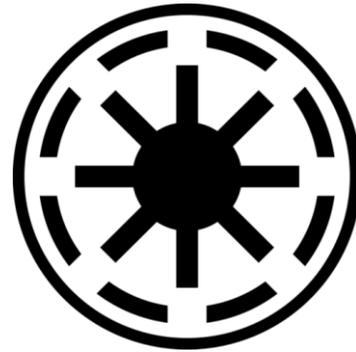


L'Alliance Rebelle combat la tyrannie impériale dans l'espoir de restaurer la justice et la liberté dans la galaxie. Formée par des loyalistes rassemblés autour de Mon Mothma et du sénateur Bail Organa, l'Alliance Rebelle combat l'Empire sur tous les terrains. Elle utilise des techniques de guérilla et de sabotage pour affaiblir la machine impériale et pour aider à libérer les peuples de la galaxie de l'oppression. Bien que l'Alliance s'engage parfois dans des batailles ouvertes comme la Bataille de Yavin ou la Bataille d'Endor, la plupart de ses efforts sont dirigés vers des activités illicites. C'est pourquoi l'Alliance ne recrute pas que des combattants mais aussi des hors-la-loi, des contrebandiers et même des pirates.

Le soldat de base de l'Alliance est celui qui est cantonné dans les bases ou sur les vaisseaux rebelles à travers la galaxie, servant de première ligne de défense contre les stormtroopers impériaux. Ils sont parfois utilisés comme éclaireurs ou comme saboteurs.

Soldat rebelle					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11/0	13/+1	12/+1	9/-1	10/0	8/-1
INI :	+1	PV :	10	RD :	3
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Soldat (4)					
Attaques					
ACC : +0 (1D4) / ATD : +1 (3D6)					
Défenses					
Ref 16 / Cor 12 / Men 10					
Spécial :-					

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI



## Soldat clone

Pour contrer la menace des droïdes de la Fédération du Commerce, la République a déployé une armée de guerriers clones. Les créateurs de ces clones, les Kaminoans, les ont conçus au départ d'une même empreinte génétique (celle d'un chasseur de prime nommé Jango Fett), le modifiant légèrement pour assurer aux soldats une croissance accélérée et une obéissance sans borne. La véritable loyauté des clones s'est révélée à la fin de la Guerre des Clones, lorsque Dark Sidious a diffusé l'Ordre 66 qui a retourné les clones contre leurs maîtres Jedi.

Bien qu'identiques en apparence, les soldats clones peuvent avoir différents niveaux d'entraînement, ce qui fait varier leurs statistiques de combat. Les soldats clones ne peuvent être corrompus ou séduits. De telles pratiques échouent invariablement.

Soldat rebelle d'élite					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12/+1	13/+1	12/+1	9/-1	10/0	8/-1
INI :	+1	PV :	21	RD :	3
<b>Voies et capacités :</b>					
Armes à distance (4), Combat (4), Soldat (4)					
<b>Attaques</b>					
ACC : +1 (1D4+1) / ATD : +1 (3D6)					
<b>Défenses</b>					
Ref 16 / Cor 12 / Men 10					
<b>Spécial :</b> -					

## La République Galactique

Constituée de milliers de mondes civilisés, la République Galactique est la plus ancienne institution dirigeante de la galaxie. Des sénateurs des mondes constituants déterminent la politique et votent les lois, assurant la paix et la prospérité à travers la galaxie. La plus grande menace de la République Galactique est la Confédération des Systèmes Indépendants, une coalition de mondes qui pensent que la République est corrompue. Le Sénat a autorisé le déploiement d'une vaste force armée constituée de clones pour se mesurer à la menace séparatiste, ce qui a mené à la Guerre des Clones. Le résultat de cette guerre détruisit le commandement séparatiste et permit à l'Empire de remplacer la République.

Soldat clone					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12/+1	13/+1	12/+1	10/0	9/-1	8/-1
INI :	+1	PV :	21	RD :	4
<b>Voies et capacités :</b>					
Armes à distance (4), Combat (4), Soldat (4)					
<b>Attaques</b>					
ACC : +1 (1D4+1) / ATD : +1 (3D8+3)					
<b>Défenses</b>					
Ref 17 / Cor 13 / Men 10					
<b>Spécial :</b> -					

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI



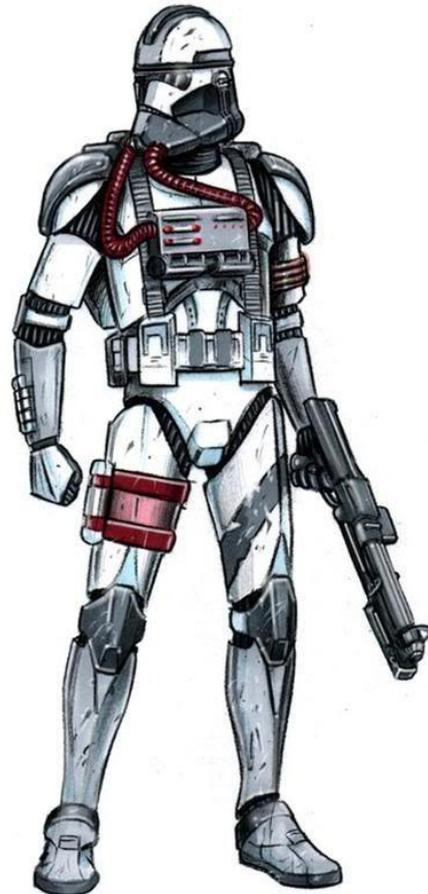
Commandant soldat clone						
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
11/0	10/0	10/0	13/+1	10/0	12/+1	
INI : 0		PV : 30		RD : 4		
Voies et capacités :						
Armes à distance (4), Combat (4), Meneur d'hommes (4), Soldat (4)						
Attaques						
ACC : 0 (1D4) / ATD : 0 (3D8+3)						
Défenses						
Ref 16 / Cor 12 / Men 10						
Spécial :-						



## Soldat ARC

Les soldats ARC (Advanced Recon Commando) sont des clones d'élite qui suivirent l'entraînement personnel de Jango Fett. Alors que la plupart des clones sont entraînés pour le combat en groupe, les soldats ARC sont formés en tant qu'individus, ce qui les rend encore plus dangereux.

Soldat ARC					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15/+2	13/+1	12/+1	12/+1	10/0	8/-1
INI : +4		PV : 57		RD : 4	
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Champs de bataille (4), Combat (4), Infiltration (4), Soldat (4), Survie (4)					
Attaques					
ACC : +2 (1D4+2) / ATD : +1 (3D8+3)					
Défenses					
Ref 17 / Cor 13 / Men 10					
Spécial :-					

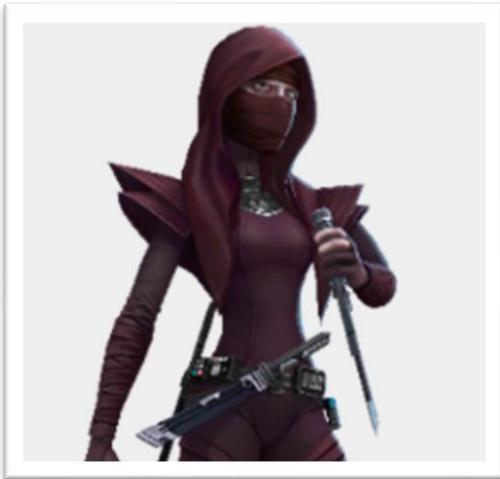


# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

## La pègre

Les hors-la-loi vivent en marge de la société. Les criminels, les francs-tireurs, les marchands véreux et les mercenaires de toutes sortes peuvent être considérés comme tels d'une manière ou d'une autre. Bien que tous ne soient pas nécessairement « méchants », tout qui opèrent en contradiction avec les lois en vigueur est considéré comme membre de la pègre.

## L'assassin



Un assassin possède une couverture qui lui permet de se déplacer librement ou d'expliquer ce qu'il fait à un endroit précis, à un moment donné. De nombreux assassins se font passer pour des marchands, des représentants de commerce pour des corporations interstellaires ou pour des diplomates. Un assassin particulièrement sûr de lui laissera sur le lieu de son forfait une « signature » comme l'emploi d'une arme unique, d'un certain type de blessure, d'une approche particulière ou de quelque indice que ce soit.

Assassin					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10/0	16/+3	8/-1	14/+2	12/+1	13/+1
INI :	+5	PV :	27	RD :	2
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Combat (4), Furtivité (4), Infiltration (4)					
Attaques					
ACC : 0 (1D4) / ATD : 0 (3D8+2)					
Défenses					
Ref 16 / Cor 12 / Men 10					
Spécial :-					

## Le chasseur de primes

Les chasseurs de primes traquent et capturent des individus recherchés pour les traduire en justice – même si la « justice » peut parfois prendre la forme d'une vendetta orchestrée par un Hutt. Avant l'avènement de l'Empire, la plupart des chasseurs de primes faisaient partie d'une guilde qui travaillait ouvertement au service de différentes instances officielles. Durant le règne de l'Empereur, la guilde s'est fragmentée, délaissant quantité de travailleurs indépendants sur le carreau. Bien qu'ils s'associent parfois pour capturer de grosses proies, les chasseurs de prime œuvrent généralement seuls, se tirant parfois dans les pattes pour augmenter leur prime. Les chasseurs de primes se différencient des assassins dans le sens où ils tentent le plus souvent de capturer leur proie vivante.



Chasseur de primes					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15/+2	16/+3	14/+2	8/-1	14/+2	10/0
INI :	+2	PV :	64	RD :	3
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Bas-fonds (4), Combat (4), Corporation (4), Furtivité (4), Infiltration (4)					
Attaques					
ACC : +2 (2D6+7) / ATD : +3 (3D8+3)					
Défenses					
Ref 17 / Cor 14 / Men 10					
Spécial :-					

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

## Seigneur du Crime

Les Seigneurs du Crime sont issus de toutes les strates de la société. Certains démarrent leur carrière comme vulgaires voyous des rues, rampant hors des trous les plus sombres de la galaxie pour accéder à des positions élevées au sein des milieux interlopes. D'autres sont nés nobles et ont utilisé leur argent et leur influence pour noyauter un syndicat du crime et en prendre le contrôle.



Seigneur du crime					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8/-1	14/+2	10/0	17/+3	12/+1	15/+2
INI :	+5	PV :	51	RD :	0
<b>Voies et capacités :</b>					
Armes à distance (4), Bas-fonds (4), Contrebandier (4), Corporation (4), Furtivité (4), Infiltration (4), Meneur d'hommes (4)					
<b>Attaques</b>					
ACC : -1 (1D4-1) / ATD : +2 (3D8+4)					
<b>Défenses</b>					
Ref 13 / Cor 10 / Men 13					
<b>Spécial :-</b>					

## Voyou



Les voyous sont les bandits de base. Ils parcourent les rues en espérant devenir des caïds, exécutent les basses besognes pour un Seigneur du Crime local, gardent les entrées des repaires ou font régner la terreur dans les bas quartiers.

Voyou					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13/+1	11/0	12/+1	8/-1	9/-1	10/0
INI :	-1	PV :	9	RD :	0
<b>Voies et capacités :</b>					
Armes à distance (2), Bas-fonds (4), Corps-à-corps (2), Furtivité (2)					
<b>Attaques</b>					
ACC : +1 (2D10+1) / ATD : +0 (3D6)					
<b>Défenses</b>					
Ref 10 / Cor 11 / Men 9					
<b>Spécial :-</b>					

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

## Maraudeur du Côté Obscur

Bien que les Jedi soient les utilisateurs de la Force les plus puissants de la galaxie, ils ne sont pas les seuls. Les maraudeurs du Côté Obscur sont des individus consumés par la haine et la rage, toujours en quête de pouvoir.

Maraudeur du Côté Obscur					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16/+3	10/0	13/+1	8/-1	14/+2	12/+1
INI :	+2	PV :	50	RD :	3
<b>Voies et capacités :</b>					
Armes à distance (4), Corps-à-corps (4), Furtivité (4), Sith (3)					
<b>Attaques</b>					
ACC : +3 (2D10+3) / ATD : +2 (3D4+2)					
<b>Défenses</b>					
Ref 15 / Cor 13 / Men 9					
<b>Spécial :-</b>					



### LIVRE 7 : LA FORCE



La Force est une énergie générée par tous les êtres vivants ? Elle nous entoure et pénètre toute chose, unissant la galaxie en un tout. Il y a deux facettes à la Force. La paix, la sérénité, la connaissance de la Lumière sont opposées à l'agression, à la colère et à la peur du Côté Obscur. L'univers est un lieu d'équilibre : la mort et la vie, la création et la destruction, l'amour et la haine. De ce point de vue, les deux facettes de la Force font partie de l'ordre naturel des choses.

Certains êtres sont plus ouverts à la Force que d'autres. Qu'ils la comprennent ou pas, ils peuvent la ressentir alors même qu'elle les traverse. Parmi les êtres sensibles à la Force, ceux qui étudient ses caractéristiques peuvent apprendre à manipuler son énergie, utilisant leur connaissance de la Force pour accomplir de grandes choses. Les Jedi font partie de ceux-là. Mais ils n'ont pas le monopole de la tradition. Les Sith, les Sœurs de la Nuit de Dathomir et d'autres encore embrassent le Côté Obscur alors qu'une grande variété de races extraterrestres comme les shamans ewoks, les écoprêtres ithoriens, appellent le côté lumineux de la Force de différentes façons. La compréhension de la Force est multiple.

### LA FORCE À TRAVERS LES ÂGES

Dans l'Histoire de la République, les Jedi ont souvent été perçus comme des protecteurs et des défenseurs de la Justice. Par leur exemple, la foi en la Force était acceptée, si pas toujours comprise. La plupart des gens ne peuvent pas percevoir la Force directement ; ils ne peuvent voir que ses manifestations à travers ceux qui y sont sensibles, comme les Jedi. A certains moments de l'Histoire, le Côté Obscur revient au premier plan, comme lors des anciennes Guerres des Sith, mais en général, les champions de la Lumière aident à ramener la paix dans la galaxie.

Pendant l'avènement de l'Empire, la Force est une composante puissante de chaque aspect de la vie. Les Jedi sont des acteurs ostensibles et importants de la Force. En dépit de ce qu'un individu peut penser de la Force, il est difficile de renier la démonstration de pouvoir des Jedi. Alors que la Guerre des Clones fait rage à travers la galaxie, les Jedi se démènent sur tous les fronts et la Force impacte les vies de millions de soldats et de citoyens.

Plus tard, dans la vague de destruction de l'Ordre Jedi et du basculement de régime, la Force devint une religion étrange pratiquée par des fous irresponsables. L'Empire a fait des Jedi des hors-la-loi et a traqué toute personne qui manifestait une quelconque affinité avec la Force. La propagande et la politique gardaient les systèmes en éveil et ont poussé les Jedi à se cacher et à vivre dans la peur et l'obscurité.

Si votre campagne se déroule pendant l'âge de la Rébellion (vers les épisodes IV à VI), la Force s'est atténuée dans l'esprit commun. Ceux qui peuvent la manipuler cachent leurs pouvoirs et évitent tout contact avec l'Empire. Même au sein de la hiérarchie impériale, en dépit de la présence de Dark Vador, la Force est considérée comme obsolète et insignifiante en comparaison de la puissance militaire de l'Empire. De bien des façons, c'est là le désir de l'Empereur, l'un des utilisateurs de la Force les plus puissants de la galaxie, gardant ses pouvoirs inconnus du grand

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VII

public et la plupart de ses subordonnés. Les rares utilisateurs de la Force qui vivent en cette période soit se cachent de l'Empire, soit travaillent pour l'Empereur, ou encore essaient de se couper totalement de la Force. L'Alliance Rebelle a commencé à utiliser la Force comme cri de ralliement, adoptant et faisant sienne la vieille formule Jedi : « Que la Force soit avec vous ». Grâce à cela, les utilisateurs de la Force qui le peuvent tentent souvent de rallier les rangs de l'Alliance. Et, bien entendu, c'est aussi à ces temps-là que Luke Skywalker débute son entraînement de Jedi.

Si votre campagne a pour cadre le Nouvel Ordre Jedi, la Force y a retrouvé une place de choix dans la société civile et une nouvelle communauté de Jedi s'est révélée sous le patronage de Luke Skywalker. De nombreux citoyens de la Nouvelle République conservent toutefois une certaine suspicion vis-à-vis de la Force et une réelle crainte par rapport à ses utilisateurs. Ces sentiments négatifs sont dus en grande partie à des Jedi isolés qui ont cru bon d'incarner la loi – à leur façon – en se rebellant contre les enseignements de Luke Skywalker. Le souvenir de nombreux acteurs du Côté Obscur et les ramifications des plans de l'Empereur ont alimenté ce feu. Les utilisateurs de la Force considèrent pendant cette période que le rapport de la population de la galaxie avec la Force pouvait être source d'ennuis, de leur point de vue. Les tensions sont grandes, mais cette époque sera surtout marquée par l'invasion des Yuuzhan Vong.

## UTILISER LA FORCE

La Force est une énergie mystique qui entoure et unit tous les êtres vivants de la galaxie. Plus qu'une source de pouvoir pour ceux qui sont sensibles à sa présence, la Force peut affecter la vie des citoyens les plus ordinaires qui ne développent pourtant aucune aptitude à son utilisation. Dans ce jeu de rôle, il y a deux façons pour les personnages de faire appel à la Force. La première, accessible à tous les personnages, vient des points de Force. La seconde, réservée aux personnages ayant acquis au moins un niveau dans l'une des voies de la Force (Apprenti Jedi, Guerrier Jedi, Maître Jedi ou Sith), vient d'une maîtrise consciente de la Force. Mais cette

dernière doit recevoir l'aval du meneur de jeu. Un personnage sensible à la Force peut devenir le centre d'une campagne, un personnage-clé qui déchaînera les passions, en fonction de l'époque où se dérouleront ses aventures. Aussi faut-il bien peser le pour et le contre au moment de céder aux avances d'un joueur qui souhaite jouer un Jedi ou un Sith. Nous y reviendrons.

## POINTS DE FORCE

Les points de Force représentent la capacité du personnage à utiliser la Force pour lui venir en aide. Le personnage n'a pas besoin d'être sensible à la Force pour en faire usage ; ils représentent la présence de la Force dans tous les êtres vivants. Si certains appellent cela de la chance, d'autres pensent que c'est le choix de la Force de leur venir en aide. Les personnages dépourvus de tout apprentissage spécifique ne réalisent tout simplement pas que c'est la Force qui leur vient en aide, et se disent simplement qu'ils se donnent à fond.

### Gagner des points de Force

Au premier niveau, vous obtenez un nombre de points de Force égal à votre modificateur de SAG +1 (minimum 1). Par la suite, vous aurez l'occasion d'acheter plus de points de Force, mais uniquement si vous avez subi l'entraînement nécessaire. Si vous avez investi dans l'une des voies de la Force, alors, on considère que vous pouvez acquérir des points de Force additionnels.

### Utiliser des points de Force

L'utilisation des points de Force par le tout-venant a été expliquée en page 79 du présent ouvrage. Pour les utilisateurs de la Force, il existe bien entendu d'autres options.

- Chaque utilisation d'une capacité issue d'une voie de la Force vous coûtera un point de Force.
- Il est possible de dépenser un point de Force pour faire baisser le compteur du Côté Obscur de 1. Ce point de Force est alors perdu et sera soustrait du maximum autorisé (il faudra le racheter plus tard).

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VII

Sauf mention contraire, vous ne pouvez dépenser qu'un point de Force par tour.



## LE CÔTÉ OBSCUR

La Force a deux aspects, l'un lumineux, l'autre sombre. Le Côté Obscur se cache dans les ombres, soupirant à l'oreille des utilisateurs de la Force, leur promettant un accès rapide au pouvoir. Bien qu'en apparence plus puissant, le Côté Obscur est seulement plus facile. Il est composé des pulsions destructrices de tous les êtres vivants. La colère, la peur, la haine et l'agression sont les expressions du Côté Obscur, et de telles émotions peuvent facilement conduire un utilisateur de la Force sur le sentier de la corruption. Très tôt durant sa formation, un utilisateur de la Force ressentira que le Côté Obscur lui permet d'améliorer ses capacités. Mais avec le temps, le Côté Obscur en demande plus. Bien plus.

## LES POINTS DU CÔTÉ OBSCUR

Votre score du Côté Obscur mesure à quel point votre personne est corrompu par le côté sombre de la Force. Un personnage de premier niveau démarre le jeu avec un score de 0. La seule façon

d'augmenter ce score est de commettre des actes mauvais.

Un personnage qui commet un acte mauvais augmente son score de Côté Obscur de 1. Ce qui constitue un tel acte est abordé au paragraphe suivant. Peu importe le nombre d'actes mauvais que commettra le personnage, le maximum de points qu'un personnage peut posséder est égal à son score de Sagesse. Un personnage avec une Sagesse de 15 ne peut pas dépasser 15 en Côté Obscur.

Un personnage dont le score du Côté Obscur égale le score de Sagesse a pleinement embrassé le Côté Obscur et devient foncièrement mauvais. Un héros qui bascule du Côté Obscur devient un personnage non-joueur (sauf si le MJ autorise le joueur à jouer sous certaines conditions, comme une sorte de anti-héros)

A chaque fois que le personnage acquiert cinq points du Côté Obscur (5, 10, 15, 20...), il gagne un point de Force permanent, qui ne sera jamais perdu, même s'il est utilisé. Le personnage continuera de perdre ses autres points de Force normalement, mais quand il ne lui en restera qu'un, il devra, à chaque nouvelle utilisation (tant qu'il reste à 1) subir une attaque contre sa Défense Mentale ( $D20 + \text{score du Côté Obscur}$ ). En cas de succès de cette attaque, le personnage gagne immédiatement cinq nouveaux points sur son échelle du Côté Obscur.

Si cela lui fait franchir le seuil fatidique de sa SAG, alors le personnage bascule et ne peut plus être joué (le meneur de jeu en prend possession).

## LES TRANSGRESSIONS DU CÔTÉ OBSCUR

Le MJ devrait considérer ce qui va suivre comme une série de conseils sur la manière d'augmenter ou pas les points du Côté Obscur d'un personnage. Les conseils sont séparés par degrés : les transgressions majeures nécessitent impérativement une montée en points, les transgressions modérées qui demandent probablement une montée, tandis que les transgressions mineures sont des actes qui

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VII

devraient être considérés comme mauvais mais qui ne nécessitent pas vraiment un point du Côté Obscur.

## Les transgressions majeures

N'importe laquelle des transgressions suivantes devrait augmenter le score du Côté Obscur d'un personnage de 2.

**Perpétrer un acte impardonnable :** cela inclut le fait de blesser gravement ou de tuer un innocent ou quelqu'un qui fait montre de vrais efforts pour se racheter une conduite.

**Utiliser la Force par colère :** faire usage de la Force sous le coup de la colère ou de la haine est mal, mais cela peut être difficile à refouler. Il est délicat de connaître l'émotion d'un personnage au moment où il fait usage de la Force. Le MJ ne devrait augmenter de 2 le score du Côté Obscur du personnage que si le joueur fait clairement état de l'attitude de son personnage en disant qu'il ressent de la peur, de la colère, de la fierté, de la jalousie, de l'envie ou de la vengeance.

## Les transgressions modérées

N'importe laquelle des transgressions suivantes peut augmenter le score du Côté Obscur de 1, à la discrétion du MJ.

**Utiliser la Force pour faire mal :** de nombreux usages de la Force ne sont pas ouvertement sombres, mais peuvent être dangereux ou fatals dans leur application. Lorsqu'un pouvoir de la Force qui n'est pas nécessairement lié au Côté Obscur est utilisé pour blesser un être vivant, le MJ doit considérer la possibilité d'augmenter de 1 le score du Côté Obscur du personnage qui s'en sert.

**Perpétrer un acte relativement mauvais :** certains actes, bien qu'ils semblent cruels, ne sont pas ouvertement mauvais. Le MJ doit se demander quelle est l'intention cachée derrière l'acte. Par exemple, le fait de tuer ou de blesser délibérément peut être considéré comme une transgression si la cible, bien que mauvaise et méritant la mort, était désarmée.

## Les transgressions mineures

Les transgressions suivantes ne devraient probablement pas entraîner le gain d'un point du Côté Obscur, sauf si le MJ se sent de faire une exception ou un exemple.

**Perpétrer un acte douteux :** l'idée est de n'augmenter le score du Côté Obscur que face à des actes réellement hors normes. Le plus souvent, un incident isolé ne devrait pas systématiquement être sanctionné. Plusieurs incidents, par contre, peuvent démontrer une tendance à la cruauté chez le personnage. Par exemple, un héros qui tue un adversaire en combat singulier en ignorant systématiquement les possibilités de mettre un terme au combat sans issue fatale mériterait un point du Côté Obscur, alors qu'une situation spécifique n'apparaîtrait pas aussi claire.

## Le compteur du Côté Obscur

La feuille de personnage vous propose un compteur de points du Côté Obscur échelonné de 1 à 24. L'idée est d'entourer le score de Sagesse du personnage de manière à marquer la limite à ne pas franchir et d'ensuite noter la progression du personnage sur ce compteur en barrant les numéros au fur et à mesure des points engrangés. Si la Sagesse du personnage change de façon durable, alors la limite changera aussi sur ce compteur.

## La rédemption

Un héros n'ayant pas encore totalement basculé du Côté Obscur peut tenter de se racheter et de revenir vers la Lumière à travers des actions héroïques, l'utilisation des points de Force et par la rédemption de ses actes passés. Le seul chemin à suivre pour un tel personnage est celui d'une lutte héroïque contre le Côté Obscur ou au service de la Lumière.

Ce faisant, le personnage réduira son score du Côté Obscur. Un personnage peut sacrifier un point de Force pour réduire son score du Côté Obscur de 1 et ainsi vider un emplacement de son compteur. Cela se traduit en jeu par une période

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VII

de méditation, de réflexion et d'absolution de la part du personnage. Si le joueur et le maître du jeu se mettent d'accord, cela peut même se produire en campagne ou comme quête secondaire. Mais cela peut aussi bien se produire entre deux aventures.



De plus, un acte d'héroïsme dramatique de la part du personnage – s'il est réalisé sans faire appel au Côté Obscur – peut réduire le score du Côté Obscur de 1 point également. De tels actes doivent coûter cher au personnage et être réalisés de façon gratuite et sans gratification personnelle. Leur portée doit être significative pour l'équilibre de la Force.

Dark Vador a réalisé un tel acte au terme du Retour du Jedi lorsqu'il a sacrifié sa propre vie pour sauver son fils et détruire l'Empereur. Kyp Durrón (dans l'Univers étendu), en a également un à son actif lorsqu'il détruisit le Destructeur de Soleil, un prototype de super arme. L'histoire des Jedi parle aussi d'une certaine Bastila Shan, tombée du Côté Obscur mais qui dans un acte héroïque retourne la flotte de la République contre Dark

Malak, en faisant usage d'une formidable méditation de combat.

Si le MJ reconnaît un acte héroïque d'un tel type chez le personnage, alors il peut réduire son score du Côté Obscur de 1.

### JOUER DES JEDI

L'attrait des joueurs pour les Jedi sera sans doute grand, à tel point que beaucoup souhaiteront sans doute en jouer un. Dans ce jeu, jouer des Jedi est bien entendu possible, mais n'est pas encouragé sans avoir au préalable pesé le pour et le contre. Tout d'abord, un groupe comprenant un ou plusieurs Jedi doit se définir dans un contexte précis. En fonction de la période choisie dans l'histoire de la Guerre des Etoiles, la présence d'un Jedi peut être normale ou problématique, ou carrément improbable. Sous l'avènement de l'Empire, par exemple, les derniers Jedi vivent cachés et sont traqués par les troupes impériales, voire par Dark Vador en personne. Un tel personnage au sein du groupe peut rendre la tâche des héros impossible. Dans les autres cas, si les Jedi ont leur place dans un groupe, il faut convenir d'un certain équilibre. Qu'est-ce qui justifiera le fait qu'un joueur dispose d'un personnage réellement plus puissant que les autres ? La parade pourrait être de créer un groupe composé exclusivement de Jedi. Si c'est l'option que vous choisissez, alors adaptez votre campagne en fonction de ce choix.

De plus, jouer un Jedi n'est pas nécessairement chose facile. Posez-vous la question suivante : pourquoi voulez-vous jouer un Jedi ? Pour les sabres lasers et les pouvoirs ? Si tel est le cas, posez-vous cette autre question : voudriez-vous jouer un Jedi sans sabre laser et sans pouvoir ? Car le Code des Jedi pousse ces derniers à traiter la grande majorité des missions qui leur sont confiées sans faire usage de leur arme et sans même utiliser la Force. Beaucoup de joueurs préféreront alors jouer un personnage moins contraignant, capable de réagir comme il l'entend sans risque de contrevenir à un code strict. Sans compter qu'un Jedi est susceptible d'être petit à petit corrompu par le Côté Obscur et devenir, s'il persiste dans cette voie, un PNJ.

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VII

## LES JEDI

*Il n'y a pas d'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*

- Le Code Jedi

Pendant des siècles, le groupe de philosophes qui devaient devenir les Jedi ont contemplé les mystères du champ énergétique connu sous le nom de la Force. Certains des membres de ce groupe réussirent à maîtriser la Force. Ils se dédièrent alors à faire usage de leurs nouveaux pouvoirs et de leurs nouvelles compétences pour le bien, aidant ceux qui en éprouvaient le besoin. Dans les millénaires qui suivirent, les Jedi ont servi de protecteurs à la République Galactique. En accord avec leur propre Conseil Jedi et opérant en coordination avec le Chancelier Suprême, les Jedi devinrent les gardiens de la paix et de la Justice dans la galaxie.



Les Jedi, en plus de traquer les criminels interstellaires et de régler les disputes galactiques, servaient de médiateurs, de défenseurs et de professeurs. Leur sens de l'honneur et les épreuves épiques qu'ils affrontaient firent d'eux des légendes et représentaient ce que la République avait de mieux à offrir. Leurs sabres lasers à leur côté et les

pouvoirs de la Force les traversant de part en part, les Jedi accomplissaient leur tâche avec ferveur et abnégation et une apparente invincibilité. Mais ce n'était là qu'une illusion. Les Jedi mouraient parfois dans l'exercice de leur fonction.

Pendant l'avènement de l'Empire, dix mille Jedi servaient la République et défendaient sa vaste étendue. Ils recherchaient d'éventuelles recrues à un stade précoce de leur existence, généralement pendant les six premiers mois de l'enfance. Ceux qui étaient sensibles à la Force et qui étaient acceptés par le Conseil Jedi étaient emmenés pour commencer leur formation. Les enfants plus âgés, même puissants dans la Force, étaient la plupart du temps refusés par le Conseil. Les Jedi pensaient que la peur et la haine étaient par trop présentes chez des enfants d'un certain âge, les rendant trop peu sages pour suivre l'entraînement des Jedi. Les Jedi joués durant cette période seront tous, à bas niveau (jusqu'au niveau 5), les padawans d'un maître. Bien qu'il y ait des moments où le maître et son padawan voyagent ensemble, leurs interactions auront lieu le plus souvent entre les parties. Le maître sera un PNJ, donnant des conseils et enseignant les voies de la Force. A la fin de cette période, malheureusement, Anakin Skywalker a basculé du mauvais côté de la Force et la plupart des Jedi ont été massacrés.

Durant l'âge de la Rébellion, la purge des Jedi a été totale. De rares utilisateurs de la Force et encore moins de Jedi formés furent massacrés ou convertis au Côté Obscur de la Force puis placés au service de l'Empereur. Certains utilisateurs de la Force, comme Luke et Leia, furent cachés de l'Empire et privés de leur héritage. Des Jedi plus puissants comme Obi-Wan Kenobi et Yoda, s'arrangèrent pour disparaître et effacer leurs traces. Des personnages Jedi vivant à cette époque attireront sans doute l'attention d'un maître, même si ces enseignements seront moins structurés et plus hasardeux qu'à l'époque de l'Académie. Un Jedi ainsi formé apprendra plus de ses propres expériences, de ses rencontres, qu'en étudiant l'une des traditions de la Force. La progression sera moins facile et l'attrait du Côté Obscur sans doute beaucoup plus grand.

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VII

Durant l'ère du Nouvel Ordre Jedi, Luke Skywalker a formé une centaine de Jedi et en a identifié une douzaine d'autres. Des utilisateurs puissants comme Mara Jade Skywalker ou Corran Gorn aidèrent Skywalker à coordonner les efforts de ces Jedi, misant beaucoup sur les enfants de Han Solo et de Leia. Les personnages Jedi à cette époque recevront sans doute une bien meilleure formation.

### LES SITH

*La paix est un leurre ; il n'y a que la passion*

*A travers la passion, je gagne en force*

*A travers la force, je gagne en pouvoir*

*A travers le pouvoir, j'obtiens la victoire*

*A travers la victoire, je brise mes chaînes*

*La Force me libère*

- Le Code Sith



Les Sith sont un ancien ordre d'utilisateurs de la Force voués au Côté Obscur et déterminés à détruire les Jedi. Ils ont pris plusieurs formes à travers les âges de la galaxie. Les premiers Sith

étaient issus d'une population proche des humains et vivant sur Korriban, dirigée et subjuguée par un Jedi renégat des milliers d'années avant la bataille de Yavin. Le nom « Sith » est à l'origine celui du culte voué au Côté Obscur au sein de ce peuple. Lorsque l'Ancienne République découvrit l'Empire des Sith bien des siècles plus tard, ce fut le départ de la Grande Guerre de l'Hyperespace, le premier d'une longue série de conflits qui ravagèrent la galaxie pendant des milliers d'années. Au final, l'Empire des Sith fut détruit et tout ce qu'il laissa derrière lui furent des holocrons et les tombes en ruines et des temples sur Korriban, Yavin 4 et quelques autres planètes à travers la galaxie.

La nouvelle incarnation des Sith est l'œuvre d'un nouveau Jedi renégat qui s'est éloigné de l'Ordre. Deux mille ans avant la bataille de Yavin, ce Jedi Noir a compris que le vrai pouvoir de la Force ne résidait pas dans la contemplation et dans la passivité mais dans l'exploitation des émotions liées au Côté Obscur. Adoptant le nom de Dark Ruin, il déroba un holocron sith dans les archives de l'Ordre Jedi et rassembla des fanatiques dans son sillage. Renaissant des cendres du passé, le nouvel ordre Sith continua de grandir, mené par la promesse de nouveaux pouvoirs issus des énergies haineuses du Côté Obscur. Ce n'était qu'une question de temps avant que l'ordre ne s'autodétruisse. Des querelles intestines entre fanatiques égocentriques réduisit leur nombre. Affaiblis par ces conflits, les Sith furent facilement vaincus par les Jedi à la bataille de Ruusan, un millier d'années après la fondation de l'ordre par Dark Ruin.

Cependant, un Sith fut capable de survivre. Dark Bane a restructuré le culte de telle façon qu'il ne pouvait plus y avoir que deux pratiquants, ni plus, ni moins : un maître et un apprenti. Bane adopta la furtivité, l'astuce et le subterfuge comme les tenants fondamentaux du nouvel ordre Sith. Bane prit un apprenti. Lorsque cet apprenti lui succéda, il prit à son tour un apprenti. Ainsi, les Sith survécurent pendant des siècles, en toute discrétion jusqu'à l'époque de Dark Sidious. Avec beaucoup d'astuce et de trahison, Sidious fomenta une guerre civile au sein de la République, prit le contrôle du Sénat Galactique, écarta l'Ordre Jedi

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VII

et remplaça la République par un Empire Galactique. Sidious devint l'Empereur et Dark Vador son loyal apprenti. Les Sith régnaient en maîtres sur la galaxie et la plongèrent dans les ténèbres. Il en fut ainsi pendant des décades jusqu'à ce qu'un nouvel espoir se fit jour pour ramener Dark Vador du Côté Lumineux de la Force et pour éteindre la menace des Sith.

L'ordre Sith refit surface à nouveau lors de l'ère de l'Héritage, près de 140 ans après la bataille de Yavin. Les nouveaux Sith sont menés par l'énigmatique Dark Krayt et sont le fer de lance d'un Empire réincarné. Bien que les Sith soient moins nombreux que les Jedi sous l'ère de l'Ancienne République, il n'est pas rare de voir un apprenti Sith ou un seigneur Sith en mission.

### D'AUTRES TRADITIONS

Les Jedi et les Sith ne sont pas les seuls utilisateurs de la Force dans la galaxie. Bien d'autres traditions ont vu le jour au cours de l'histoire, certaines s'inscrivant dans la durée, d'autres éteintes durant la purge menée par Dark Vador et l'Empire. De tels utilisateurs reçoivent souvent un entraînement rudimentaire ou apprennent par essai et erreur. Certaines de ces organisations ont appris de grandes choses à propos de la Force et peuvent se révéler puissantes même sans des millénaires de tradition. Confrontés à de tels groupes, les Jedi ont souvent tenté de les assimiler ou, du moins, de les tenir à l'œil. En voici deux particulièrement importants au cours de l'histoire de la galaxie.

#### Les Jensaarai

La secte des utilisateurs de la Force connue sous le nom de Jensaarai se fit connaître peu avant la fin de la guerre des Clones et est relativement jeune en comparaison des autres traditions. Fondée par le Jedi Sombre anzati Nikkos Tyris, le Jensaarai mélange les enseignements des Jedi et la philosophie des Sith pour créer quelque chose de totalement différent. Malheureusement, peu de temps après que Tyris et un groupe de Jedi firent bande à part pour créer cet ordre, le Conseil Jedi dépêcha plusieurs chevaliers pour mettre un terme à cette rébellion. Les Jedi accomplirent leur mission et tuèrent Tyris et ses camarades, mais

laissèrent leurs familles et leurs élèves en vie. Les survivants Jensaarai se cachèrent pour échapper à la purge de Dark Vador et se répandirent à travers la galaxie, passant plusieurs fois au bord de l'extinction. Après la chute de l'Empire, Luke Skywalker et Corran Horn découvrirent les Jensaarai et s'en firent des alliés, en ramenant même certains dans le Nouvel Ordre Jedi.



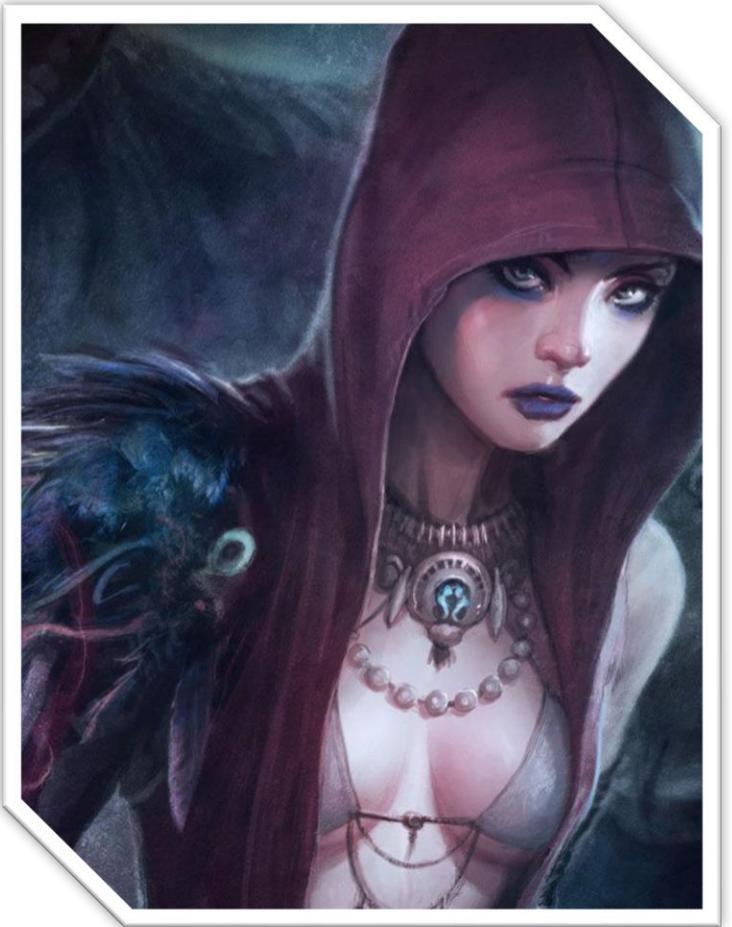
Les Jensaarai empruntent un sentier dangereux entre la Lumière et les Ténèbres. Bien que leur fondateur fut tué par la main des Jedi, les fidèles restent convaincus de la pertinence de leur philosophie. Ils ressemblent par bien des aspects aux Jedi et aux Sith ; ils construisent et entretiennent des sabres lasers, ils défendent leur planète des forces hostiles et ont un profond respect de la Force. Mais ils sont aussi très différents. Les défenseurs Jensaarai se construisent une armure, leur donnant la forme de créatures qui correspondent à leur personnalité et ils peuvent se montrer violents si nécessaire. Bien que le risque soit grand de basculer du Côté Obscur, peu de Jensaarai le font dans les faits, grâce à leur autodiscipline et à la manière qu'ils ont de considérer les conséquences de leurs actes.

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VII

### Les Sorcières de Dathomir

Natives de la planète de Dathomir, les sorcières furent les premières utilisatrices de la Force non apparentées aux Jedi que rencontra Luke Skywalker pendant sa quête pour reconstruire l'Ordre Jedi. Quelque 600 ans avant la guerre des Clones, l'Ordre Jedi bannit une Jedi du nom d'Allya sur la planète primitive de Dathomir. En exil, elle fonda sa propre secte d'adeptes de la Force, procédant par sélection génétique sur base d'un groupe de trafiquants d'armes exilés eux aussi, et créa ainsi une société d'utilisateurs de la Force. A travers une certaine violence, Allya a maintenu une règle stricte, rédigeant même un Livre des Lois pour guider ses fidèles. Après la mort d'Allya, la société s'est fragmentée en six clans et malgré les directives d'Allya concernant les dangers du mal, certaines sorcières basculèrent du Côté Obscur, devenant les Sœurs de la Nuit.

Les Sorcières de Dathomir font partie d'une culture primitive qui a toujours vénéré la Force. Bien que leurs propres connaissances soient pour la plupart dérivées des traditions Jedi, leur philosophie s'est bâtie au fil des siècles pour répondre à leurs propres besoins. Les Sœurs de la Nuit entraînent et chevauchent des rancors, utilisant la Force pour communiquer avec eux. Bien que leur organisation tribale les fasse passer pour primitives, elles sont sophistiquées et érudites et ont réussi à préserver le secret de leur existence.



# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

## LIVRE 8 : L'UNIVERS

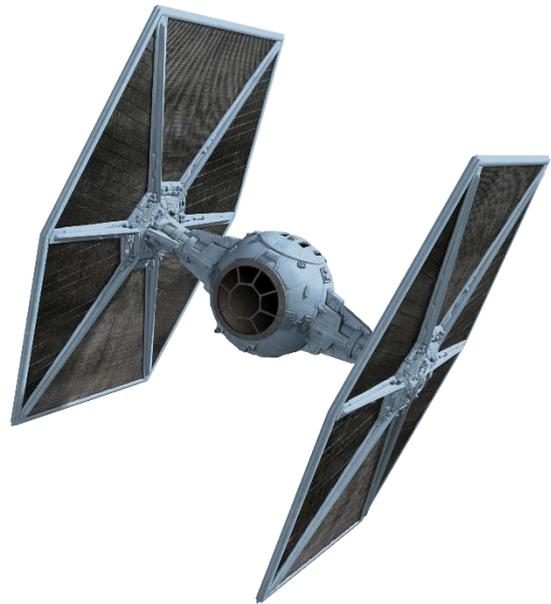
L'univers de la Guerre des Etoiles est peuplé d'un grand nombre d'espèces issues de milliers de mondes. Chacun de ces mondes a ses propres caractéristiques et ses propres cultures. Les lieux exotiques et fantastiques font partie du succès de la Guerre des Etoiles, mais tous vous les décrire relèverait du défi irréaliste dans le cadre d'un livre comme celui-ci.

## LA VIE DANS LA GALAXIE

La galaxie a connu une forme de relation interconnectée depuis près de vingt mille ans (qu'il s'agisse de l'Ancienne République, de l'Empire ou de la Nouvelle République) et de ce fait, tout le monde est habité à une certaine pluralité d'espèces et de cultures. Certaines espèces n'en apprécient pas d'autres (ce fut particulièrement le cas durant la période impériale), mais la plupart des gens apprécient cette diversité et tout ce qu'elle a à offrir. Des spatioports planétaires aux stations orbitales, il n'est pas rare de voir des Humains travailler main dans la main avec des Twi'leks et des Mon Calamari. Ils ne s'entendent pas toujours très bien, mais cela peut être dit des individus au sein d'une même espèce. Cette diversité a accouché d'un immense brassage d'idées, de philosophies, de sciences et de cultures. Les marchés à travers toute la galaxie regorgent d'un large assortiment de biens exotiques venus d'une constellation de mondes. C'est de cela qu'est faite la vie de tous les jours.

Une société galactique a besoin d'un réseau de communications efficace pour prospérer. L'Ancienne République a conçu l'HoloNet à cette fin, un réseau de communication quasiment instantané proposant un flux gratuit de programmes, d'hologrammes et de toutes sortes de médias aux membres de tous les mondes. S'appuyant sur plusieurs centaines de milliers de transmetteurs connectés par des tunnels hyperspatiaux et acheminés et encodés par des réseaux informatiques titanesques, l'HoloNet permet aux informations et aux communications d'inonder des mondes distants en une fraction de

seconde. Sous le joug impérial, de larges portions de l'HoloNet furent fermées et les portions restantes étaient étroitement surveillées et réservées aux échanges militaires. Cette mesure visait à isoler les mondes rebelles et à empêcher les nouvelles des exactions impériales d'être trop rapidement connues. De plus, des datacartes et d'autres formes de contenu numérique sont échangées de monde en monde par le voyage intersidéral. Cela signifie que même sans l'appui de l'HoloNet, l'information peut également se payer un voyage en hyperspace.



## APERÇU DE L'UNIVERS

Dans les grandes lignes, l'univers de la Guerre des Etoiles est l'exemple même de ce que l'on appelle le « space opera » en anglais. Ce qu'il y a de bien avec l'infini, c'est qu'il est facile d'y caser à peu près tout et n'importe quoi. Après tout, il suffit de prétendre que quelque chose se déroule dans un coin de la galaxie, d'une très lointaine galaxie... Qui peut affirmer qu'il n'existe pas, quelque part, très loin, une planète des sables où se déroulent des courses de pods ? Qui peut prétendre que dans un endroit donné de l'immensité étoilée, un empire puissant et malveillant n'étend par la peur sa domination sur les races intelligentes ou que des chevaliers sans armure brandissent des sabres laser ?

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

En tant que maître du jeu, vous êtes libre de situer votre campagne où bon vous semble dans la galaxie et dans la trame historique de la saga. Ce livre se situe toutefois sur les trois ères principales que sont l'Avènement de l'Empire, l'Ere de la Rébellion et le Nouvel Ordre Jedi. Les informations présentées dans ce chapitre devraient vous donner assez d'éléments de fond pour développer vos aventures dans l'une de ces trois périodes.

L'Avènement de l'Empire représente une ère de troubles politiques entourant la chute de l'Ancienne République, l'arrivée d'un nouvel ordre totalitaire sous l'égide du Chancelier Palpatine. C'est aussi l'époque de la Guerre des Clones. En clair, ce sont les années qui servent de contexte aux Episodes I à III, la Menace Fantôme, l'Attaque des Clones et la Revanche des Sith.

L'Ere de la Rébellion couvre la période de la Guerre Civile comme décrite dans les Episodes IV à VI : un Nouvel Espoir, l'Empire Contre-Attaque et le Retour du Jedi.

Enfin, le Nouvel Ordre Jedi se situe vingt ans après un Nouvel Espoir. La Nouvelle République a été instaurée et les chevaliers Jedi de Luke Skywalker gagnent en force. Cette période démarre avec la coûteuse guerre contre les Yuuzhan Vong, qui reformate quantité de choses dans la galaxie. On évoque surtout cette période dans l'univers étendu, celui des romans en particulier.

### L'avènement de l'empire

#### 22 à 32 ans avant « Un Nouvel Espoir »

Une campagne située dans ce contexte se concentrera sur le lent déclin et sur la corruption de la République. Alors que se termine « La Menace Fantôme », le futur de la galaxie semble prometteur. Le populaire et charismatique Palpatine a été élu au rang de Chancelier Suprême, la Fédération du Commerce a été démantelée en apparence et les chevaliers Jedi semblent au point culminant de leur puissance et de leur influence. Cependant, une ombre menaçante s'étend à travers la galaxie. Les sombres Sith sont de retour. Le crime a le vent en

poupe. Les politiciens continuent de s'enrichir et ne courent qu'après leurs intérêts personnels. Les apparences sont trompeuses.



« La Menace Fantôme » se déroule dans une galaxie gangrénée par l'appât du gain, la haine et la violence. Menés par un dirigeant charismatique, le comte Dooku, des milliers de mondes ont fait sécession de la République. Cette « Confédération des Systèmes Indépendants » affirme vouloir s'éloigner d'un Sénat corrompu, sans se soucier du fait que leur mouvement cache un mal bien plus grand.

Alors que la guerre se prépare et éclate entre la République et les Séparatistes, de nombreuses opportunités d'aventure se présentent d'elles-mêmes. Des héros travaillant pour le Chancelier Suprême, le Conseil Jedi ou le Comte Dooku

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

peuvent recevoir des ordres pour lutter contre le déclin qui s'aggrave d'année en année. Rappelez-vous que quoi que vous et vos joueurs sachiez à propos du Chancelier Palpatine, la plupart des personnages contemporains le considèrent comme un dirigeant honnête et éclairé, le meilleur atout de la République. Ses motivations réelles ne sont pas encore connues. De la même manière, le Comte Dooku semble réellement avoir les intérêts de la galaxie à cœur. Sous son auguste patronage, il espère voir restaurer la probité et la prospérité de la galaxie. Personne ne soupçonne que son ancien maître a sombré du Côté Obscur de la Force.

Durant cette période, toutes les espèces sont considérées comme égales. Pour chaque sénateur humain, il y en a des centaines issues d'autres espèces au Sénat. Certaines espèces n'ont pas encore été découvertes, comme les Ewoks et d'autres n'ont eu que de brefs contacts avec la galaxie, comme des scouts des Yuuzhan Vong. L'Ordre des Jedi est aux mains du Conseil Jedi et quelques dix mille chevaliers Jedi parcourant la galaxie en tant que défenseurs de la République. Plus encore de jeunes utilisateurs de la Force s'entraînent dans les Académies Jedi à travers la galaxie, espérant être choisis comme padawans. Ceux qui n'ont pas été choisis pour un entraînement avancé aideront la République d'une autre façon. Certains, par exemple, deviennent fermiers dans les Agri-Corps et soigneurs dans les Medi-Corps.

Des officiels corrompus, des criminels variés, des corporations diaboliques, des seigneurs de guerre et des Jedi Noirs abondent durant cette ère. De nouveaux mondes attendent d'être découverts et de nouvelles espèces sont découvertes régulièrement. Chacun de ces sujets peut faire l'objet de grandes aventures. Rappelez-vous que le Conseil Jedi veut en apprendre plus sur la nouvelle menace des Sith. Depuis le sommet de la tour du Temple Jedi de la capitale républicaine, Coruscant, le Conseil envoie des membres clés des chevaliers pour mener l'enquête sur des incidents potentiellement liés aux Sith. Bien que les Sith aient commencé comme un empire contrôlé par des Jedi corrompus, Dark Bane a altéré leur ordre

pour toujours. Il a dicté les lois du nouvel ordre Sith : il ne peut y avoir que deux Sith à la fois : le maître et l'apprenti. Cela ne limite pas le nombre de suivants et de laquais que les Sith peuvent avoir, ni même le nombre actuel de Sith en liberté.

Dans la Revanche des Sith, le Chancelier Palpatine révèle à Anakin Skywalker qu'il est en réalité le Seigneur Sith Dark Sidious. A ce moment, il a déjà deux apprentis (Dark Maul et Dark Tyranus) au contact avec les Jedi. Cependant, il favorise une crise apparente qui encourage les sénateurs de la République de lui céder les pleins pouvoirs, faisant de lui l'Empereur de la galaxie. Dark Sidious abat l'Ordre Jedi avec ses nouveaux soldats clones et prend Anakin Skywalker pour nouvel apprenti ? Dark Vador. Sa victoire est presque complète. Dark Sidious confie à Dark Vador la mission de traquer les derniers Jedi pendant qu'il balaie les vestiges de l'Ancienne République. Des héros de cette période peuvent être des Jedi en fuite ou les futurs membres fondateurs de l'Alliance Rebelle.

### L'ère de la Rébellion

#### De 0 à 5 ans après « Un Nouvel Espoir »

L'Empereur dirige la galaxie d'une main de fer. Ses principaux supporters sont le Seigneur Noir Dark Vador, les Moffs et les Grands Moffs de différents degrés de pouvoir et d'influence, des commandants militaires et toute une galaxie de polices secrètes, d'espions et d'assassins. Les agents de la Sécurité Impériale sont craints et parcourent la galaxie à la recherche des agents rebelles. L'ancien Ordre Jedi a été éliminé et seuls quelques individus sensibles à la Force survivent, cachés sur des planètes reculées, en plus des agents du Côté Obscur aux ordres directs du nouvel ordre impérial.

Le Sénat a été démantelé. L'HoloNet est réduit à sa plus simple expression. Les mondes du Noyau ont été coupés du reste de la galaxie. Alderaan, un monde de paix et d'influence, a été détruit. Les Grands Amiraux de l'Empereur commandent la vaste machine militaire impériale et des milliers de mondes ont pour but de faire tourner cette

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

machine – quel qu'en soit le coût. De nouvelles armes font leur apparition quotidiennement, comme de nouvelles sortes de stormtroopers, des marcheurs impériaux, des chasseurs TIE ou des destroyers intersidéraux. Les croiseurs Interdicteurs permettant de sortir des vaisseaux de l'hyperespace étendent leur rayon d'action. Aucun appareil n'est à l'abri des inspections impériales et des abordages arbitraires.

Des héros de cette période travailleront probablement pour l'Alliance Rebelle. Ils peuvent être les membres d'une cellule rebelle attachée au Haut Commandement de l'Alliance ou des indépendants charmés par les valeurs des rebelles. En plus des Impériaux, les adversaires de cette ère peuvent être des seigneurs du crime, des contrebandiers, des chasseurs de primes et des traîtres au sein de l'Alliance. Il revient aux héros de porter coup sur coup aux fondations de l'Empire.



### Le Nouvel Ordre Jedi

#### 25 ans après « Un Nouvel Espoir »

A cette époque, une nouvelle République est en place, même si les restes de l'Empire tiennent encore le contrôle d'une partie de la galaxie. Les Jedi, de nouveau en croissance sous l'égide de Luke Skywalker, sont à la croisée des chemins. Certains membres de l'Ordre, une centaine d'individus, veulent jouer un rôle plus important dans les affaires de la galaxie. Skywalker, pendant ce temps, se demande s'il doit rétablir le Conseil Jedi. Des Jedi peu scrupuleux ont conduit les officiels de la République à se méfier et à s'interroger sur les véritables motivations

des chevaliers. Cela conduit à une certaine forme de crainte au sein de la population. Certains se rappellent encore de la rhétorique anti-Jedi de l'Empereur, des années auparavant.

La première menace de cette Nouvelle République d'une ampleur galactique est l'invasion des Yuuzhan Vong. Cela a commencé avec Nom Anor, un espion qui a implanté les semences de la discorde en différents endroits de la galaxie. Ses efforts ont conduit à une émergence de cultes anti-technologiques dédiés à la destruction de droïdes innocents. Masquant sa véritable identité, il a engagé des agents au sein des populations locales pour mener des actes de sabotage et de subversion. Mais Nom Anor n'est que le début de la menace des Yuuzhan Vong.

Les Yuuzhan Vong sont des humanoïdes qui pratiquent une religion de la douleur et de la nature. Ils détestent les machines de toutes sortes, utilisant à la place une forme de technologie vivante qu'ils peuvent transformer en vaisseaux, en armes et en outils. Ces guerriers puissants et cruels souhaitent conquérir la galaxie pour imposer leur foi aux infidèles qui croient au règne des machines. Leur invasion débute dans les secteurs les plus reculés des mondes de la Bordure Extérieure et de la Bordure Médiane, terraformant des mondes pour produire le corail yorik et d'autres matériaux vivants qui servent à fabriquer armes et vaisseaux. Les Jedi ont découvert avec horreur que ces ennemis ne laissent aucune trace dans la Force. D'anciens champions de la galaxie, les Jedi deviennent les proies de prédilection des Yuuzhan Vong. Pendant ce temps, les envahisseurs poursuivent leur avancée vers le Noyau, écrasant toute résistance. Quelques mondes se rendent sans combattre mais ceux qui résistent sont rendus impropres à la vie. En son temps, Corsucant tombe enfin, signant l'arrêt de mort de la Nouvelle République.

A la fin, les Yuuzhan Vong découvrent que leur histoire n'est pas ce qu'elle semblait être, lorsque la planète vivante Zonama Sekot arrive à Coruscant pour combattre les Vong, accueillant ainsi ses habitants d'origine. La Nouvelle

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

Fédération Galactique des Alliances Libres, ou Alliance Galactique, accepte alors la reddition des Yuuzhan Vong et leur départ vers leur planète vivante. L'histoire s'arrête lorsque la planète Zonama Sekot entre en hyperspace pour chercher de nouveaux mondes à ses habitants, quelque part dans les régions inconnues de la galaxie.



Bien que la guerre soit finie, de nombreuses menaces demeurent. Quelques Yuuzhan Vong et leurs cultes continuent de combattre les civilisations technologiques. L'Alliance Galactique doit reconstruire la galaxie. Et le Nouvel Ordre Jedi doit traiter les menaces envers la paix et la justice.

## PLANÈTES DE LA GALAXIE

Cette section vous propose quelques informations concernant une série de planètes triées sur le volet parmi les plus importantes de la galaxie. On y évoquera la situation galactique de la planète, ses caractéristiques physiques, sa population, la politique qui y est habituellement menée... Chaque planète sera décrite en fonction d'une fiche identique possédant une liste d'informations. Le jet en INT déterminera ce qu'un personnage peut savoir de la planète. En cas de succès à ce test, lisez au joueur l'ensemble des informations obtenues grâce à son degré de réussite. Le maître du jeu est bien entendu invité à modifier ces listes pour y intégrer des informations propres à sa campagne s'il en ressent le besoin.

## Bespin



**Région :** Bordure Extérieure

**Climat :** tempéré (dans la zone de vie)

**Gravité :** standard

**Lunes :** 2

**Longueur des journées :** 12 heures standards

**Longueur de l'année :** 5.110 jours standards

**Espèces intelligentes :** 68% Humains, 8% Ughnaught, 6% Lutrillien, 18% autres.

**Gouvernement :** Gilde

**Capitale :** la Cité des Nuages

**Principales exportations :** gaz tibanna, tourisme, voiture des nuages

**Principales importations :** nourriture et technologies

### CONNAISSANCE

**DD 8 :** la géante gazeuse de Bespin est connue pour ses riches réserves de gaz tibanna, un composant majeur dans la composition des munitions de blaster.

**DD 10 :** la Cité des Nuages a été construite par les Ughnaughts, et leurs descendants travaillent dans les mines de gaz dans les profondeurs de la planète.

**DD 12 :** le beldon est une grande créature flottante qui vit dans l'atmosphère de Bespin et qui se nourrit de plancton aérien.

**DD 15 :** la première concentration de population de Bespin est la Cité des Nuages, une colonie minière indépendante et un port accueillant pour les voyageurs du secteur Anoa.

**DD 20 :** bien que Bespin soit une colonie minière, elle ne fait pas partie de la Gilde Minière et a rejeté toutes les propositions de la Gilde pour la rejoindre.

**DD 25 :** Bespin maintient sa neutralité grâce à sa petite taille. Elle sert de port d'attache à de

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

nombreux contrebandiers et ne souhaite pas attirer l'attention des autorités.

## Bothawui



**Région :** Bordure Médiane

**Climat :** tempéré

**Gravité :** standard

**Lunes :** 3

**Longueur des journées :** 27 heures standards

**Longueur de l'année :** 351 jours locaux

**Espèces intelligentes :** 98% Bothans, 1% Humains, 1% autres.

**Gouvernement :** Conseil Bothan

**Capitale :** Drev'Starn

**Principales exportations :** informations, technologies.

**Principales importations :** technologies.

### CONNAISSANCE

**DD 8 :** Bothawui est un monde recouvert de montagnes et de récifs séparés par de profondes et larges vallées et peuplé d'une faune sauvage.

**DD 10 :** les Bothans ont découvert que l'espionnage et l'infiltration étaient des moyens plus sûrs pour gagner des guerres et l'ensemble de ces méthodes est désormais connu sous le nom de « méthode bothan ».

**DD 12 :** les colons de Bothawui ont établi des colonies sur la planète Kothlis, ce qui fait des Bothans l'une des rares espèces à posséder des colonies outre-monde.

**DD 15 :** en raison de la nature de la vie sur Bothawui, le Réseau Espion Bothan s'est développé pour devenir la principale source d'information sensible de la galaxie.

**DD 17 :** la société bothan est centrée sur le flux et l'échange d'informations pouvant concerner des milliards de vie dans la galaxie.

**DD 20 :** les politiciens bothans font carrière en démontrant leur capacité à obtenir et à gérer des flux d'informations.

**DD 25 :** la politique bothan peut se révéler extrêmement dangereuse et le sabotage, l'assassinat et l'espionnage sont des pratiques aussi courantes que le débat ou l'administration sur d'autres mondes.

## Céréa



**Région :** Bordure Médiane

**Climat :** tempéré

**Gravité :** standard

**Lunes :** 1

**Longueur des journées :** 27 heures standards

**Longueur de l'année :** 386 jours standards

**Espèces intelligentes :** 98% Céréens, 1% Humains, 1% autres.

**Gouvernement :** Conseil des Anciens

**Capitale :** Tecave

**Principales exportations :** nourriture

**Principales importations :** technologie

### CONNAISSANCE

**DD 10 :** Céréa est un monde vert recouvert de vastes forêts et de jungles.

**DD 12 :** l'isolement de la planète par rapport au reste du système a permis à Céréa d'être épargnée par l'industrialisation de masse et lui a permis de conserver un écosystème intact.

**DD 15 :** lors de la Guerre des Clones, Céréa a tout fait pour préserver sa neutralité et pour éviter d'être impliquée dans les conflits.

**DD 17 :** lors des derniers jours de l'Ancienne

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

République, de jeunes Céréens se rebellèrent contre les Anciens dans leur soif de connaître le reste de l'univers et d'avoir accès à la technologie. Cela se termina en conflits sanglants.

**DD 20 :** Céréa est un monde isolationniste, préférant demeurer loin des conflits interstellaires.

**DD 25 :** malgré leurs visions isolationnistes, de nombreux Céréens se sont élevés à des positions importantes dans la galaxie, même si leur décision les a fait passer pour des étrangers aux yeux de leurs semblables.

**DD 30 :** les Céréens mettent en place des lois très strictes concernant l'import de technologies de mondes distants. La société céréenne ne veut pas se voir corrompue par la technologie.

## Coruscant



**Région :** Noyau

**Climat :** tempéré (urbain)

**Gravité :** standard

**Lunes :** 4

**Longueur des journées :** 24 heures standards

**Longueur de l'année :** 368 jours standards

**Espèces intelligentes :** 78% Humains, 22% autres espèces.

**Gouvernement :** République ou Dictature (en fonction de l'époque)

**Capitale :** aucune (la planète EST une ville)

**Principales exportations :** aucune.

**Principales importations :** nourriture et denrées médicales.

**CONNAISSANCE**

**DD 5 :** Coruscant est l'une des planètes les plus

anciennes et les plus habitées de la galaxie, sa surface étant totalement urbanisée.

**DD 8 :** Coruscant est devenue il y a longtemps le siège de la politique galactique et c'est depuis cette planète que les grands gouvernements intersidéraux ont régné.

**DD 10 :** Coruscant utilise de grandes stations de contrôle météorologique pour réguler sa température et son humidité.

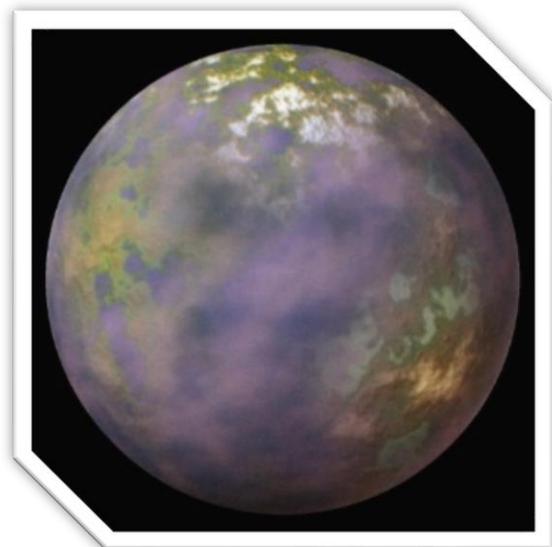
**DD 12 :** dans les étages les plus bas de Coruscant, les habitants de la planète ont sombré dans la barbarie et la criminalité, ce qui rend ces endroits dangereux pour ceux qui n'y sont pas préparés.

**DD 15 :** Coruscant n'est pas que la capitale politique de la galaxie, c'est aussi la capitale de la mode et de la culture.

**DD 20 :** bien que Coruscant soit la résidence des personnalités les plus riches de la galaxie, elle abrite surtout des milliards de pauvres gens qui vivent de peu ou de menus travaux comme ouvriers ou serveurs.

**DD 25 :** Coruscant est également le siège d'une organisation criminelle appelée le Soleil Noir et son marché noir est florissant.

## Dorin



**Région :** Région en Expansion

**Climat :** tempéré (faible teneur en oxygène)

**Gravité :** standard

**Lunes :** 1

**Longueur des journées :** 22 heures standards

**Longueur de l'année :** 409 jours standards

**Espèces intelligentes :** 100% Kel Dor

**Gouvernement :** République représentative

**Capitale :** Dor'shan

**Principales exportations :** aucune.

**Principales importations :** technologie.

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

## CONNAISSANCE

**DD 10 :** Dorin a une atmosphère unique qui serait toxique pour la plupart des êtres vivants mais que les Kel Dor respirent facilement.

**DD 12 :** située entre deux trous noirs, Dorin ne fut découverte par les colons galactiques que quelques siècles avant la Guerre Civile.

**DD 15 :** bien que les Kel Dor soient généralement altruistes et pacifiques, leur système judiciaire est particulièrement expéditif (aux yeux des étrangers en tout cas).

**DD 20 :** les Kel Dor avaient autrefois une puissante tradition dans la Force, comme celle des Baran Do, mais depuis l'entrée de la planète dans le bain galactique, l'influence de cette tradition s'est amoindrie et les Kel Dor s'adonnent à d'autres traditions.

**DD 25 :** l'atmosphère de Dorin est composée principalement d'hélium et de gaz natifs et ne compte que très peu d'oxygène. En conséquence, les Kel Dor ne peuvent respirer librement sur d'autres mondes que le leur et portent un masque respiratoire.

## Duro



**Région :** Noyau

**Climat :** tempéré (pollué)

**Gravité :** standard

**Lunes :** 0

**Longueur des journées :** 33 heures standards

**Longueur de l'année :** 420 jours locaux

**Espèces intelligentes :** 53% Duros, 36% Humains, 11% autres (au sol), 91% Duros, 9% autres espèces (stations orbitales)

**Gouvernement :** Corporatiste.

**Capitale :** aucune.

**Principales exportations :** vaisseaux, technologies.

**Principales importations :** nourriture, minerais, main d'œuvre.

## CONNAISSANCE

**DD 10 :** Duro est l'une des planètes fournissant à la galaxie le plus de vaisseaux.

**DD 12 :** il y a plusieurs années, le gouvernement de Duro a choisi de consolider ses manufactures de vaisseaux en les transformant en une forme de pouvoir corporatiste. La planète fut alors gouvernée par la loi corporatiste.

**DD 15 :** les citoyens de Duro ont été en grande partie installés dans des stations orbitales pour laisser le terrain libre pour les chantiers navals corporatistes.

**DD 17 :** le gouvernement corporatiste de Duro contrôle tous les chantiers navals de la planète ainsi que la plupart des autres entreprises de ce monde.

**DD 20 :** seuls ceux qui possèdent des actions du gouvernement de Duro peuvent participer à l'élaboration des lois et à la vie politique de la planète.

**DD 25 :** le gouvernement de Duro gère tous les aspects de la vie de ses citoyens-employés. Ceux qui restent sur Duro sont assurés de trouver un emploi au sein de l'une des branches du commerce naval.

## Endor (lune forestière)



**Région :** Bordure Extérieure

**Climat :** tempéré

**Gravité :** standard

**Lunes :** -

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

**Longueur des journées :** 18 heures standards

**Longueur de l'année :** 402 jours locaux

**Espèces intelligentes :** 95% Ewoks, 4% Yuzzum, 1% autres espèces.

**Gouvernement :** aucun.

**Capitale :** aucune.

**Principales exportations :** aucune.

**Principales importations :** aucune.

### CONNAISSANCE

**DD 10 :** généralement ignorée du reste de la galaxie, la lune forestière d'Endor est un satellite luxuriant orbitant autour de la géante gazeuse d'Endor dans le secteur de Moddell.

**DD 12 :** la lune forestière d'Endor est un lieu touristique apprécié des voyageurs passant par le secteur de Moddell et de nombreux visiteurs (de simples touristes ou des contrebandiers) ont utilisé la lune comme port de fortune.

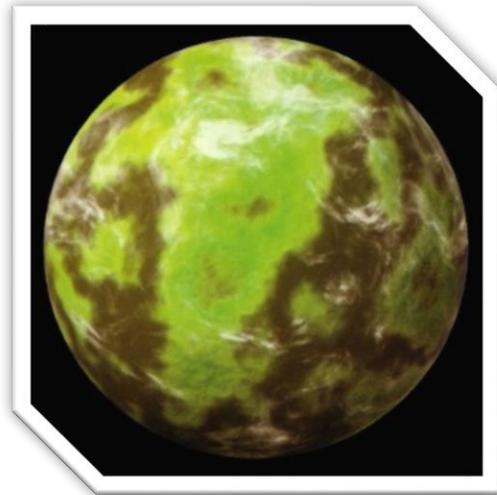
**DD 15 :** durant les jours de gloire de l'Empire, la lune forestière d'Endor fut utilisée comme base d'opération impériale reculée. C'est autour de cette lune que fut construite la seconde Etoile de la Mort.

**DD 20 :** les espèces natives de la lune d'Endor n'ont pas construit de cité significative et vivent dans des petits villages isolés en groupes tribaux.

**DD 25 :** les Ewoks sont shamanistes, superstitieux mais inventifs. Ils construisent leurs villages dans les branches de hauts arbres et sont connus pour fabriquer des pièges efficaces et complexes pour s'attaquer à ou se préserver de gros prédateurs.



## Gamorr



**Région :** Bordure Extérieure

**Climat :** tempéré

**Gravité :** standard

**Lunes :** 1

**Longueur des journées :** 28 heures standards

**Longueur de l'année :** 380 jours locaux

**Espèces intelligentes :** 100% Gamorréens

**Gouvernement :** clans féodaux

**Capitale :** aucune.

**Principales exportations :** guerriers, esclaves.

**Principales importations :** nourriture, technologie.

### CONNAISSANCE

**DD 10 :** le passé de Gamorr est jonché de guerres et de conflits violents si complexes qu'aucun historien en dehors des Gamorréens eux-mêmes ne peut y comprendre quelque chose.

**DD 12 :** Gamorr est un monde très vert, fait de forêts et de jungles et habité par une faune et une flore très variée.

**DD 15 :** lorsque les premiers Humains arrivèrent sur Gamorr, ils capturèrent de nombreux esclaves et les vendirent hors du monde.

**DD 17 :** les Hutt ont semble-t-il la mainmise sur la population locale dont ils se servent allègrement sans qu'elle ait son mot à dire.

**DD 20 :** l'Art de la Guerre est une notion centrale dans la culture et dans la tradition gamorréenne à tel point que tout est centré sur le combat.

**DD 22 :** les mâles gamorréens quittent souvent la planète pour travailler comme mercenaires ou comme hors-la-loi.

**DD 25 :** les Gamorréens se scindent en clans qui représentent des familles. Ces clans se querellent tout le temps.

**DD 30 :** alors que les mâles sont des guerriers et des chasseurs, ce sont les femelles gamorréennes qui tirent les ficelles de la société locale.

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

## Iridonia



**Région :** Bordure Médiane

**Climat :** aride (chaud)

**Gravité :** standard

**Lunes :** 2

**Longueur des journées :** 29 heures standards

**Longueur de l'année :** 413 jours locaux

**Espèces intelligentes :** 99% Zabrak, 1% autres espèces.

**Gouvernement :** dictature

**Capitale :** Malidris

**Principales exportations :** aucune.

**Principales importations :** nourriture, technologie.

### CONNAISSANCE

**DD 10 :** l'environnement sur Iridonia est assez hostile, si bien que même les Zabrak qui en sont originaires éprouvent des difficultés à vivre à sa surface.

**DD 12 :** Iridonia fut l'un des premiers mondes à rejoindre l'Ancienne République et est connue comme étant l'une des premières planètes à avoir découvert le voyage hyperspatial.

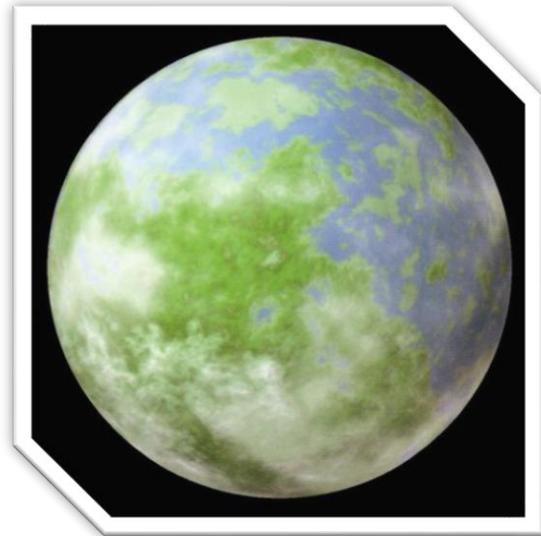
**DD 15 :** les Zabrak d'Iridonia ont construit des cités sous la surface de la planète ou dans des canyons très profonds, se rassemblant pour survivre et développant leur société dans des cavernes.

**DD 17 :** Iridonia est un monde fort et indépendant dont les habitants résistent aux oppressions quelles qu'elles soient.

**DD 20 :** bien que les Zabrak soient établis sur huit mondes, y compris leur planète natale d'Iridonia, les huit gouvernements ont signé un accord d'entraide en cas d'agression de l'un d'entre eux par une force extérieure.

**DD 25 :** le nationalisme joue un rôle prépondérant dans la politique d'Iridonia et les Zabrak pensent que malgré la cruauté de son environnement, Iridonia est le monde idéal pour ceux de leur espèce.

## Ithor



**Région :** Bordure Médiane

**Climat :** tropical

**Gravité :** standard

**Lunes :** 1

**Longueur des journées :** 41 heures standards

**Longueur de l'année :** 422 jours locaux

**Espèces intelligentes :** 99% Ithoriens, 1% autres espèces

**Gouvernement :** troupeaux

**Capitale :** aucune

**Principales exportations :** nourriture, médicaments, épices

**Principales importations :** technologie

### CONNAISSANCE

**DD 10 :** Ithor est un monde tropical recouvert de forêts pluviales très denses et de jungles sauvages.

**DD 12 :** l'écosystème naturel d'Ithor est demeuré quasiment intact malgré le nombre élevé d'habitants de la planète.

**DD 15 :** les Ithoriens se lancèrent à la conquête de l'espace à bord de vaisseaux-troupeaux, de puissantes cités véhiculées.

**DD 17 :** les Ithoriens vivent dans ce qu'ils appellent des « troupeaux », qui vivent dans de grandes cités au-dessus de la surface de la planète.

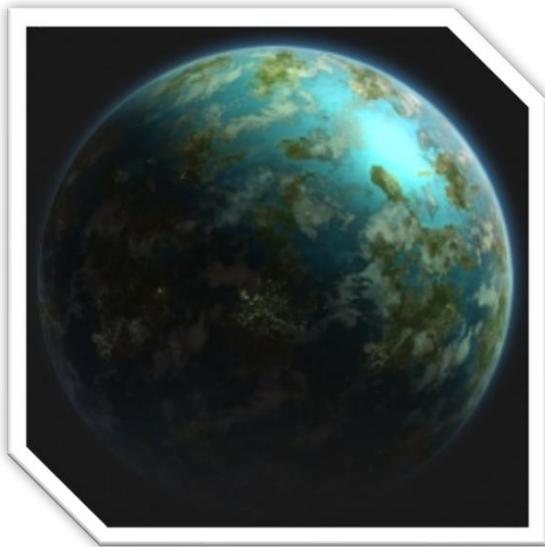
**DD 20 :** tous les Ithoriens adorent l'harmonie naturelle des choses et ils sont connus pour

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

réagir violemment lorsque quelqu'un remet en cause leur mode de vie.

**DD 25 :** chaque troupeau est complètement indépendant des autres, que ce soit par autonomie ou par autarcie.

## Kashyyyk



**Région :** Bordure Médiane

**Climat :** tempéré

**Gravité :** standard

**Lunes :** 1

**Longueur des journées :** 26 heures standards

**Longueur de l'année :** 381 jours locaux

**Espèces intelligentes :** 100% Wookies

**Gouvernement :** tribal représentatif

**Capitale :** Rwookrrorro

**Principales exportations :** technologies, ressources naturelles

**Principales importations :** médicaments

### CONNAISSANCE

**DD 10 :** bien qu'elle soit totalement recouverte de forêts hantées par de terribles prédateurs, Kashyyyk a donné naissance aux Wookies et leur a montré la voie vers le voyage spatial. Les Wookies se sont querellés avec leurs voisins Trandoshéens plus d'une fois à travers l'histoire.

**DD 12 :** les natifs de Kashyyyk construisent de vastes cités dans les arbres, loin au-dessus des secteurs les plus dangereux de la forêt, ce qui leur offre un habitat relativement sûr.

**DD 15 :** Kashyyyk n'a rejoint la communauté galactique que quelques millénaires avant l'avènement de l'Empire, réussissant à se propulser dans l'espace en modifiant une technologie trandoshéenne.

**DD 17 :** la société wookiee tourne autour de l'importance accordée à l'honneur et à la famille.

**DD 20 :** les Wookies sont extrêmement fiables et le serment d'un Wookiee est un lien si fort que seule la mort peut le rompre.

**DD 22 :** la société wookiee n'a aucune tolérance pour l'oppression et les Wookies ont tendance à s'acquitter de cette menace avec violence.

**DD 25 :** le concept de dette de vie (le fait de devenir le protecteur loyal de quelqu'un qui a sauvé votre propre vie) est un exemple de la force de l'honneur chez les Wookies.

## Mon Calamari



**Région :** Bordure Extérieure

**Climat :** tempéré

**Gravité :** standard

**Lunes :** 3

**Longueur des journées :** 21 heures standards

**Longueur de l'année :** 398 jours locaux

**Espèces intelligentes :** 39% Mon Calamari, 60% Quarren, 1% autres espèces

**Gouvernement :** Conseil Représentatif

**Capitale :** Foamwander

**Principales exportations :** vaisseaux, armes

**Principales importations :** médicaments, nourriture, technologie

### CONNAISSANCE

**DD 8 :** Mon Calamari est un monde aquatique avec de petits continents et des îles disséminées à sa surface.

**DD 10 :** Mon Calamari a fourni la galaxie en vaisseaux de qualité supérieure aussitôt le contact établi avec l'Ancienne République.

**DD 12 :** à la différence des autres mondes

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

aquatiques, Mon Calamari n'a pratiquement aucune activité tectonique violente et aucune intempérie majeure, ce qui rend la planète placide et attractive pour les touristes.

**DD 15 :** au fil du temps, un fossé s'est creusé entre les Quarren et les Mon Calamari, qui manifestent désormais une certaine animosité qui empêche toute tentative de réconciliation.

**DD 17 :** Mon Calamari abrite deux civilisations distinctes : celle des Mon Calamari et celle des Quarren.

**DD 20 :** c'est la politique interplanétaire des deux espèces qui est à l'origine de leur différend. Les Quarren voient les Mon Calamari comme des mêle-tout au crachoir galactique alors que les Mon Calamari voient les Quarren comme peureux et isolationnistes.

**DD 22 :** plus précisément, ce sont les relations des deux espèces avec des espèces extérieures qui ont détérioré leurs relations. Cette querelle a plusieurs fois manqué de peu de déboucher sur une guerre ouverte.

**DD 25 :** se faire des amis chez l'une des deux espèces empêche souvent de s'en faire chez l'autre.

### Naboo



**Région :** Bordure Médiane

**Climat :** tempéré

**Gravité :** standard

**Lunes :** 3

**Longueur des journées :** 26 heures standards

**Longueur de l'année :** 312 jours locaux

**Espèces intelligentes :** 72% Gungan, 27% Humains, 1% autres espèces

**Gouvernement :** Monarchie démocratique (Humains) ou Conseil (Gungan).

**Capitale :** Theed (Humains), Otoh Gunga (Gungan)

**Principales exportations :** grain, arts, objets culturels

**Principales importations :** technologie, plats préparés

#### CONNAISSANCE

**DD 8 :** Naboo est une planète pacifique qui est demeurée relativement insignifiante pendant des siècles.

**DD 10 :** Naboo est un monde recouvert d'océans, de prairies verdoyantes et de riches forêts. Les sites humains tendent à profiter des cours d'eau et principalement des chutes d'eau pour créer de l'énergie. Les Gungans vivent dans de magnifiques cités lacustres.

**DD 12 :** il y a de nombreuses années, les colons humains sur Naboo sont entrés en conflit avec les natifs gungans. C'est la base de l'animosité qui mine les relations entre les deux peuples.

**DD 15 :** Naboo, au contraire des autres mondes habitables, n'a pas de noyau en fusion. Au contraire, le centre de la planète est creux et rempli d'eau.

**DD 17 :** la société humaine de Naboo est paisible et versée dans les arts, favorisant la portée culturelle plutôt que politique.

**DD 20 :** la société gungan est particulièrement isolationniste et xénophobe, au point qu'ils font souvent usage de la violence avant de parlementer.

**DD 25 :** la loi gungan est généralement considérée comme particulièrement dure et les moindres délits peuvent pousser à l'exil ou à la peine de mort.



# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

## Nar Shaddaa



**Région :** Bordure Médiane

**Climat :** tempéré (urbain)

**Gravité :** standard

**Lunes :** aucune

**Longueur des journées :** 87 heures standards

**Longueur de l'année :** 419 jours locaux

**Espèces intelligentes :** 20% Humains, 1% Evocil, 79% autres espèces

**Gouvernement :** oligarchie criminelle hutt

**Capitale :** aucune

**Principales exportations :** contrebande, narcotiques, armes

**Principales importations :** nourriture, contrebande, médicaments

### CONNAISSANCE

**DD 8 :** Nar Shaddaa, aussi connu comme la Lune des Contrebandiers, orbite autour de Nal Hutta, le monde natal des Hutts. C'est le paradis des criminels de toutes sortes pour y conduire leurs petites affaires.

**DD 10 :** bien que placé sous la coupe des Hutts, Nar Shaddaa n'a pas réellement de gouvernement et est divisé en secteurs dirigés par des gangs, des groupes ou des seigneurs du crime.

**DD 12 :** Nar Shaddaa est une immense ville faite de hautes tours et des ruelles étroites et sombres. De nombreux secteurs de la cité sont en mauvais état, provoquant des effondrements fréquents et même les Jedi hésiteraient à fréquenter certains quartiers.

**DD 15 :** Nar Shaddaa fonctionne sur la seule économie du marché noir. Toutes sortes de biens de contrebande peuvent y être vendus et achetés pour des prix divers.

**DD 17 :** des millions de contrebandiers, de

seigneurs du crime et d'espions ont fait de Nar Shaddaa leur port d'attache. Des guerres fréquentes opposent les dirigeants de différents secteurs.

**DD 20 :** la quasi-totalité des organisations criminelles de la galaxie, des Seigneurs du Crime Hutts au syndicat du Soleil Noir, ont des agents infiltrés dans les hautes sphères de Nar Shaddaa.



## Rodia



**Région :** Bordure Médiane

**Climat :** tropical et aride (chaud)

**Gravité :** standard

**Lunes :** 2

**Longueur des journées :** 29 heures standards

**Longueur de l'année :** 305 jours locaux

**Espèces intelligentes :** 99% Rodiens, 1% autres espèces

**Gouvernement :** Protectorat Rodien

**Capitale :** Equator City

**Principales exportations :** chasseurs de primes, nourriture, animaux exotiques, armement

**Principales importations :** technologie, biens agricoles, armement

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

## CONNAISSANCE

**DD 8 :** les jungles luxuriantes de Rodia forment un formidable garde-manger pour les prédateurs qui y vivent et les Rodiens qui y ont survécu ont réussi à vivre parmi de telles créatures.

**DD 10 :** L'Ancienne République a établi le premier contact avec les Rodiens il y a des milliers d'années, lorsque les premiers vaisseaux étrangers atterrirent sur Rodia. Cette première rencontre se solda par un conflit armé.

**DD 12 :** avant de rejoindre la grande communauté galactique, les Rodiens se faisaient la guerre entre eux, se chassant parfois entre eux pour le seul plaisir de la traque.

**DD 15 :** les jungles de Rodia fournissant de grandes quantités de nourriture sous la forme de fruits, de légumes et de petits animaux faciles à chasser, les Rodiens n'ont jamais éprouvé le besoin de développer quelque forme d'agriculture que ce soit.

**DD 17 :** le prestige au sein de la société rodienne est basé sur la capacité d'un individu à chasser et à traquer une proie.

**DD 20 :** les Rodiens ont appris à canaliser quelques-unes de leurs pulsions violentes en pratiquant l'art dramatique. Les pièces de théâtre rodiennes sont violentes, mais appréciées partout dans la galaxie.

**DD 25 :** le plus grand dessein des natifs de Rodia est de parcourir la galaxie à la recherche d'une proie d'exception et de la ramener sur leur planète pour démontrer leur savoir-faire.



## Ryloth



**Région :** Bordure Extérieure

**Climat :** subarctique, tempéré et aride

**Gravité :** standard

**Lunes :** 5

**Longueur des journées :** 305 jours standards

**Longueur de l'année :** 1 jour local

**Espèces intelligentes :** 76% Twi'leks, 24% autres espèces

**Gouvernement :** méritocratie féodale

**Capitale :** Kala'uun

**Principales exportations :** épice de Ryll, esclaves

**Principales importations :** nourriture, médicaments, technologie

## CONNAISSANCE

**DD 10 :** la planète Ryloth est restée relativement neutre dans les différents conflits qui ont émaillé l'histoire galactique.

**DD 12 :** Ryloth est un monde excessivement dangereux qui a une orbite unique plaçant l'une des faces de la planète perpétuellement sous les rayons de son soleil. Il y fait incroyablement chaud, alors que l'autre face de la planète est glaciale.

**DD 15 :** Ryloth produit une épice très rare appelée le Ryll, qui n'est récoltée et vendue que par des marchands twi'leks.

**DD 17 :** la seule façon de survivre sur Ryloth est d'habiter la mince bande de terre plongée dans une pénombre perpétuelle entre la ligne d'ensoleillement et l'obscurité glaciale. La température y est idéale et la vie peut s'y développer.

**DD 20 :** Ryloth est souvent perçu comme un monde laxiste où l'esclavage et le trafic d'épice est toléré.

**DD 22 :** les Twi'leks originaires de Ryloth sont

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

très loyaux envers leurs familles, que l'on appelle aussi « clans de tête ». Ce ne sont pas seulement des parents, mais également une forme d'ascenseur social.

**DD 25 :** lorsqu'un « clan de tête » voit assez de ses membres occuper des positions enviables dans la société twi'lek, le clan est promu comme un seul homme au sein de ce système.

## Sullust



**Région :** Bordure Extérieure

**Climat :** très chaud

**Gravité :** standard

**Lunes :** 2

**Longueur des journées :** 20 jours standards

**Longueur de l'année :** 263 jours locaux

**Espèces intelligentes :** 96% Sullustéens, 2% Humains, 1% Bith ; 1% autres espèces

**Gouvernement :** corporatiste

**Capitale :** Byllurun

**Principales exportations :** vaisseaux, droïdes, ordinateurs, hyperdrives et technologie d'astrogation

**Principales importations :** nourriture, eau

### CONNAISSANCE

**DD 10 :** la SoroSuub Corporation sert de gouvernement à Sullust et gère les affaires de la planète comme s'il s'agissait d'un commerce.

**DD 12 :** SoroSuub est une corporation géante non lucrative comme on en trouve beaucoup dans le Secteur Corporatiste. Ses décrets sont généralement bien acceptés par la population.

**DD 15 :** Sullust est le monde natal des Sullustéens ainsi que la base d'opération de la corporation SoroSuub.

**DD 20 :** Sullust est un monde volcanique à la tectonique instable. Les Sullustéens se sont adaptés en vivant dans de gigantesques tubes entourés de lave.

**DD 22 :** Sullust est devenu un acteur majeur de l'économie galactique assez rapidement après son contact avec le reste de la galaxie.

**DD 25 :** la SoroSuub Corporation a grandi au rythme du prestige de la planète et a fini par absorber le gouvernement local.

## Tatooine



**Région :** Bordure Extérieure

**Climat :** aride

**Gravité :** standard

**Lunes :** 3

**Longueur des journées :** 23 heures standards

**Longueur de l'année :** 304 jours locaux

**Espèces intelligentes :** 70% Humains, 5% Jawas, 5% Tusken, 20% autres espèces

**Gouvernement :** oligarchie criminelle

**Capitale :** Bestine

**Principales exportations :** armes illégales, minerais, narcotiques

**Principales importations :** nourriture, médicaments, technologie

### CONNAISSANCE

**DD 8 :** Tatooine est un monde désertique doté de villes, de villages et de fermes hydroponiques isolées. Les natifs de l'endroit sont les Jawas et les Tusken.

**DD 10 :** contrôlée par les Hutts, Tatooine est un port accueillant pour les contrebandiers et les receleurs en tout genre. Elle sert aussi souvent de havre pour les criminels recherchés.

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

**DD 12 :** Tatooine autorise quelques activités dangereuses comme les courses de pods. L'une des plus célèbres courses de ce sport mécanique est la Classique de la Boonta, à laquelle assistent souvent les seigneurs du crime locaux.

**DD 15 :** Tatooine est contrôlée par les Hutts et de nombreux criminels y trouvent refuge.

**DD 17 :** les Jawas de Tatooine ont la réputation de voler et de s'approprier tout ce qu'ils trouvent dans le désert, mais ils sont relativement inoffensifs.

**DD 20 :** les pillards tuskens de Tatooine sont aussi appelés « hommes des sables » sur place. Ils vivent en tribus nomades et exploitent les troupeaux de banthas locaux. Les hommes des sables sont très violents, attaquant quiconque s'aventure sur leur territoire. Ils sont armés de bâtons gaderfii mais certaines tribus se servent aussi de fusils.

**DD 10 :** la gravité sur Trandosha est moindre que la moyenne, ce qui permet aux Trandoshéens, à l'extérieur si pataud, de s'y déplacer avec facilité.

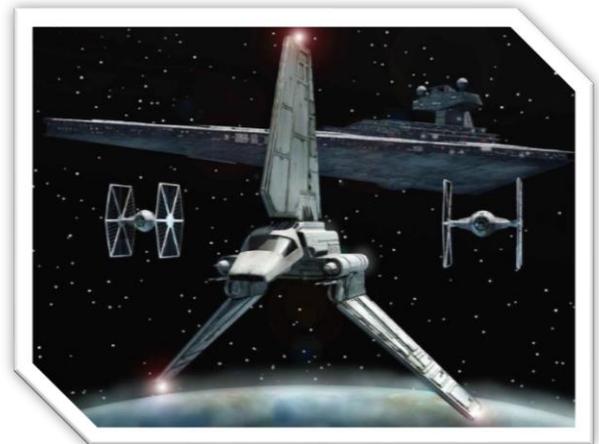
**DD 12 :** les Trandoshéens ont rejoint la communauté galactique il y a des millénaires mais ont le plus souvent été représentés par des Wookies, ce qui est à la base de leur discorde actuelle.

**DD 15 :** les Trandoshéens sont de piètres diplomates et ont du mal à bien s'entendre avec autrui.

**DD 20 :** les esclavagistes trandoshéens s'en prennent le plus souvent aux Wookies plutôt qu'aux autres espèces.

**DD 25 :** les Trandoshéens vénèrent les anciens de leur tribu. Briser les traditions des anciens mène le plus souvent à l'exil d'une cité ou même de la planète.

### Trandosha



**Région :** Bordure Médiane

**Climat :** aride

**Gravité :** 62% standard

**Lunes :** 1

**Longueur des journées :** 25 heures standards

**Longueur de l'année :** 371 jours locaux

**Espèces intelligentes :** 99% Trandoshéens, 1% autres espèces

**Gouvernement :** tribal

**Capitale :** Hsskhor

**Principales exportations :** esclaves, mercenaires

**Principales importations :** technologie

#### CONNAISSANCE

**DD 8 :** Trandosha est située dans le même système que Kashyyyk, le monde natal des Wookies. Les deux espèces se détestent.

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

### LIVRE 9 : L'ART DE LA MAÎTRISE

Le maître du jeu est le guide du jeu. Si la partie se déroule bien, c'est en grande partie grâce à lui. Sinon, il devra sans doute revoir sa copie. Mais n'ayez crainte, vous qui voulez devenir maître du jeu, mener une partie du jeu de rôle de la Guerre des Etoiles n'est pas aussi difficile qu'il pourrait sembler de prime abord.



### LE RÔLE DU MENEUR DU JEU

Le maître du jeu est le narrateur et aussi l'arbitre ; le créateur des terribles menaces qui assombrissent la galaxie, le maître secret de tous les méchants, les criminels et les brutes mais aussi le défenseur des masses silencieuses. Les responsabilités du MJ comprennent des tâches importantes sur lesquelles nous allons brièvement nous arrêter.

### CRÉER DES AVENTURES

En tant que MJ, votre premier rôle dans le jeu est de créer et de proposer des aventures dans lesquelles les joueurs pourront incarner leurs héros. Pour y arriver, vous allez devoir passer un peu de temps avant une partie à préparer votre histoire. C'est non seulement vrai pour les scénarios que vous allez créer mais aussi pour ceux que vous achèterez dans le commerce.

Créer des aventures prend du temps. De nombreux MJ considèrent ce processus créatif

comme une part gratifiante et amusante de leur rôle. Imaginer des personnages hauts en couleurs, des décors, des intrigues, des défis à proposer à vos amis peut être un véritable défi. En réalité, créer de bonnes aventures est si important que cela mérite bien une section dans ce chapitre.

### ENSEIGNER LE JEU

Parfois, mais pas toujours, il est de la responsabilité du maître du jeu d'apprendre aux nouveaux venus comment jouer. Ce n'est pas un fardeau ; c'est une merveilleuse opportunité. Apprendre à d'autres gens comment jouer vous permet de les guider pour devenir de merveilleux joueurs de jeu de rôle. Il est plus facile d'apprendre à jouer avec quelqu'un qui connaît bien le jeu. Les joueurs qui sont accueillis par un bon professeur et un bon maître du jeu risquent fort d'en redemander et de devenir des « rôlistes » à part entière. Profitez de cette opportunité pour faire de ces nouveaux venus des joueurs dont vous avez toujours rêvé.

Voici quelques éléments à pointer pour bien commencer :

- Vous devez maîtriser les règles de création de personnage de façon à guider les nouveaux venus dans ce processus. Chaque joueur vous dira quel type de personnage il veut incarner, et vous leur montrerez alors comment créer de tels héros avec les règles du jeu. S'ils ne savent pas comment jouer, montrez-leur quelques exemples, décrivez-les brièvement et laissez-les choisir ce qui leur parle le plus.
- N'essayez pas de leur apprendre toutes les règles en une fois. Tous les joueurs ont besoin de connaître les règles qui leur permettent de comprendre leurs personnages (ce que sont les points de vie, comment faire un jet d'attaque, comment utiliser les compétences...) mais ils apprendront le reste tout en jouant.
- Vous devez savoir comment jouer. Aussi longtemps que vous connaissez les

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

règles, la partie peut se poursuivre et les joueurs pourront se contenter d'incarner leurs personnages en réagissant à ce qui se passe en jeu. Demandez aux joueurs de vous dire ce que font leurs personnages et traduisez leurs décisions en termes de jeu pour eux. Indiquez-leur comment les règles fonctionnent lorsqu'ils le demandent, au cas par cas. Par exemple, si le joueur d'un Jedi veut utiliser la Force, le joueur vous dira ce qu'il compte faire et vous lui indiquerez quel dé lancer, quel modificateur appliquer et ce qui se passe ensuite. Après quelques tentatives, le joueur saura quoi faire sans vous le demander.

### TISSER LA TOILE DE FOND

Le maître du jeu est le créateur de sa propre campagne. Même si vous basez votre histoire sur l'univers bien connu de la Guerre des Etoiles, cela reste votre campagne.

La consistance est la clé d'une toile de fond qui semble réelle aux joueurs. Lorsque les héros reviennent à Mos Eisley pour faire le plein, ils devraient revoir certains des personnages rencontrés précédemment. Bientôt, ils appelleront le tenancier de la cantina par son prénom – et il se rappellera d'eux également. Lorsque vous atteignez ce niveau de consistance, toutefois, introduisez du changement de temps à autre. Si les héros reviennent pour faire réparer – encore – leur vaisseau, ils peuvent découvrir que le gestionnaire de l'entrepôt est retourné sur Coréllia et que c'est son neveu qui a repris le commerce. Ces changements – qui n'ont rien à voir avec la mission des héros mais qu'ils noteront tout de même – donne le sentiment aux joueurs qu'ils partent à l'aventure dans un monde vivant, aussi réel qu'ils le sont. Ce n'est pas qu'une toile de fond fixée sur son support et qui ne leur sert qu'à abattre des stormtroopers par dizaines.

### DÉTERMINER LE STYLE DE JEU

Alors que le maître du jeu propose les aventures et l'univers du jeu, il travaillera en étroite collaboration avec les joueurs pour réussir la partie. Il est toutefois de la responsabilité du maître du jeu d'assurer à la partie le style qui lui a été attribué. La meilleure façon de s'y prendre est de demander aux joueurs ce qu'ils veulent et de vous demander ce que vous voulez, vous aussi. Il existe de nombreux styles de jeu, mais nous n'en détaillerons que quelques-uns ci-dessous.



### Tuez-les tous !

Les héros font sauter la porte, combattent les stormtroopers et sauvent la princesse. Ce style de jeu est assez simple. Il est amusant, excitant et orienté action. On passera peu de temps à développer la personnalité des personnages, à débattre avec des personnages non-joueurs ou à mentionner des situations qui n'ont aucun rapport direct avec l'aventure. Si vous optez pour ce style de jeu, laissez les héros s'opposer à de grands méchants et offrez-leur l'aide d'alliés évidents. N'attendez pas d'eux qu'ils s'encombrent de prisonniers. Ne regardez pas trop aux dépenses ou aux périodes de repos. Faites votre possible pour remettre les héros en

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

selle le plus rapidement possible. La motivation d'un héros peut se résumer à combattre le mal sous toutes ses formes.

Les règles et l'équilibre des rencontres sont très importants dans ce style de jeu. Permettre à des héros de développer des capacités de combat largement supérieures aux autres héros peut mener à des situations injustes où les plus forts feront tout le boulot et prendront seuls du plaisir. Si vous choisissez ce style, pensez à équilibrer votre groupe de héros. Réfléchissez bien à ce que vous ajouterez et aux changements que vous ferez.



## Narration immersive

Le Sénat Galactique est menacé par des remous politiques. Les héros doivent convaincre certains sénateurs de mettre un terme à leurs différends, mais ils ne peuvent y parvenir avant d'avoir pu vaincre leurs divisions internes et coordonner leurs agendas. Ce style de jeu est plus profond, plus complexe et plus difficile. Les combats ne sont pas le centre de l'histoire, mais bien les dialogues, les personnalités et les interactions entre les personnages. Des sessions de jeu entières peuvent se dérouler sans qu'un coup de blaster soit tiré.

Dans ce style de jeu, la plupart des personnages non-joueurs seront aussi développés que les héros, bien que le point doit être fait sur leur personnalité et leur motivation, pas sur leurs statistiques. Consacrez du temps à ce que veut chaque joueur. Acheter des pièces de rechange pour un vaisseau peut être une scène aussi importante qu'un combat contre des droïdes de bataille. Les joueurs choisiront parfois de mener des actions contre toute logique parce que c'est « ce que des héros feraient ». L'aventure s'articule surtout autour des négociations, des manœuvres politiques et les interactions entre personnages.

Le respect des règles n'est pas primordial dans ce style de jeu. Le combat n'étant pas la pierre angulaire du jeu, les règles passent au second plan dans le développement des personnages. Les compétences seront plus importantes que les stats de combat et même dans ce cas-là, les chiffres ne sont pas la règle. Vous pouvez vous permettre de changer les règles pour les adapter au jeu des joueurs. Simplifiez peut-être le système de combat pour qu'il prenne moins de temps.

## L'entre-deux

La plupart des campagnes se situeront sans doute quelque part entre ces deux styles de jeu. Il y aura de l'action à profusion, mais aussi des intrigues compliquées et des interactions entre les héros et les personnages non joueurs. Les joueurs développeront leurs héros, mais ils apprécieront de beaux combats de temps en temps. Ce style hybride propose un excellent mélange de « roleplay » et de combat. Même lors de missions de combat, vous pouvez présenter des personnages qui ne devront pas être tués. Il sera possible de recourir à la diplomatie, à la négociation ou à une simple conversation.

## S'APPROPRIER LES RÈGLES

Lorsque tout le monde se rassemble autour de la table de jeu, c'est le maître du jeu qui prend les commandes. Cela ne signifie pas que vous avez le droit d'imposer des choses aux joueurs en-dehors de la partie, mais cela veut dire que vous êtes

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

l'arbitre du jeu en ce qui concerne les règles du jeu. Les bons joueurs reconnaîtront toujours votre autorité sur les mécanismes du jeu. Les bons maîtres du jeu ne changeront jamais les règles sans une bonne raison et sans une justification logique.

Cela signifie que vous devez connaître les règles. Vous ne devez pas mémoriser ce livre, mais vous devez l'avoir compris et donc lu. Vous devez être à même de réagir conformément aux règles dans toutes les situations prévues par celles-ci. Il arrivera souvent qu'une situation se produise qui n'est pas couverte par les règles. Dans pareil cas de figure, c'est le maître du jeu qui doit proposer une solution. Considérez les points suivants :

- Vérifiez qu'il n'existe pas une situation similaire ou approchante dans les règles et qui peut s'appliquer dans le cas présent.
- Si vous devez créer une règle à la volée, prenez-en note pour le reste de la campagne. On appelle cela des « règles maison ». La constance dans les règles garde les joueurs satisfaits et leur donne l'impression que l'aventure est stable et que l'univers fonctionne selon des règles prévisibles, rassurantes.
- Lorsque vous avez un doute, recourez au double jet de dé évoqué dans les règles : une circonstance favorable permet de lancer deux dés et de retenir le meilleur des deux résultats. Une circonstance défavorable demande de lancer deux dés, et de retenir le moins bon des deux résultats.

### CONSERVER L'ÉQUILIBRE

L'équilibre du jeu assure que le choix des héros soit relativement équitable. Un jeu équilibré est un jeu dans lequel un héros ne domine pas tous les autres parce que les choix qu'il pose s'imposent aux autres. Un jeu équilibré est aussi un jeu où le niveau de la menace est en adéquation avec la puissance du groupe. Des rencontres trop faibles ne procurent aucun plaisir aux joueurs et des rencontres trop puissantes

risquent de décimer le groupe et de frustrer vos joueurs.

### Gérer en bon père de famille

Un maître du jeu attentif à tous les aspects d'une partie aidera à ce que le jeu demeure équilibré. Les héros et les personnages, les victoires et les défaites, les récompenses et les punitions, les objets trouvés et les crédits dépensés – chacune de ces choses doit être soupesée. Aucun héros ne devrait devenir significativement plus fort que les autres. Si cela se produit malgré tout, les autres devraient avoir rapidement l'opportunité de refaire leur retard. Les héros dans leur ensemble ne devraient jamais devenir forts au point que l'adversité devienne triviale à leurs yeux. Ils devraient également toujours avoir une chance de se tirer des mauvais pas dans lesquels vous les pousserez invariablement. Ce n'est pas gai de perdre tout le temps. Ce n'est pas gai non plus de vaincre sans péril. Lorsqu'un déséquilibre se produit, il sera toujours plus facile de modifier les paramètres de la rencontre plutôt que de revenir sur la progression des héros. Personne n'aime gagner quelque chose si c'est pour le perdre peu de temps après sous prétexte que le MJ s'est trompé.



### Confiance

Les joueurs doivent faire confiance au MJ. Cette confiance peut être gagnée au fil du temps par un usage approprié des règles, certainement pas en divisant la table (en favorisant un joueur au détriment des autres) ou en vous montrant vindicatif. Si les joueurs ont confiance en leur MJ – et à travers lui, dans le système de jeu – ils reconnaîtront que tout ce qui survient en cours

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

de jeu a été réfléchi ou soupesé pour présenter un défi acceptable. Si tout se passe bien, les joueurs se concentreront sur leur rôle et ne contesteront pas vos décisions, car ils estimeront qu'elles sont justes et réalistes. Ils estimeront également que vous ferez tout ce qui est en votre pouvoir pour leur rendre la séance de jeu agréable. Si vous atteignez ce niveau de confiance, alors vous aurez plus de liberté pour ajouter ou modifier les choses sans inquiéter les joueurs.

## MENER UNE PARTIE DE JEU DE RÔLE

Après avoir tout préparé et après que chacun ait trouvé sa place autour de la table, c'est à vous de jouer ! Voici quelques conseils pour vous aider, à la table mais aussi avant d'y arriver, pour que votre expérience soit la plus aisée possible.



## CONNAÎTRE LES JOUEURS

Normalement, mais pas systématiquement, c'est le MJ qui invite les joueurs à jouer. Si c'est le cas, il est de sa responsabilité de les connaître et de les comprendre afin de s'assurer qu'ils s'entendront bien entre eux et qu'ils pourront profiter de la séance de jeu ensemble.

Cela peut dépendre du style de jeu. Vous devez savoir quel est le style de jeu qui convient le mieux à vos joueurs. Avec de nouveaux joueurs, cela peut prendre un certain temps pour le définir. Acceptez que, bien que vous soyez le maître, c'est la partie de chaque joueur autant que la vôtre. Les joueurs viennent et reviennent à

chaque session de jeu parce qu'ils vous font confiance pour leur procurer ce qu'ils attendent.

## LES RÈGLES DE LA TABLE

Une chose qui devrait aider les joueurs et le MJ à s'entendre est d'établir des règles – des règles qui n'ont rien à voir avec les règles du jeu mais qui régiront ce qui se passera autour de la table/

Voici quelques « règles de la table » avec lesquelles vous pourrez considérer. Il serait bon d'en convenir ensemble avant que la première partie démarre.

### Les absents

Il arrivera qu'un joueur régulier ne puisse se présenter le jour de la partie. Le MJ et le groupe sont alors confrontés à la question suivante : que faire de son héros. Il y a plusieurs possibilités.

- Quelqu'un jouera le héros pour cette partie (en plus de son propre héros). C'est plus facile pour le MJ mais le joueur absent pourra s'offusquer de la manière dont son personnage aura été joué en son absence.
- Le MJ joue le héros, faisant de son mieux pour prendre des décisions à la place du joueur. Cela peut être la meilleure solution, mais ne la choisissez que si vous estimez en être capable. Diriger la partie peut être assez contraignant pour des MJ débutants.
- Le héros, comme le joueur, ne sera pas présent pour cette session de jeu. Cela ne peut fonctionner que dans certains cas, mais si l'absence du personnage peut se justifier, c'est une solution parfaitement acceptable. Assurez-vous simplement que le héros puisse revenir lorsque le joueur sera de nouveau disponible.
- Le personnage passe au second plan pour cette session de jeu. C'est sans doute la moins enviable des solutions, parce que c'est la moins crédible de toutes.

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

Il arrivera que les joueurs changent. Certains partiront, d'autres arriveront et certains se laisseront peut-être. Assurez-vous cependant de n'accepter qu'un nombre de joueurs avec lequel vous vous sentez capable de maîtriser. Un groupe normal compte en règle générale entre quatre et cinq joueurs (sans compter le MJ), mais cela dépend de l'expérience de chaque maître du jeu.

## Intégrer de nouveaux joueurs

Lorsqu'un nouveau joueur rejoint la campagne, son héros doit être intégré au jeu lui aussi. Assurez-vous que le joueur ait pris connaissance de vos règles maison et des règles de votre table ainsi, bien sûr, que des règles du jeu.

## Discussions à propos des règles

Il vaudrait mieux que les joueurs ne contestent pas sans cesse l'usage que vous faites des règles, officielles ou maison, ou pinaillent sur d'autres aspects du jeu. Il vaut mieux traiter de ces questions au début ou à la fin de la séance de jeu.

## Blagues et discussions hors-sujet

Il y a toujours des choses amusantes à dire autour d'une table de jeu de rôle, comme citer la réplique d'un film, faire part de la dernière info sur les amis communs et d'autres conversations qui n'ont aucun lien avec la partie, même si les joueurs sont motivés par le scénario. Décidez de ce que vous autorisez ou pas et fixez des limites, mais rappelez-vous que c'est un jeu et que tout le monde est là pour prendre du plaisir – tout en se concentrant sur la partie en cours sans trop se laisser distraire.

## TRAVAILLER AVEC LES JOUEURS

Deux joueurs se disputent le même objet. Chacun pense que son personnage en fera le meilleur usage et le mérite plus que l'autre. Si les joueurs ne parviennent pas à s'accorder, vous devrez sans doute arbitrer le conflit. Plus compliqué : un joueur est en colère contre un autre joueur à propos de quelque chose qui s'est passé avant la

partie et qui ne concerne pas le jeu. Depuis le début de la partie, le personnage de ce joueur n'a de cesse de s'en prendre au personnage de l'autre et menace même de le tuer. Le MJ ne devrait pas laisser ce genre de situation dégénérer. Il est de son devoir d'intervenir. Essayez par le dialogue de résoudre ces problèmes pour qu'ils n'interfèrent pas avec le jeu et que vous ne tolérerez pas que l'ambiance de la partie soit altérée par la mauvaise humeur des uns ou des autres. Il arrivera aussi qu'un joueur estime être lésé par votre façon de maîtriser et par l'application des règles. Essayez de lui faire comprendre que vous faites de votre mieux pour être équitable. Essayez au maximum de régler ce genre de cas en-dehors des sessions de jeu.

## ÉVITER LE « MÉTAJEU »

« Je suis persuadé qu'il y a un levier caché de ce côté pour activer le pont parce que le MJ ne proposerait jamais un piège sans un mécanisme pour qu'on puisse le désactiver ». C'est ce qu'on appelle penser en « métajeu », autrement dit, trouver une raison hors-jeu à un problème en jeu. Ce genre de réflexion devrait être découragé, car il éloigne les joueurs de leur rôle. Essayez de surprendre vos joueurs en désamorçant ce genre de réflexion. Peut-être y a-t-il bien un levier, mais celui-ci est en panne. Gardez vos joueurs en haleine et déconstruisez sans cesse leurs prédictions. Il faut qu'ils se mettent à la place de leurs personnages, et qu'ils cessent de réfléchir en tant que joueurs qui décodent vos moindres faits et gestes.



# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

## RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS

« La dernière fois, vous veniez de découvrir l'entrée secrète du générateur de bouclier impérial sur la lune forestière d'Endor. Nous avons terminé la séance alors que vous jetiez un œil à l'entrée depuis un rocher la surplombant. Arani avait subi une terrible blessure alors qu'elle combattait les stormtroopers. Vor'en voulait foncer tête baissée dans l'entrée, blaster au poing, mais le reste du groupe préférait trouver un moyen discret de vous en approcher. Que faites-vous ? »

Au milieu d'une campagne de longue haleine, faire le résumé des séances précédentes au début de la nouvelle aide souvent à resituer tout le monde dans le cadre de l'action. Dans le monde du jeu, les héros continuent leur vie d'aventure de jour en jour (ou d'heure en heure) mais leurs joueurs auront parfois vu plusieurs jours s'écouler entre deux séances. Certains joueurs auront peut-être oublié des détails importants qui affecteront leurs décisions s'ils ne s'en rappellent pas.

Bien entendu, cela signifie que vous, le MJ, devez vous en rappeler. Pour cela, prenez des notes et gardez-les à jour et en évidence tout au long de la partie. En tant que MJ, vous penserez sans doute plus à la partie entre les séances de jeu que les joueurs, et vous vous rappellerez mieux des détails, surtout si c'est vous qui avez créé le scénario.

## FIXER LE RYTHME

Le rythme d'une session de jeu détermine combien de temps vous consacrez à une activité réalisée par les héros. Des joueurs différents apprécieront sans doute des rythmes de jeu différents. Certains fouilleront chaque pièce traversée alors que d'autres estimeront que c'est une perte de temps. Certains voudront jouer chaque rencontre en « roleplay » alors que d'autres voudront tout de suite passer à la scène d'action suivante.

Faites de votre mieux pour satisfaire tout le monde, mais en cas de doute, gardez le rythme que vous vous êtes fixé. Ne jugez pas nécessaire de jouer les périodes de repos, de ravitaillement ou de tâches de la vie quotidienne. Parfois, ce niveau de détail est l'occasion de jouer plus en profondeur, mais la plupart du temps, ce n'est pas très important.

Vous devez décider du temps consacré à ce genre de choses en amont. Vous déciderez de la durée de la séance de jeu. Cela vous permet de savoir combien de temps il vous reste à jouer et ainsi de consacrer un maximum de temps aux scènes les plus importantes en passant en vitesse sur celles qui le sont moins. Vous devez de préférence arrêter la séance à un moment opportun. Une séance de trois à quatre heures est une bonne moyenne.

## COMPULSER LES RÈGLES

Essayez de compulser le livre des règles le moins possible durant une séance. Les règles sont là pour vous aider, mais le temps consacré à chercher un point de règle précis dans le livre fait sortir les joueurs de leur rôle. Dans le doute, faites confiance à vos souvenirs – quitte à ne pas être exact – mais gardez l'histoire en mouvement.

## TRICHER

Des choses terribles peuvent survenir en jeu parce qu'un jet de dé l'a décidé. Tout peut se passer au mieux lorsque soudainement, un joueur manque cruellement de chance. Un round plus tard, tous les personnages sont blessés et les autres ne peuvent plus assurer leur défense contre des adversaires déterminés. Si tout le monde meurt, la campagne peut s'arrêter brutalement et personne ne sera content. Allez-vous rester là à regarder les héros mourir les uns après les autres ? Ou pouvez-vous vous permettre de tricher et de provoquer la fuite des adversaires ou mentir sur le résultat de vos propres jets de dé ?

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

Peut-on tricher quand on est le MJ ? La réponse est non : le MJ ne triche jamais. Vous êtes le narrateur et votre décision fait loi. C'est donc votre droit de décider du cours des événements pour que tout le monde soit content et que l'aventure se passe bien. Ce n'est pas gai de perdre un héros apprécié de tous parce qu'il est soudain maladroit et se prend les pieds dans des escaliers glissants. En règle générale, un héros ne peut pas mourir sur une simple maladresse sauf s'il a vraiment agi de façon stupide.

Vous pouvez cependant considérer qu'il n'est pas juste d'appliquer d'autres règles que celles auxquelles les joueurs sont confrontés. Parfois, les joueurs ont beaucoup de chance et tout leur sourit au-delà des espérances. Parfois, c'est le contraire et le malheur s'abat sur leurs héros. Joueurs comme MJ, vous subissez le bon comme le moins bon. C'est une bonne façon de jouer et s'il doit y en avoir une par défaut, ce serait celle-là.

Gardez toutefois à l'esprit que les joueurs ne doivent pas réaliser que vous prenez systématiquement leur parti pour leur sauver la mise. Ils doivent comprendre que le danger est omniprésent pour leurs héros, même si cela implique parfois des pertes douloureuses. S'ils ont conscience que vous leur éviterez toute mort absurde, ils changeront, consciemment ou non, leur façon de jouer et accorderont moins d'importance aux choix qu'ils poseront. Et ce n'est certainement pas ce que vous voulez.



### ATTRIBUER LES POINTS D'EXPÉRIENCE (PE)

Les personnages créés en début de partie ne sont pas figés dans le marbre. Ils vont progresser, comme le ferait tout individu confronté à un monde complexe. La progression de leurs personnages offre aux joueurs la possibilité de les rendre plus forts, mais aussi plus efficaces, plus résistants, mieux informés, mieux entraînés... Les pistes de progression sont multiples.

La progression des personnages sera rythmée par l'obtention de points d'expérience (PE). Ces points sont attribués par le meneur de jeu et récompensent les personnages pour leurs actes héroïques, leurs réussites mais aussi les erreurs desquelles ils apprennent.

Les PE seront octroyés à la fin d'un scénario ou en tout cas d'une séance de jeu – jamais pendant. Leur attribution dépendra de facteurs objectifs et de facteurs subjectifs, mais le meneur de jeu est appelé à faire preuve d'équité dans ce domaine, afin d'éviter de frustrer les joueurs qui recevraient moins de PE que d'autres.

**Les facteurs objectifs (entre 0 et 10 points) :** comment s'est terminé le scénario ? Par une victoire éclatante ou par une lourde défaite ? En cas de victoire, quelle fut la part des personnages ? Ont-ils été les artisans du succès ou ont-ils confié la résolution de l'intrigue à des tiers ? En cas de défaite, les personnages ont-ils appris quelque chose ? Se sont-ils bien battus malgré tout ? Il est possible de retirer plus d'enseignements d'une défaite que d'une victoire (et donc, de récolter plus de PE). Essayez de voir les choses dans leur ensemble, et d'attribuer une note commune à tous les personnages, sauf si clairement, ils ont été divisés tout du long et même dans des optiques opposées. Les objectifs du scénario ont-ils été atteints ? La base ennemie a-t-elle explosé ? Les plans ont-ils été dérobés ? L'ambassadeur est-il arrivé à bon port ?

**Les facteurs subjectifs (entre 0 et 5 points) :** le joueur a-t-il bien joué son personnage ? A-t-il été un bon camarade de jeu ou a-t-il empêché les

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

autres de jouer en n'étant ni attentif, ni courtois ? Ici, c'est plus le joueur qui est récompensé (ou sanctionné) pour la qualité de son interprétation ou de son investissement dans la partie. Dans l'absolu, évitez de trop stigmatiser les joueurs, dans un sens comme dans l'autre. Le but est de s'amuser ensemble, pas d'octroyer un oscar.

Un personnage recevra donc théoriquement entre 0 et 15 points d'expérience à dépenser au terme d'une séance de jeu.

## DÉPENSER LES PE

Les PE peuvent être dépensés pour faire progresser le personnage. Il existe plusieurs pistes de progression qui favoriseront chacune l'un des aspects du personnage. On peut augmenter ses caractéristiques (et donc, leurs modificateurs si précieux), acheter de nouvelles capacités dans une voie, voire investir dans de nouvelles voies, augmenter son total de points de Vie, son total de points de Force, etc. Il est aussi possible de dépenser des points dans un tableau d'événements aléatoires supposés s'être déroulés entre deux scénarios, avec l'aval du meneur de jeu.

### Augmenter une caractéristique

Les caractéristiques (FOR, DEX, CON...) sont le moteur du système de jeu de Star Wars Chronicles. De ces caractéristiques dépendent de nombreux facteurs qui influent sur le potentiel d'un personnage en jeu. Améliorer un score de caractéristique coûtera donc assez cher, puisqu'en cascade, ses modificateurs et d'autres valeurs seront impactés.

*Pour augmenter une caractéristique de 1 point, il en coûtera 10 PE par point jusqu'à 15, 15 points jusqu'à 19 et 20 au-delà. Exemple : un personnage possède un score de 12 en FOR et veut passer à 14. Il lui en coûtera 20 PE (10 jusqu'à 13, et encore 10 jusqu'à 14). Si un personnage possède un score d'INT de 18 et veut passer à 20, il lui en coûtera 35 PE (15 jusqu'à 19, 20 jusqu'à 20).*

### Augmenter ses points de Vie

Un personnage peut s'endurcir avec le temps, son corps s'adapter à une vie de dangers. Pour simuler cet état de fait, il est possible d'augmenter son total de PV. Dépensez 5 PE pour lancer 1D10 + modificateur de CON et en ajouter le résultat à votre total actuel de PV. On ne peut augmenter ses points de vie qu'une fois entre deux scénarios. Ce D10 est aussi appelé *Dé de Vie*.

### Augmenter ses attaques/défenses

Avec de l'expérience, un personnage apprendra à mieux cibler ses ennemis, à tirer un meilleur parti de ses armes ou de ses armures. Il est possible d'améliorer chaque attaque et chaque défense séparément au prix de 5 PE pour 1 point (Jusqu'à un maximum de +6 pour chacune d'entre elles). Il n'est cependant possible d'effectuer cette dépense qu'une seule fois par attaque et par défense à chaque évolution.



### Acheter une nouvelle capacité

Les voies et les capacités fondent le système de Star Wars Chronicles. De nouvelles capacités permettent d'améliorer le personnage dans un contexte choisi, qui représente ce qu'est le personnage ou plutôt ce qu'il fait de mieux. Le coût de chaque capacité est égal à son niveau

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

dans la voie multiplié par 2. Une capacité de rang (ou de niveau) 3 coûte donc 6 PE. Mais n'oubliez pas qu'il faut acheter les trois premières capacités d'une voie dans l'ordre. Les 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> capacités peuvent ensuite être acquises en fonction de l'ordre de préférence du joueur.

Un joueur peut décider de se lancer dans une nouvelle voie. Le coût demeure le même. On paie pour les capacités, pas pour les voies. Certains meneurs de jeu pourraient toutefois réclamer aux joueurs qui se lancent dans de nouvelles voies de justifier leur choix par un élément de background entre les séances ou par un comportement spécifique durant la partie précédente. La règle sera alors celle du MJ.

## Augmenter ses points de Force

Il est possible d'augmenter son total de points de Force, mais uniquement si le personnage se lance dans une profession de foi liée à la Force. Uniquement dans ce cas, il peut acheter 1D6 + modificateur de SAG points de Force au prix de 5 PE. Il ne peut effectuer cet achat qu'une fois entre deux séances et une fois seulement par rang dans une voie de Force.

## Acheter du vécu

Les joueurs peuvent, avec l'accord du meneur de jeu et si assez de temps s'écoule entre deux scénarios (dans la chronologie de la galaxie, pas entre les deux séances de jeu), dépenser 3 PE pour tirer au sort un événement dans la table suivante. Cet événement s'est produit dans des circonstances que le joueur et le meneur de jeu mettront au point en rapport avec la campagne en cours mais ne doit pas avoir d'incidence directe sur le scénario suivant. Chaque événement peut apporter une modification marquante au profil du personnage. C'est un peu la pochette surprise du vécu...

On ne peut tirer sur cette table qu'une seule fois entre deux scénarios. Une fois qu'un événement s'est produit, il ne peut plus être attribué à un même personnage (et si possible, pas à un autre personnage du même groupe pendant la même campagne).

### 1D20 Événement marquant

- 1 Le personnage est rentré sur son monde natal, mais a été traumatisé par une triste nouvelle. Sa Défense Mentale est réduite de 1.
- 2 Le personnage a passé plusieurs semaines dans un centre médical suite à une intoxication qui a bien failli lui coûter la vie. Sa Défense Corporelle est ainsi réduite de 1.
- 3 Le personnage a été victime d'un pickpocket dans un marché attenant à un grand spatioport. Un de ses objets de valeur lui a été dérobé, ainsi que 1D100 crédits.
- 4 La tête du personnage a été mise à prix (par erreur ou au regard d'un acte délictueux commis dans le précédent scénario).
- 5 Le personnage a contracté une dette importante suite à une défaite au jeu ou à un ennui financier à définir. La personne à qui il doit l'argent n'est pas commode.
- 6 Le vaisseau, le droïde, l'arme ou l'armure de prédilection du personnage a été endommagé(e) et ne sera pas réparé(e) au début du nouveau scénario.
- 7 Le personnage s'est fait un ennemi mortel lors d'une bagarre à laquelle il a participé (même fortuitement) dans une cantina, sur une planète proche du lieu du prochain scénario. Cet individu s'est juré de le tuer.
- 8 Le personnage a fait l'acquisition (pour 100 crédits) d'une information ou d'une adresse hyperspatiale qui, selon les dires du vendeur, devrait lui rapporter gros. A voir avec le meneur de jeu de quoi il s'agit (et si c'est vrai).
- 9 Le personnage a fait la rencontre d'une personne qui s'est amouraché de lui et qui rêve de devenir son/sa compagne pour la vie. Problème : il/elle n'est pas du tout au goût du personnage, mais il/elle est influent(e).
- 10 Le personnage a réussi quelques belles affaires pendant son temps libre et a pu mettre 5.000 crédits de côté.
- 11 Le personnage a appris le décès brutal d'un de ses vieux ennemis. Il est mal de se réjouir de la mort de quiconque, mais c'est une fameuse épine hors de son pied.
- 12 Le personnage a mis son temps libre à profit pour venir en aide à la population d'une planète peu peuplée. Il a acquis les deux premières capacités de la Voie de la Bordure. S'il les possédait déjà, il peut

## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

obtenir la capacité suivante. S'il les a déjà toutes, tant pis. Mais il aura pris du bon temps.

- 13 Le personnage a profité du temps qui lui était donné pour s'entraîner dur. Il acquiert gratuitement la capacité suivante d'une des voies dans lesquelles il possède au moins une capacité.
- 14 Le personnage a échappé de peu à la mort lors du crash d'un vaisseau. Il a eu une chance de dingue. Il peut augmenter son total de points de Force de 1.
- 15 Le personnage a mis son temps libre à profit pour se reposer, au calme, quelque part dans un lieu idyllique. Fort de ce répit, il peut augmenter sa Défense Mentale de 1.
- 16 Le personnage a hérité d'un vieil ami un étrange objet : un holocron. Il n'a pas encore réussi à l'ouvrir, mais il est persuadé qu'il renferme un précieux savoir ou une information cruciale.
- 17 Le personnage a longuement médité sur ses erreurs et a tiré la leçon de son passé. Il peut faire baisser son score de points du Côté Obscur d'1D4.
- 18 Tout à fait par hasard, le personnage a fait la rencontre d'un adepte de la Force. Ce dernier lui a indiqué qu'il avait du potentiel et qu'il aurait dû devenir un Jedi, mais qu'il était trop vieux pour entreprendre une formation.
- 19 Le personnage est devenu une sorte de célébrité locale dans un spatioport pour avoir mis en déroute une bande de voyous ou pour avoir sauvé la vie d'une personnalité. Depuis, tous les commerces de l'endroit lui font des prix et il boit à l'œil dans toutes les cantinas locales.
- 20 Le personnage est entré en possession d'un objet particulièrement précieux, voire d'un vaisseau spatial de petite taille mais en parfait état (ou d'un plus gros vaisseau en ruine, au choix du meneur de jeu).

### CRÉER UN SCÉNARIO

Une aventure, un scénario, une mission... Ce sont autant de mots pour nommer une série d'événements et de rencontres enchaînées en une histoire cohérente dans le monde du jeu. Certaines aventures seront plutôt courtes et seront jouées en quelques heures. D'autres

seront plus longues et demanderont plusieurs séances de jeu pour être menées à bien. Certaines missions seront là pour distraire les héros alors que d'autres formeront l'épine dorsale de la campagne.

Lorsque vous concevez une campagne, un scénario ou une rencontre, essayez de penser en termes d'objectifs pour les héros. Que doivent faire les héros ? Commencez par un verbe : capturer, défaire, découvrir, détruire, s'échapper, trouver, négocier, obtenir, protéger, sauver ou survivre... Ce sont de bons exemples. Quand vous avez votre verbe, entourez-le de détails : sauver la princesse retenue dans un centre de détention impérial. Obtenir les plans de la nouvelle arme de destruction massive de l'Empereur. Négocier un libre accès à ce spatioport de contrebandiers.

Chaque rencontre doit avoir un objectif accessible aux héros. Par exemple, une rencontre peut avoir pour objectif de récupérer une puce de données auprès d'un négociant rodien. Il peut s'agir d'une simple discussion chez le Rodien ou d'une course-poursuite en speeder dans les rues poussiéreuses de Mos Eisley. La résolution de l'objectif – récupérer la puce de données – ou non déterminera la suite des événements.

Chaque rencontre ayant un objectif clair, il doit en aller de même avec les aventures. De courtes missions peuvent avoir des objectifs simples : retrouver R2-D2 dans le désert de Tatooine et le ramener en lieu sûr. Une aventure plus longue peut avoir un objectif final qui se dévoile seulement après qu'une série d'objectifs mineurs aient été atteints. Par exemple, l'objectif final peut être de détruire la super arme impériale mais cela ne peut être fait qu'après avoir identifié et capturé l'espion impérial, découvert l'endroit où l'arme est fabriquée ainsi que les codes d'accès du chantier, défait les gardes qui en assurent la sécurité, investi la salle de contrôle et enfin activé le système d'autodestruction de l'engin.

Une campagne n'a pas nécessairement besoin d'un objectif clair, en tout cas au début, mais elle doit avoir un thème ou un contexte. Lorsque Luke et Ben rencontrent Han Solo et Chewbacca

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

à Mos Eisley, ils ne savent pas très bien vers quoi ils se dirigent et ignorent que le but ultime de leur « campagne » est de renverser l'Empire et d'établir la Nouvelle République. Mais le MJ de cette campagne doit avoir une assez bonne idée du fait que les héros rejoindront l'Alliance Rebelle et que l'Empire sera leur principal adversaire.

## Qu'est-ce qui rend une mission excitante ?

Créer une aventure mémorable demande plus qu'une bonne intrigue et qu'un grand final. Rappelez-vous que, dans la plupart des cas, les héros ne seront pas au courant des machinations secrètes des méchants de service ou du complot tordu qui se déroule sur le pont du destroyer impérial. Bien que vous comptiez sans doute vous inspirer des films pour créer vos scénarios et leur donner l'éclat des épisodes de la série cinématographique, vous n'aurez pas accès aux mêmes techniques de narration. Voici quelques conseils pour créer des aventures mémorables et excitantes.



### Des interactions intrigantes

Trop souvent, les joueurs perçoivent une aventure comme une succession de scènes de combat reliées entre elles par des bouts de ficelle. Ce sont pourtant ces « à-côtés » qui permettent de développer la facette la plus intéressante du jeu de rôle : jouer un rôle. En plus

de créer des personnages intéressants, le MJ doit les utiliser différemment de cartons qu'il brandira au moment opportun et défaussera une fois utilisés.

En règle générale, jouez un PNJ comme un joueur jouerait son héros : faites-le agir comme agirait un héros – pour peu que ce soit possible. C'est pourquoi il est important de déterminer non seulement l'apparence générale du PNJ mais aussi ses caractéristiques aussi précisément que possible, de façon à le jouer de la bonne façon.

Lorsqu'un PNJ interagit avec un héros, le MJ doit déterminer son attitude initiale (hostile, inamicale, indifférent, amical, serviable). Un héros peut théoriquement influencer cette attitude avec un test réussi en Persuasion. Cependant, toutes les interactions ne nécessitent pas un test. Appeler un Wookiee « carpette ambulante » suffit souvent à vous en faire un ennemi. Cela ne demande aucun jet de dé, juste un peu de jugeote. En règle générale, un héros ne peut réitérer une tentative d'apaisement de cet ordre.

Même si un PNJ peut en influencer un autre avec un test de Persuasion, aucun héros ne sera influencé dans son attitude par un test de cet ordre – les joueurs gardent leur libre arbitre.

### Des adversaires qui en valent la peine

Bien qu'il soit attendu dans un scénario de Star Wars que les héros aient à se frayer un chemin à travers des rangs de stormtroopers ou de droïdes de combat, ce genre de rencontre peut aussi se révéler usant à terme. Assurez-vous de préparer quelques adversaires plus consistants pour vos héros, comme des adversaires exotiques, des super méchants ou même des ennemis personnels.

Une erreur courante serait d'opposer aux héros des adversaires trop forts pour eux, pensant qu'ils se la coulent douce jusqu'à ce qu'ils tombent sur le nouveau Dark Vador. Tous les adversaires des héros ne doivent pas être des Seigneurs Noirs des Sith. Un ennemi normal joué avec intelligence peut parfois être plus puissant qu'il n'apparaît sur le papier.

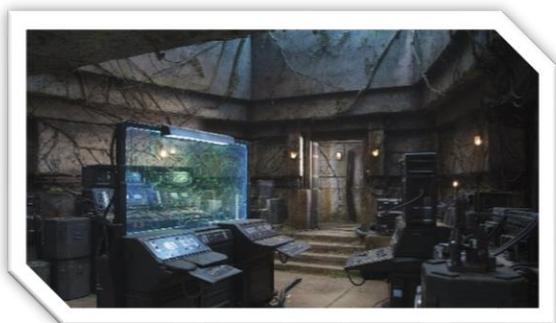
## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

Dans le même état d'esprit, rien n'est plus déstabilisant qu'un combat final contre un adversaire qui s'effondre trop vite. Si vous savez que votre méchant aura à affronter les héros, assurez-vous qu'il ait de quoi tenir quelques rounds – quitte à le doter d'alliés en grand nombre.

### Des combats excitants

L'une des raisons qui rend les combats au sabre laser si populaires dans les films est qu'ils se déroulent souvent dans des décors particuliers. Un combat sur le rebord d'un ravin au fond duquel s'écoule de la lave en fusion, c'est tout de même autre chose qu'un duel en pleine cambrousse.

Bien que tous les combats puissent se révéler excitants, ne vous privez pas de temps en temps d'un décor extraordinaire. Que diriez-vous d'un affrontement à dos de gros lézards volants ou sur les toits des plus hautes tours de Coruscant ? Ou au plus profond des mers de Mon Calamari ? Un bon décor, ça peut vous changer un combat !



### Des évasions spectaculaires

Parfois, les héros se feront capturer. Cela arrive tout le temps dans les films. Alors qu'il serait si facile aux méchants de tout simplement tuer les héros, il leur semble toujours plus utile de les prendre vivants. Peut-être veulent-ils les interroger ou peut-être valent-ils tout simplement plus vivants que morts.

Lorsque les héros sont assommés ou forcés à se rendre, la partie n'est pas terminée pour autant. Bien au contraire ! Essayez dans ce cas de mettre les héros dans une situation de laquelle ils peuvent s'échapper en prenant tous les risques,

que ce soit par eux-mêmes ou avec l'aide d'un allié providentiel. Dans *l'Empire Contre-Attaque*, Leia et Chewbacca s'échappent de la prison impériale avec l'aide inattendue de Lando Calrissian. Dans *le Retour du Jedi*, les héros échappent aux griffes de Jabba le Hutt grâce à un peu de préparation, de l'adresse et un peu de chance. Les évasions spectaculaires sont des classiques des aventures épiques et une opportunité pour les héros de retourner favorablement une situation compromise.



### Des rencontres à tiroirs

Il vous est possible d'épicer un scénario qui s'enlise avec des éléments nouveaux et surprenants. Alors que les joueurs pensent avoir tout compris et savoir ce qui se trame, complexifiez les choses en ajoutant une nouvelle menace, un nouvel objectif, une nouvelle opportunité. La rencontre à tiroirs classique amène un nouvel adversaire durant un combat déjà en cours. Si un groupe d'assassins s'en prend aux héros dans une cantina, faites apparaître leur chasseur de primes de chef au bout de quatre rounds. Dans le même ordre d'idée, si les héros pensent qu'ils devront affronter une dizaine de stormtroopers dans les rues de Mos Eisley, surprenez-les avec un bantha enragé.

## CRÉER UNE CAMPAGNE

Le terme « campagne » réfère à une histoire continue imaginée par le maître du jeu, une série de missions reliées entre elles et suivant les aventures d'un même groupe de héros. Une campagne peut avoir un but ultime très simple – comme défaire l'Empire Galactique – ou une série

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

de buts plus modestes. La trilogie « classique » est un exemple de campagne avec un but simple. Dans cette campagne, on suit les aventures d'un groupe de héros – un groupe qui change légèrement au fil du temps – qui travaillent généralement ensemble pour accomplir leurs objectifs.

Créer une bonne campagne de la Guerre des Etoiles implique un effort un peu plus grand que de simplement relier des aventures entre elles. Les conseils ci-dessous devraient vous aider à créer une campagne riche et immersive qui sera aussi amusante pour vous que pour vos joueurs.



## Créer un contexte

Avant toute chose, vous devez décider du contexte de votre campagne. Même si ce concept ne doit pas nécessairement apparaître clairement aux héros au début de la campagne (et peut même changer en cours de partie), cela aidera le MJ à créer des scénarios et des rencontres.

Bien entendu, ce contexte peut varier du tout au tout en fonction de l'ère de jeu choisie. Une intrigue adaptée à des héros de l'ère de la Rébellion pourrait bien être impossible à transcrire à l'ère de l'Ancienne République. Voici quelques contextes triés sur le volet.

- Les Rebelles espèrent faire tomber l'Empire Galactique.
- Des émissaires du Conseil Jedi cherchent des preuves du retour des Sith.
- Des diplomates du Sénat Galactique cherchent à préserver la paix dans la galaxie.
- Des représentants de la Nouvelle République doivent pourchasser les restes de l'Empire.
- Des contrebandiers ou des libres marchands cherchent à accroître leurs bénéfices ou leur position sociale.
- Des membres d'une guilde de mercenaires vendent leurs services au plus offrant.

## Intégrer de bons PNJ

Il est de votre devoir de jouer tout personnage de la galaxie qui n'est pas un héros, depuis le Jawa agaçant qui vient de vendre le droïde astromech du groupe jusqu'au Seigneur des Sith qui cherche à détruire la Rébellion, ou encore le Seigneur du Crime hutt qui se cache dans le désert de Tatooine.

La plupart des gens vivent leur vie dans la galaxie sans se soucier des actions des héros ou des événements se déroulant autour d'eux. Les gens ordinaires qu'ils croiseront dans un spatioport ne les distingueront pas du commun des mortels tant qu'ils n'attirent pas l'attention. En bref, le reste de la galaxie ne connaît pas les héros et ne les traitera donc pas différemment du reste du monde. Les héros doivent mesurer leurs actions. S'ils se montrent sages et aimables, ils se feront des amis et gagneront le respect de leur prochain. S'ils sont imprévisibles et dangereux, ils se feront des ennemis partout.

Lorsque vous menez votre campagne, vous devrez incarner toute une série de personnages. Utilisez les quelques conseils suivants pour les rendre intéressants.

## Les méchants et les adversaires

Jouer les méchants et les adversaires des héros est l'une de vos tâches principales dans l'exercice de la maîtrise. C'est aussi un plaisir, la plupart du

# STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

temps. Lorsque vous créez les adversaires de vos héros, gardez ceci à l'esprit.

- **Des méchants plausibles :** donnez du corps à vos méchants. Essayez de déterminer pourquoi ils agissent comme ils le font, pourquoi ils sont ce qu'ils sont et comment ils affectent l'univers autour d'eux. Si vous les considérez seulement comme des méchants de service pour embêter les héros, il y a de fortes chances que vos joueurs fassent de même.
- **Des méchants intelligents :** faites de vos méchants des gens aussi brillants qu'ils peuvent l'être – ni plus, ni moins. Un Trandoshéen moyen peut ne pas être le meilleur stratège, mais les Hutts sont très intelligents et ont généralement un ou deux coups d'avance.
- **Des méchants faillibles :** les méchants ne savent pas tout et peuvent parfois tirer les mauvaises conclusions. Evitez de considérer vos méchants comme omniscients et laissez les héros les surprendre de temps en temps. Cela rendra vos méchants plus réalistes et aidera vos joueurs à considérer qu'ils peuvent prendre l'avantage de temps en temps.
- **Serviteurs :** donnez à votre méchant des serviteurs, des employés, des gardes du corps et d'autres laquais dans c'est possible. Mais ne privez pas vos joueurs de la satisfaction de s'en prendre directement à lui si nécessaire.

## Les alliés

La plupart des alliés proposent leur aide aux héros sous la forme d'informations, de ressources, de cachettes où échapper à l'Empire... De tels alliés peuvent être des amis, des proches, des copains d'école, des collègues et n'importe qui d'autre que les héros auraient rencontré pendant leurs aventures. Le MJ devrait donner à ces personnages un maximum de détails pour les besoins de la campagne. Au pire, un nom, une espèce et des traits de personnalité.

Les alliés seront amicaux ou serviables envers les héros.

En de rares occasions, les héros peuvent avoir des alliés à leur côté durant leurs missions. Cela sera particulièrement utile pour des groupes de petite taille ne disposant pas d'une compétence importante. Le MJ ou l'un des joueurs peut alors jouer ce PNJ, mais n'en abusez pas. Il ne serait pas bon que les héros deviennent trop dépendants de cet allié.

## Faire vivre sa campagne

Une fois le décor de votre campagne et son contexte choisis, ne pensez pas en rester là. Sans vie, sans environnement réactif, même le contexte le plus excitant peut devenir fade. Utilisez les conseils précédents et ceux qui viennent. C'est ça qui va faire la différence entre une campagne et une série d'aventures indépendantes. Certaines stratégies de campagne utilisent des PNJ récurrents, laissent les héros nouer des liens entre eux, modifient ce que les héros croient savoir, frappent les héros là où cela leur fait mal...



## STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

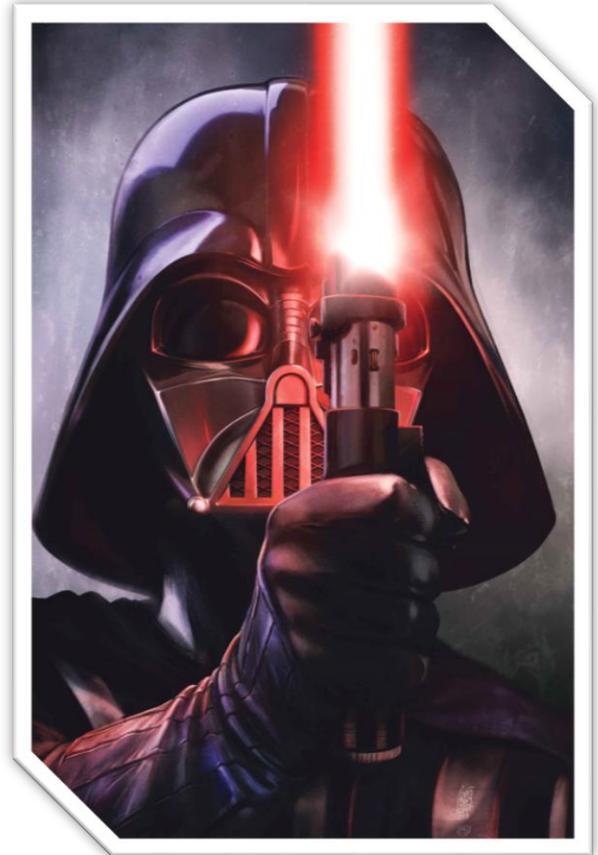
**Personnages récurrents :** cela peut inclure Tarnree, le tenancier de bar qui reçoit les héros à chacun de leur visite à Mos Eisley, mais cela doit aussi concerner d'autres personnages. Le mystérieux étranger qu'ils ont vu dans une allée de Coruscant se retrouve sur Naboo, révélant son identité et ses intentions réelles. L'officier rebelle ayant fomenté une mutinerie réapparaît aux commandes d'une embarcation pirate. Le Jedi à qui les héros ont été préférés pour la mission se manifeste à nouveau et a sombré du Côté Obscur. Le contrebandier qui avait aidé les héros à sauver la princesse revient au dernier moment pour les aider dans une bataille décisive. Trop faire usage des personnages récurrents peut rendre la partie artificielle, mais employés judicieusement, ils ne font pas qu'ajouter au réalisme : ils donnent de la profondeur au passé des héros, réaffirmant leur place dans la campagne.

**Des relations solides :** les héros se feront des amis parmi la population locale. Ils reviendront voir le tenancier de la cantina simplement pour profiter de ses blagues débiles. Un héros peut tomber amoureux de la princesse et même se marier avec elle. Le vieux Yaris, un soldat à la retraite, peut voir les héros comme les enfants qu'il n'a jamais eu. Les Gungans d'Otoh Gungan peuvent faire un don aux héros chaque année à la date anniversaire de leur victoire héroïque sur l'armée droïde. Ce sont ces relations qui donnent du corps à une campagne.

**Modifiez ce que les héros croient savoir :** le Sénateur de Corulag est remplacé par un usurpateur. Les anciennes routes commerciales dangereuses ont été sécurisées, grâce à d'incessantes patrouilles. Un puissant groupe de corsaires vient à bout des pirates de la région. Changez quelques détails établis. Vous pouvez jouer ce que les héros savent ou sur ce qu'ils croyaient savoir. Ils essaieront sans doute de savoir pourquoi ils ne disposaient pas des dernières informations.

**Frappez-les là où ça fait mal :** si les héros se sont faits un ami du tenancier de cantina de Mos Eisley, son fils fera partie des enfants enlevés par les Tusken. Si les héros aiment faire halte à Mos

Espa, alors la ville sera sur la route de la grande tempête de sable redoutée par les habitants. N'en abusez pas non plus, ou les héros refuseront de s'attacher à quoi que ce soit de peur de lui attirer des ennuis, mais cela doit ajouter à la motivation des héros lorsqu'on en use judicieusement.



## FORMES DE COMBAT AU SABRE LASER

Cette aide de jeu propose une adaptation des sept formes de combat au sabre laser pour le système Star Wars Chronicles. Les spécificités de chaque forme sont issues de la lecture des articles disponibles sur le sujet, notamment sur :

<http://starwars.wikia.com>

Chaque forme comprend 3 niveaux : Apprenti, Expert et Maître.

L'apprentissage d'une forme de combat coûte 10 PE et requiert un maître ou la découverte d'un Holocron spécifique.

Un personnage commence au niveau Apprenti, acheter un niveau supérieur (Expert ou Maître) demande la dépense de 5 PE.

On peut utiliser une forme en combat classique ou en duel. Il est possible de changer la forme utilisée en cours de combat : il suffit de déclarer la forme qu'on utilise au début de chaque round. Bien entendu, une seule forme de combat peut être active en même temps au cours d'un round. Changer de forme, demande une action gratuite.

## PRÉSENTATION

Depuis l'aube de l'ordre Jedi et l'invention du sabre-laser, sept formes de combat ont été développées, chacune représentant un style et une philosophie du combat. Chacune a ses forces et ses faiblesses, et sont toutes encore en usage.

## LES POSTURES

Les postures de garde sont des postures où le sabre est dégainé, et le bretteur prêt à combattre. Chez les Jedi, il s'agit de techniques à part entière qui impliquent une attitude face à l'adversaire et une préparation à la Forme de combat utilisée.

### Postures neutres défensives

ATC -1, DER +1

Ces postures sont celles "par défaut" pour le Jedi, par essence et par définition. La posture neutre défensive implique : corps fixe ou mouvement lent, sabre dégainé tenu près du corps et placé transversalement par rapport à la source de danger ; la lame doit se trouver dans la demi-sphère défensive face à l'adversaire. Il s'agit d'une posture d'attente, explicitement non agressive, qui favorise la défense individuelle et la communication (attitude non fermée face à l'adversaire, qui ne doit pas se sentir en danger).

### Postures neutres offensives

ATC +1, DER -1

Ces postures sont très utilisées en combat car elles s'associent mieux aux techniques d'attaque que les neutres défensives. La posture neutre offensive implique : corps en tension, prêt à des enchaînements ou mobile selon la situation, sabre dans une attitude offensive : lame pointée vers l'adversaire ou éloignée du corps pour une attaque large, ou dans une position préparant un enchaînement. Il s'agit d'une posture active, qui favorise l'attaque, le mouvement et/ou l'intimidation.

### Postures de duel

Ces postures sont utilisées dans toutes les situations, tenant essentiellement au caractère du bretteur. Une posture de duel implique une attitude difficile à interpréter : contrairement aux postures neutres, les postures de duel permettent rarement de prévoir les actions du bretteur ; ces postures sont en fait déterminées par une impression esthétique susceptible d'influencer l'adversaire, de le déstabiliser. Il s'agit d'une posture à visée "psychologique", qui favorise le mouvement, l'élégance, l'imprévisibilité ou la surprise, une attaque d'entrée, etc...

# STAR WARS CHRONICLES - ANNEXE 1 : FORMES DE COMBAT

## Forme I – Shii-Cho, la Forme de la Détermination, la Voie du Sarlacc



Variante adaptée de l'escrime standard, il s'agit de la première forme enseignée aux apprentis, principalement à cause de sa simplicité et sa capacité à s'adapter à tout type de situation. Cette forme utilise des mouvements amples, rapides et précis.

<b>Prérequis</b>	Sabre-laser, Apprenti Jedi
<b>Posture</b>	Toutes
<b>Spécificités</b>	Aucune
<b>Apprenti</b>	1 action de combat gratuite effectué au D12 lorsqu'on est en duel contre 2 adversaires ou plus.
<b>Expert</b>	Acquière l'atout Désarmement de la voie du combat. S'il le possède déjà, il gagne un bonus de +2 pour le réaliser.
<b>Maître</b>	L'action de combat gratuite est maintenant effectuée au D20.

## Forme II – Makashi, la Forme de l'Opposition, la Voie de l'Ysalamir



Cette forme a été développée avec à l'esprit l'affrontement contre des adversaires combattant au sabre-laser. Par des mouvements élégants et un focus sur l'observation et l'anticipation, elle permet une défense sans effort et des attaques rapides et trompeuses. Les principaux défauts de cette forme sont son manque de puissance brute et son incapacité à parer les tirs de blaster.

<b>Prérequis</b>	Sabre-laser, Apprenti Jedi, pouvoir Défense de la Force
<b>Posture</b>	de duel
<b>Spécificités</b>	-2 aux dégâts à cause de la prise légère sur la poignée.  -2 en DER contre un adversaire attaquant avec une arme à distance laser.
<b>Apprenti</b>	+1 en DER contre les armes de mêlée lors d'un duel contre les armes de mêlée lors d'un duel.
<b>Expert</b>	+2 en DER contre les armes de mêlée lors d'un duel contre les armes de mêlée lors d'un duel.  +1 en Attaque contre un adversaire au corps à corps.
<b>Maître</b>	+3 en DER contre les armes de mêlée lors d'un duel contre les armes de mêlée lors d'un duel.  +2 en Attaque contre un adversaire au corps à corps.

# STAR WARS CHRONICLES - ANNEXE 1 : FORMES DE COMBAT

## Forme III - Soresu, la Forme de la Protection, la Voie du Mynock

Cette forme est l'art défensif par excellence. Ce style fut développé en réponse à l'utilisation croissante des blasters. Elle permet une défense idéale, permettant de protéger facilement toutes les zones du corps. En contrepartie, le sabre étant très proche du corps, il devient très difficile de placer des contre-attaques.



<b>Prérequis</b>	Sabre-laser, Apprenti Jedi
<b>Posture</b>	Neutre défensive
<b>Spécificités</b>	-2 en ATC à cause du positionnement du sabre près du corps.  Peut renvoyer un tir de blaster une fois par tour sans dépenser de point de Force.
<b>Apprenti</b>	+1 en DER
<b>Expert</b>	+2 en DER
<b>Maître</b>	+3 en DER

## Forme IV – Ataru, la Forme de la Vitesse, la Voie du Chauve-Faucon

Forme de combat impressionnante, basée sur l'immersion du corps dans la Force, les acrobaties ponctuées de précises estafilades et la capacité d'adaptation. Forme efficace dans un combat à ciel ouvert, il est terriblement difficile d'en anticiper les mouvements. En revanche, elle requiert d'être en permanence immergé dans la Force, ce qui est rapidement fatiguant. De plus cette forme perd tout son intérêt dans un endroit clos où les mouvements sont limités.



<b>Prérequis</b>	Sabre laser, Dextérité 14, Pouvoir de Renforcement, Chevalier Jedi
<b>Posture</b>	Neutre offensive ou de Duel
<b>Spécificités</b>	Avec les acrobaties, on peut toucher des cibles normalement hors de portée  Cette forme est inefficace dans un espace restreint.  Après 4 rounds de combat, un test d'Attaque de (Nombre de Round + 1D20) est effectué contre la Défense Corporelle du Jedi. En cas de réussite, ce dernier est Affaibli et doit changer de forme de combat.
<b>Apprenti</b>	+1 en Initiative et en DER
<b>Expert</b>	+2 en Initiative et en DER Le Jedi place une attaque sournoise prodiguant +1D6 de dommages.
<b>Maître</b>	+3 en Initiative et en DER Les dommages de l'attaque sournoise sont de +1D8.

# STAR WARS CHRONICLES - ANNEXE 1 : FORMES DE COMBAT

## Forme V – Djem So, la Forme de la Persévérance, la Voie du Dragon Krayt



Forme développée pour faire évoluer le style Soresu, jugé trop passif et susceptible d'enliser le combat, il s'agit d'un style plus agressif permettant de créer une ouverture plutôt que d'attendre que l'adversaire la crée. Cette forme est basée sur le principe de la contre-attaque et de la domination de l'adversaire, que ce soit par la puissance brute ou par l'utilisation de ses propres attaques contre lui. La contrepartie de ce style est son manque de mobilité, et sa tendance à favoriser l'agressivité et la domination chez le pratiquant.

<b>Prérequis</b>	Sabre laser, Pouvoir de Renforcement, Chevalier Jedi
<b>Posture</b>	Toutes
<b>Spécificités</b>	+1 en DER -1 en ATC Mouvement divisé par 2
<b>Apprenti</b>	Une fois par round, si son adversaire le rate, il peut placer gratuitement une attaque de Sabre laser au D12.
<b>Expert</b>	L'attaque gratuite est maintenant effectuée avec un D20 et la capacité peut être employée 2 fois par round.
<b>Maître</b>	Ses contre-attaques voient leurs dégâts augmentés de +1D6

## Forme VI – Niman, la Forme du Diplomate, la Voie du Rancor



Style basé sur la combinaison équilibrée de toutes les autres formes, c'est en théorie le style idéal. Son plus grand atout réside dans sa capacité à laisser la Force pénétrer le corps de pratiquant, lui permettant même parfois d'atteindre un état de méditation lors de l'entraînement. Ce style demande une grande faculté d'intuition, d'improvisation et de créativité. A un bon niveau, il permet l'utilisation efficace de deux sabres-laser.

<b>Prérequis</b>	Sabre laser, Maître Jedi
<b>Posture</b>	Neutre défensive ou Offensive
<b>Spécificités</b>	L'utilisation gratuite d'un pouvoir de force (cf ci-dessous) peut être remplacée par une action au sabre-laser si deux sabres sont tenus en main.
<b>Apprenti</b>	1 action gratuite, qui n'est ni une attaque, ni un pouvoir (mais on peut maintenir un pouvoir de Force)
<b>Expert</b>	1 action gratuite, qui n'est pas une attaque (on peut activer un pouvoir ou le maintenir)
<b>Maître</b>	1 Action supplémentaire

# STAR WARS CHRONICLES - ANNEXE 1 : FORMES DE COMBAT

## Forme VII – Juyo, la Forme de la Férocité, la Voie du Vornskr

Forme utilisant des mouvements larges et directs, elle est focalisée sur l'attaque à outrance, noyant l'adversaire sous le nombre des assauts. Elle requiert l'usage d'une grande quantité d'énergie et de concentration, couplées à des concepts martiaux complexes, ce qui la réserve en général aux combattants expérimentés. Ce style demande également l'utilisation d'émotions négatives, comme l'agressivité ou la fureur, ce qui a longtemps limité son utilisation au sein de l'ordre Jedi.

<b>Prérequis</b>	Sabre laser, Maître Jedi
<b>Posture</b>	De duel ou Neutre offensive
<b>Spécificités</b>	-2 en DEM -1 en DER Gain de points obscur doublé quand la forme est employée.
<b>Apprenti</b>	+2 en ATC
<b>Expert</b>	+3 en ATC
<b>Maître</b>	+3 en ATC et +1D10 aux dommages.



## FORMES SECONDAIRES

### Forme VII – Vaapad



La variante Vaapad de la Forme VII, développée par Mace Windu, est davantage un état d'esprit qu'une forme de combat. Elle requiert que l'utilisateur accepte et se serve de sa part de Côté Obscur pour mieux combattre et canaliser la fureur de l'ennemi en une arme implacable qu'il peut retourner contre lui. L'utilisation de Vaapad rapproche tellement du Côté Obscur que beaucoup de ses utilisateurs y ont succombé.

<b>Prérequis</b>	Sabre laser, Maître Jedi, 1 point du côté obscur
<b>Posture</b>	de duel ou neutres offensives
<b>Spécificités</b>	Gain de points obscur triplé tant que la forme est maintenue.
<b>Apprenti</b>	Bonus de +1 en DER, en DEM et en ATC
<b>Expert</b>	Bonus de +2 en DER, en DEM et en ATC
<b>Maître</b>	Bonus de +1 en DER, en DEM et en ATC et les dégâts au sabre laser sont augmentés de +1D10.

# STAR WARS CHRONICLES - ANNEXE 1 : FORMES DE COMBAT

## Forme VIII – Sokan, dite Forme de Mobilité

Le Sokan est la troisième des Formes secondaires. Son apprentissage nécessite la connaissance des principales techniques des Formes I et IV ; il dure environ deux ans pour les bases, et jusqu'à cinq ou six années d'entraînement pour un style abouti.

Cette Forme aux origines anciennes fut d'abord la première adaptation de l'Ataru par les Humains, qui n'avaient à l'époque pas les capacités physiques pour utiliser pleinement la Forme IV originelle. Quand l'Ataru fut adapté pour être enseigné comme une Forme Primordiale, la Forme VIII tomba quelque peu en désuétude, mais sa philosophie et sa pratique ont perduré, prouvant ses capacités d'adaptation, et l'établissement de sa nomenclature la remplaça parmi les Formes enseignées et pratiquées. Mobilité, évasion, inscription du combat dans l'espace en sont les points principaux.

<b>Prérequis</b>	Sabre laser, Maître Jedi
<b>Posture</b>	Toutes
<b>Spécificités</b>	+1 action de mouvement
<b>Apprenti</b>	+2 en DER
<b>Expert</b>	+2 en DER et +1 en RD
<b>Maître</b>	+2 en DER et +2 en RD



## Forme IX – Shien So



Cette variante de la Forme V est en fait la version originelle de la forme. Il s'agit de l'adaptation de Soresu pour combattre un grand nombre d'adversaires qui utiliseraient principalement des blasters. La variante Djem So a été développée plus tard, avec le duel au sabre laser à l'esprit.

<b>Prérequis</b>	Sabre laser, Pouvoir Défense de la Force, Chevalier Jedi
<b>Posture</b>	Neutres                      offensives, éventuellement de duel.
<b>Spécificités</b>	-1 en DER contre les adversaires au corps à corps. -1 en ATC
<b>Apprenti</b>	+1 en DER contre les armes à distance laser. Peut renvoyer les tirs d'armes laser sans dépense de Point de Force.
<b>Expert</b>	Le bonus en DER passe à +2 contre les armes laser.
<b>Maître</b>	Le bonus en DER passe à +3 contre les armes laser.

## FORMES TERTIAIRES

### Forme X – Jar’Kai



Le Jar’Kai est une des deux Formes tertiaires. Son apprentissage nécessite la connaissance des principales techniques de la Forme I ; il dure environ deux ans pour les bases, et jusqu’à dix ou douze années d’entraînement pour un style abouti, selon les techniques combinées.

Cette Forme fut autrefois conçue pour codifier les techniques de maniement de deux sabres laser. Même si elle regroupe une grande majorité de ces techniques, la Forme X n’est pas exhaustive en soi, car pour créer un style véritablement abouti dans le maniement de deux sabres il est nécessaire de la combiner avec une des Formes primordiales ou secondaires.

La Forme X regroupe l’ensemble des techniques de maniement de deux sabres laser standard ; il s’agit d’une Forme dangereuse car elle nécessite une excellente coordination, sans quoi l’utilisateur risquerait de se blesser avec l’une des deux lames. Le Jar’Kai est un style complexe et assez polyvalent, aux mouvements nombreux et rapides ; les attaques sont rarement puissantes et cette Forme compte essentiellement sur la multiplicité et l’imprévisibilité des coups. Les deux lames étant indépendantes, l’utilisateur peut les faire agir différemment, mais les techniques en soi sont variables, car on associe généralement à la Forme X un ou plusieurs autres styles. La Forme X est compatible avec toutes les Formes primordiales et secondaires. Cependant, il faut

noter que certaines Formes s’adaptent mieux que d’autres au Jar’Kai, même si ces combinaisons dépendent surtout du bretteur.

<b>Prérequis</b>	Deux Sabre laser, Maître Jedi
<b>Posture</b>	Toutes
<b>Spécificités</b>	-2 en ATC Incident sur 1-4
<b>Apprenti</b>	+2 en DER
<b>Expert</b>	Acquière l’atout Double Attaque de la Voie du Combat. Si le personnage la possède déjà, le malus est réduit à -1.
<b>Maître</b>	Acquière l’atout Attaque circulaire de la Voir du Combat. Si le personnage la possède déjà, son malus en ATC due à la forme est réduit à -1.

### Forme XI – Zez’Kai



Le Zez’Kai est une des deux Formes tertiaires. Son apprentissage nécessite la connaissance des principales techniques de la Forme I ; il dure environ deux ans pour les bases, et jusqu’à dix ou douze années d’entraînement pour un style abouti, selon les techniques combinées.

Cette Forme fut autrefois conçue pour codifier les techniques de maniement du double sabre laser. Même si elle regroupe une grande majorité de ces techniques, la Forme XI n’est pas exhaustive en soi, car pour créer un style véritablement abouti dans le maniement du double sabre il est

# STAR WARS CHRONICLES - ANNEXE 1 : FORMES DE COMBAT

nécessaire de la combiner avec une des Formes Primordiales ou secondaires.

La Forme XI regroupe l'ensemble des techniques de maniement du double sabre laser ; il s'agit d'une Forme dangereuse car elle nécessite une excellente coordination, sans quoi l'utilisateur risquerait de se blesser avec l'une des deux lames du sabre. Le Zez'Kai est un style complexe, peut-être moins polyvalent que la Forme X, mais plus physique et plus puissant. Le sabre se maniant comme un bâton de combat à deux lames liées, il permet des enchaînements très réactifs. Les techniques en soi sont très variables, car on associe généralement à la Forme X un ou plusieurs autres styles pour lui donner sa spécificité. De même que pour la Forme X, la Forme XI est compatible avec toutes les Formes primordiales et secondaires, sauf le Makashi. Il faut noter que certaines Formes s'adaptent mieux au Zez'Kai, même si ces combinaisons dépendent surtout du bretteur.

<b>Prérequis</b>	Sabre laser double, Chevalier Jedi
<b>Posture</b>	Toutes
<b>Spécificités</b>	-2 en ATC Incident sur 1-2
<b>Apprenti</b>	+2 en DER
<b>Expert</b>	Acquière l'atout Feinte Attaque de la Voie de l'escrime. Si le personnage la possède déjà, son malus en ATC due à la forme est réduit à -1.
<b>Maître</b>	Acquière l'atout Attaque circulaire de la Voie du Combat. Si le personnage la possède déjà, son malus en ATC due à la forme est réduit à -1.

## FORMES QUATERNAIRES

Ce groupe rassemble deux Formes (dont la deuxième est une copie de la première) assez particulières puisqu'elles reposent sur l'utilisation combinée de techniques de maniement du sabre et de pouvoirs de la Force.

### Forme XII – Tràkata

#### Forme combinée de sabre et de pouvoirs

Le Tràkata est la seule véritable Forme quaternaire et représente une Forme de maniement du sabre à part entière, bien qu'elle soit souvent combinée à une autre Forme pour gagner en spécificité. Son apprentissage nécessite la connaissance et l'utilisation d'au moins une autre Forme, secondaire ou tertiaire ; il dure environ deux ans pour les bases, et n'a en théorie pas de fin.

Cette Forme ancienne fut codifiée par des Maîtres Jedi qui utilisaient beaucoup les pouvoirs physiques et préhensifs en combat et répugnaient à pratiquer le sabre de manière trop agressive. En combat, le Tràkata est généralement combiné à une autre Forme de maniement du sabre.

Le Tràkata est un style particulier qui vise à associer des techniques de maniement du sabre à l'utilisation de pouvoirs de la Force, essentiellement préhensifs, et qui comprend les techniques destinées à bloquer les pouvoirs Sith en duel. Le Tràkata permet aussi de faire intervenir d'autres objets dans le combat : par exemple, lancer des projectiles sur l'adversaire sans cesser de croiser la lame.

En pratique, cette Forme a deux aspects : Premièrement, si elle se pratique couplée à une autre Forme (l'alternative la plus courante), elle fait intervenir des pouvoirs physiques et préhensifs sur de nombreux enchaînements de la Forme classique ; l'objectif est d'attaquer ou de se défendre de deux manières différentes : par le sabre, et par la Force. Par exemple, une attaque frontale ou une botte seront facilement accompagnées d'un pouvoir préhensif (comme une impulsion, une traction...) pour déstabiliser

# STAR WARS CHRONICLES - ANNEXE 1 : FORMES DE COMBAT

l'adversaire et le placer en position de faiblesse ; la défense au sabre s'accompagnera de sauts, ou de techniques plus complexes comme la déflexion de Force.

Deuxièmement, si le Tràkata se pratique seul (sous sa forme épurée), il consiste à combattre sans dégainer le sabre : le Jedi (les Sith utilisent peu cette technique) doit éviter ou repousser les attaques adverses, par des sauts, des pouvoirs physiques ou préhensifs, etc... et si l'adversaire doit être neutralisé, les techniques de Tràkata consistent à le désarmer ou l'immobiliser grâce à la Force, ou à s'approcher de lui jusqu'à le placer à portée d'attaque directe: le sabre est alors dégainé uniquement pour porter un coup unique et précis, invalidant ou plus rarement mortel.

<b>Prérequis</b>	Sabre laser, Pouvoir couper de la Force ou Détournement. Connaître la Forme VI.
<b>Posture</b>	Neutre défensive ou Offensive
<b>Spécificités</b>	+2 en DER grâce aux nombreuses esquives et feintes de corps.
<b>Apprenti</b>	1 action gratuite d'utilisation d'un Pouvoir de la Force.
<b>Expert</b>	1 action gratuite d'un Pouvoir ou un Mouvement.
<b>Maître</b>	1 Action supplémentaire

## Forme XII – Dun Möch, Sith

Forme Sith combinée de sabre et de pouvoirs

Le Dun Möch est dérivé du Tràkata ne représente pas vraiment une Forme de maniement du sabre à part entière. Son apprentissage, chez les tenants du Côté Obscur, nécessite la connaissance et l'utilisation d'au moins une Forme primordiale, secondaire ou tertiaire ; il dure environ un an pour les bases, et n'a en théorie pas de fin.

Cette Forme, copie obscure du Tràkata, plus agressive - et moins subtile, exprime la volonté agressive des Sith en combat : les techniques en sont les mêmes que le Tràkata, à ceci près qu'ici il s'agit d'être beaucoup plus offensif : les Sith utilisent le Côté Obscur pour déstabiliser et affaiblir l'adversaire. Il est courant d'attaquer en transformant des objets de l'environnement en

dangereux projectiles ; des pouvoirs offensifs comme la Foudre sont utilisés et peuvent même être couplés à des attaques de sabre. Le Dun Möch peut également s'accompagner de railleries destinées à perturber l'adversaire et de techniques de peur et de domination psychologique.

<b>Prérequis</b>	Sabre laser, Pouvoir Sith Détournement ou Eclair de Force. Connaître la Forme VI.
<b>Posture</b>	Neutre défensive ou Offensive
<b>Spécificités</b>	+1D6 aux dommages
<b>Apprenti</b>	1 action gratuite d'utilisation d'un Pouvoir de la Force.
<b>Expert</b>	1 action gratuite d'un Pouvoir ou un Mouvement.
<b>Maître</b>	1 Action supplémentaire

## VARIANTE

### Forme 0 – Felanil Baaks

Cette forme est une variante de la Forme 1, employée la plupart du temps par les Jedi Consulaire dans le but de se défendre sans provoquer la mort ou de dommages irréparables.

Figure Singulière, vaincre son adversaire sans lui occasionner de graves blessures. Savoir quand il faut ou non utiliser son Sabre Laser.

<b>Prérequis</b>	Sabre-laser, Apprenti Jedi
<b>Posture</b>	Toutes
<b>Spécificités</b>	Les dommages effectués sont des dommages temporaires causés seulement par de multiples entailles cherchant à affaiblir l'adversaire.
<b>Apprenti</b>	1 action de combat gratuite effectué au D12 lorsqu'on est en duel contre 2 adversaires ou plus.
<b>Expert</b>	Acquière l'atout Désarmement de la voie du combat. S'il le possède déjà, il gagne un bonus de +2 pour le réaliser.
<b>Maître</b>	L'action de combat gratuite est maintenant effectuée au D20.

## GESTION DE DOMAINES

### PRÉSENTATION

Les règles de domaines et de domaines avancées ont été conçues pour Chroniques Oubliées Fantasy, et sont présentes dans le supplément « Le Compagnon » à partir de la page 157.

Nous nous baserons donc sur ce système pour vous présenter des règles mises à jour pour l'univers de Star Wars Chronicles. Bien entendu, le but premier est de vous plonger dans l'univers de Star Wars au travers de ce système et de vous permettre de mettre en place n'importe quel type de Domaine, du Temple Jedi à la Base Rebelle en passant par les Réseaux de contrebandier.

Les règles de base ne seront pas reproduites ici afin de respecter la création de leurs auteurs, mais aussi les droits d'auteurs. Cependant les voies spécifiques seront bien entendu indiquées ci-dessous.

### Maître de Domaines

Chaque Voie devra être reliée à un des personnages qui en sera le responsable et devront en payer le coût en PE d'évolution. En ce qui concerne le coût financier, il pourra bien entendu être répartis sur l'ensemble du groupe.

C'est lui qui récupérera les points d'influence de la voie de domaine et décidera de comment ils sont employés après concertation avec les membres du groupe.

### Points d'influence et Ressource

Même règle que dans le compagnon, soit :

$$PI = [Taille \text{ du domaine} \times 2]$$

Utiliser une capacité coûte toujours un nombre de points d'influence de base égal au Rang de la capacité.

### Récupération des points d'Influence

Un personnage récupère l'ensemble de ses points d'Influence à chaque mois passé dans le jeu.

### Limite de progression de Voie

La taille du Domaine, limite le Rang Maximum qu'une Voie de domaine peut atteindre de la manière suivante.

$$\text{Limite} = [Taille \text{ du Domaine} + 1]$$

### Evènement de campagne

Entre chaque scénario, un évènement de campagne devra être tirés aléatoirement sur la table d'évènement de campagne. Un seul évènement pour l'ensemble du Domaine.

### Fiche de domaine

Ici le Domaine sera considéré comme un personnage de l'histoire, avec des caractéristiques (expliquée dans le Chapitre Gestion avancée des domaines – Compagnon Page 180) mais aussi des points de vie appelés Points de Structure, ainsi que des Défenses et des Attaques permettant de mettre en place des gestions de Bataille de Domaines ou d'intrusions.

### Caractéristiques de Domaine

Comme pour un personnage répartissez +7 points de modificateurs entre les différentes caractéristiques. Ensuite trois des valeurs doivent être pairs, et trois valeurs Impaires.

Cela donnera un nouveau Domaine de Taille 1. Si vous désirez cependant créer un domaine plus puissant, voici le calcul vous permettant de connaître le nombre de points de Modificateurs.

$$\text{Modificateurs} = [Taille \text{ du Domaine} + 1] \times 3$$

Vous pouvez aussi choisir vos caractéristiques et connaître la Taille finale en employant le calcul ci-suivantes : **Taille du Domaine** = [(Somme des modificateurs) / 3] Arrondi à l'entier inférieur.

# STAR WARS CHRONICLES : ANNEXE 2 - GESTION DE DOMAINES

## Attaque des Domaines

Les Domaines possèdent trois attaques différentes :

**Attaque de contact** = représente les troupes au sol et les pièges physiques du Domaine.

**Attaque à distance** = représente les défenses à distance du Domaine (Tourelles laser, Missiles, Chasseurs, etc.)

**Attaque mentale** = représente les possibilités d'Attaque politique du Domaine. (Propagande, déstabilisation du pouvoir, vote politique, etc.)

Les bases de ces attaques, commencent toutes à 0 sauf une au choix des concepteurs du domaine, qui commence à 1.

## Points de Structure

Représente la capacité du Domaine à résister à des attaques Physiques. Ils sont égaux à Constitution du Domaine + 2d10.

Arrivés à 0, le Domaine est physiquement anéanti. Cela ne veut pas dire qu'il est détruit, mais son bâtiment est mis à terre. Pour que le domaine survive, il faut qu'au moins la moitié de ses maitres puissent fuir les lieux.

## Seuil de Blessure Grave – SBG

**SBG** = 10 + Mod. FOR + Mod. CON

Un Domaine subissant une blessure grave, représente la perte d'un membre important de sa hiérarchie ou au moins un de ses hauts gradés. Tant que personne ne peut prendre sa place, le Domaine est considéré comme affaibli et ne peut donc agir qu'avec 1d12.

## Résistance au Dégâts – RD

La RD du Domaine est au minimum égale à sa Taille, mais vient se rajouter le Rang dans la voie la plus avancée du Domaine. Si cette voie est une voie de guerre, elle apporte un bonus de +2.

## Défenses du domaine

Comme pour les personnages, trois Défenses existent dans le cas d'un Domaine.

**Défense physique** = Capacité à se défendre d'attaque physique ou d'Intrusion.

**Défense mentale** = Capacité à se défendre face à des attaques politiques ou de propagande.

**Défense corporelle** = Capacité à résister à des explosifs, infiltration ou autres attaques insidieuses.

## Initiative

Capacité du Domaine à prendre l'Initiative dans une confrontation qu'elle soit Politique ou Physique.

**INIT** = 1d20 + Mod. INT + Mod. DEX

## Armements

Un domaine peut être armé, il existe trois types d'armement qui peuvent être au contact ou à distance.

**Léger** = Troupes légères, véhicules légers, batteries de Défense légères, etc.

**Modéré** = Troupes importantes, véhicules moyens, batterie de Défenses moyennes, etc.

**Lourde** = Troupes très importantes ou d'élite, véhicules lourds ou nombreux, batterie de Défenses lourdes, etc.

Les dommages que font ces armes dépendent de leur type.

**Léger** = 3D6+FOR

**Moyen** = 3D8+FOR

**Lourd** = 3D10+FOR

Le type d'armement que possède le Domaine est dépendant de deux choses :

- La Taille du Domaine
- Certaines capacités de voie.

# STAR WARS CHRONICLES : ANNEXE 2 - GESTION DE DOMAINES

## Armes en fonction de la Taille du Domaine

Taille 1-2 = Léger

Taille 3-4 = Moyen

Taille 5 = Lourd

## PROGRESSION DE DOMAINE

### Points d'expérience

Les points d'expériences du Domaine sont dus à deux choses. Le don de PE de la part de ses maîtres de Domaine, venant de leur propre réserve. Mais aussi à chaque fois que le Domaine réussit une action décisive contre un autre Domaine, ou en réalisant une découverte par exemple. Il gagne (Taille du Domaine adverse) PE ou entre 1 et 5 PE suivant l'importance de la découverte (au choix du maître du jeu).

### Progresser dans les Voies

Le coût sera quasiment le même que dans le système d'origine, soit  $(Rang^2 \times 1000)$  crédits. Cependant les personnages devront aussi payer en PE cette évolution, soit 3 PE par nouveau Rang.

### Progresser dans les Caractéristiques du Domaine

Attention les modificateurs de caractéristique de Domaine, peu importe les événements, ne peuvent jamais être inférieurs à -2 ou Supérieurs à +5.

Perdre des caractéristiques sera expliqué plus loin. En ce qui concerne la montée, le domaine devra payer ses augmentations au même coût que pour un personnage joueur.

## ACTIONS DE DOMAINES

Vous trouverez toutes l'explication et les types d'actions de Domaine dans le Compagnon page 196.

## VOIES DE DOMAINES

Les Voies de domaines sont basées sur les Voie proposées dans le Compagnon, certaines seront créés de toutes pièces. En voici la liste :

1. Voie de l'académie
2. Voie de l'armée
3. Voie du bastion
4. Voie du cercle de l'obscurité
5. Voie du collège d'artistes
6. Voie de la contrebande
7. Voie des forces de l'ordre
8. Voie de la guilde des chasseurs de primes et des assassins
9. Voie de la guilde des voleurs
10. Voie de l'ordre diplomatique
11. Voie de l'ordre religieux
12. Voie des protecteurs
13. Voie de la recherche
14. Voie du réseau d'espionnage
15. Voie du syndicat du crime

## CHOISIR LES VOIES

Un Domaine commence avec autant de Voie au Rang 1 que sa taille. Ensuite, il peut augmenter dans ses voies en achetant une nouvelle branche de voie au coût de 10 PE.

## DESCRIPTION DES VOIES

### Voie de l'académie

Vous avez conçu une Académie, un lieu d'apprentissage de la Force ou de connaissance importante autres (sciences, théologie, etc.)

**Exemple :** Académie de Jedi, Université, Centre de Recherche, etc.

1. **Bibliothèque :** Votre Domaine bénéficie d'une bibliothèque relativement fournie. Si vous effectuez des recherches dans la bibliothèque pendant votre séjour, vous bénéficiez d'un bonus égal à  $[\text{rang} + \text{Taille de l'académie}]$ . Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Les recherches se font alors avec un bonus supplémentaire de +2 par PI investi.

## STAR WARS CHRONICLES : ANNEXE 2 - GESTION DE DOMAINES

2. **Atelier** : Vous avez désormais des ateliers dans votre académie liés aux connaissances et enseignements qu'elle apporte. En payant la moitié de sa valeur, vous pouvez faire construire un objet par les artisans ou le fabriquer vous-même si vous en avez les capacités. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité : 1 PI investi permet de réduire le coût de l'objet de 10 %.
3. **Apprenti** : Vous pouvez faire appel à [Taille de l'académie] apprentis qui viennent à votre aide et se comportent comme des suivants. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI supplémentaire permet de faire appel à un apprenti supplémentaire.
4. **Finance** : Vous avez accès aux ressources financières de l'académie. Vous pouvez réunir une somme égale à [(rang + Taille de l'académie) × 50] crédits. Cette somme doit au moins en partie être consacrée à une mission en rapport avec l'académie ou des recherches. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI ainsi investi offre 50 crédits supplémentaires.
5. **Connaissances** : Vous avez accès à des livres et des connaissances bien plus importantes. Toutes recherches dans l'académie se fait avec un bonus de +5, de plus vous pouvez accéder à des secrets rares voir quasi introuvables. Vous pouvez dépenser des PI supplémentaires, chaque PI permet de réduire le temps de recherche de 10%.

### Voie de l'armée

**Exemple** : Force de l'Empire, Réseau de la Résistance, ordre de mercenaire, etc.

La guerre est presque aussi ancienne que la civilisation, pratiquée dans toutes les nations et toutes les planètes. Ce qui requiert des unités formées et menées par des individus rompus à l'art de la guerre, capables de fonctionner efficacement en groupe, y compris face à l'ennemi et à la mort. Cette voie est celle des unités

militaires, qu'elles soient celle de l'Empire, du Nouvel ordre ou de la Rébellion.

1. **Lieutenant** : Vous avez accès en tout temps au casernement de votre unité, qui vous permet de vous loger et de vous nourrir. À partir du rang 3, votre groupe peut lui aussi bénéficier du casernement. De plus, vous connaissez et entretenez de bonnes relations avec les armuriers de votre armée ou de sympathisants, qui vous offrent une réduction de 10 % par rang sur toutes les armes et armures neuves.
2. **Major** : La solidarité au sein de l'unité fait que même sans ordre précis, il vous est désormais possible de réunir quelques hommes afin de mener à bien certaines missions privées. Au rang 2, ce sont [2 × Taille de l'unité] soldats qui se joignent à vous en tant que suivants. À partir du rang 4, ils sont accompagnés par [Taille de l'unité] sergents. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi permet de faire appel à un soldat supplémentaire.
3. **Colonel** : Vous commandez à présent une troupe de bonne taille qui vous est fidèle. En termes techniques, on considère que vous disposez de 20 PA que vous pouvez déployer sur le champ de bataille. Cette troupe grandit à mesure que vous progressez dans la voie : 30 PA au rang 4, 40 PA au rang 5. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi permet de grossir la taille de l'unité de 2 PA, reflétant une meilleure préparation ou un meilleur matériel, en plus d'éventuels renforts.
4. **Général** : Vous faites désormais partie de l'état-major des armées de votre faction. Même si vous ne commandez plus directement une unité sur le terrain, vous avez formé toute une génération d'officiers qui vous sont restés fidèles. Des membres de votre état-major et vos aides de camp sont en permanence de service à vos côtés ou à disposition. Vous bénéficiez d'un bonus égal à votre rang sur tous les tests de Charisme lorsque

## STAR WARS CHRONICLES : ANNEXE 2 - GESTION DE DOMAINES

vous vous adressez à une personne en position d'autorité ou un militaire.

5. **Leader** : Les dirigeants ont reconnu votre compétence et les services rendus en vous décernant la distinction la plus prestigieuse pour un militaire. Cette distinction est généralement représentée par un artefact, signe de votre statut. En plus de votre rôle d'officier, vous détenez aussi l'autorité judiciaire sur toutes les affaires militaires : désordre, insubordination, trahison, etc. Vous avez droit de vie et de mort sur vos hommes pendant les campagnes. Si la situation est propice, vous pouvez choisir d'établir la loi martiale sur une cité ou une région sous le contrôle de votre Faction. Votre autorité militaire se substitue alors aux autorités civiles et vous prenez effectivement le pouvoir pendant une durée de [Taille de l'unité] jours. Les conséquences de ce coup d'état sont laissées à la libre appréciation du MJ, selon les circonstances et vos propres décisions. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Le MJ peut notamment vous demander d'investir des PI supplémentaires si la situation ne se prête pas à un coup d'état, ou pour établir votre contrôle sur une cité ou une région particulièrement peuplée. Chaque PI permet aussi de prolonger le coup de 24 heures.

### Voie du bastion

Vous possédez une base militaire secrète ou non, suivant la faction à laquelle vous appartenez.

**Exemple** : base de la rébellion, base de l'empire, base de mercenaire, etc.

1. **Base** : Vous avez fait construire une base, à moins que vous ne l'ayez conquis au fil de votre épée. Elle inclut une solide protection et une petite troupe pour le défendre. Au rang 1, vous pouvez demander à [Taille du Bastion] soldats de vous accompagner comme des suivants. À partir du rang 2, ce sont [2 × Taille du Bastion] soldats accompagnés par un

sergent qui peuvent ainsi se joindre à vous. Le MJ est libre de refuser ou d'accepter vos requêtes en fonction de la situation, sachant qu'une partie de ces ressources sont utilisées en tout temps pour maintenir votre autorité sur votre Base et ses environs.

2. **Défenses améliorées** : Votre base prospère, vos protections se renforcent d'une enceinte extérieure et d'une prison ainsi que d'armes de meilleures qualités. Vous disposez désormais d'armes de la qualité supérieure. Toutes les Défenses de votre Domaine augmentent du Rang dans cette voie.
3. **Bastion renforcé** : Votre base est désormais de très haut niveau, symbole de la puissance de votre Domaine. Votre troupe est organisée et capable de mener des opérations militaires. En termes techniques, on considère que vous disposez de 15 PA que vous pouvez déployer sur le champ de bataille. Vous pouvez aussi amener avec vous un capitaine ou un garde d'élite en tant que suivant, en plus des soldats et du sergent. Vous êtes connu de toute la région et vous bénéficiez d'un bonus égal au rang de la voie sur tous les tests de CHA lorsque vous vous adressez à une personne en position d'autorité. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI dépensé vous permet de recruter une unité de mercenaire ou d'appeler des renforts de 2 PA pour une durée d'une semaine.
4. **Forteresse** : La base est devenue une forteresse, elle gagne Rang dans la Voie Dés de vie (1D10+CON). Votre troupe a fait ses preuves sur le champ de bataille, et vaut désormais 25 PA. Votre position vous assure de bonnes relations avec la plupart des prêteurs. Vous pouvez donc emprunter de fortes sommes de monnaie à des taux d'intérêt préférentiels : jusqu'à 10 000 crédits au rang 4, et 50 000 crédits au rang 5. Vous pouvez perdre une part considérable de votre prestige, voire votre position, si vous ne remboursez pas ces sommes à temps.
5. **Haut gradé** : Vous faites désormais partie des plus hauts gradés de votre faction. Vous disposez d'un logement permanent

## STAR WARS CHRONICLES : ANNEXE 2 - GESTION DE DOMAINES

à la forteresse principale de votre faction. Vos responsabilités et votre prestige sont bien sûr à la hauteur de votre rang. Votre forteresse a été améliorée au point de devenir une place-forte réputée imprenable, toutes les Défenses de votre domaine augmente encore d'un Point et vos armes passent au niveau supérieur. Votre armée est disciplinée et rompue aux arts de la guerre, valant 50 PA. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI dépensé vous permet de recruter une unité mercenaire ou de faire appel à des renforts de 4 PA pour une durée d'une semaine.

### Voie du cercle de l'obscurité

Certaines recherches ou forces ne devraient pas être exposées au vu et au su de tous. Certains savoirs interdits devraient rester cachés. Pourtant, d'insatiables curieux, ambitieux ou fous cherchent à explorer les mystères les plus sombres et les plus inaccessibles de l'univers. Il arrive que ceux-là travaillent de concert au sein de cercles occultes ou de culte.

**Exemples :** Temple Sith, Culte au côté obscur, culte à une créature indicible, etc.

1. **Accès interdit :** Vous avez de nombreux contacts et pouvez bénéficier de tout objet ou composant dont la valeur est inférieure à  $[(\text{Taille du cercle} + \text{rang}) \times 100]$  crédits. Cela peut inclure des objets rares. Le don se fait toujours en nature, et jamais en espèces. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI supplémentaire permet d'obtenir un objet dont la valeur est plus élevée de 100 crédits.
2. **Bibliothèques interdites :** Vous disposez à présent de l'accès à une bibliothèque vous permettant d'accéder à des savoirs interdits relativement bien fournie. Si vous effectuez des recherches dans cette bibliothèque, vous bénéficiez d'un bonus égal à  $[\text{rang} + \text{Taille du cercle}]$ . Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Les recherches se font alors avec un bonus supplémentaire de +2 par PI investi.
3. **Protecteur :** Votre cercle a été remarqué par un protecteur occulte autour duquel il va maintenant se constituer. Par défaut, ce protecteur est une créature de la voie obscure dont la nature et les pouvoirs sont à l'appréciation du MJ. Toutefois, d'autres cercles peuvent se construire autour de créatures tout aussi secrètes et puissantes : un Sith, par exemple. Parvenu à ce rang, le protecteur vous a révélé son existence et vous êtes lié à lui par un pacte secret qui, s'il venait à être ébruité, causerait votre mort et celle de tous ceux qui vous sont chers. En contrepartie, le protecteur met à votre disposition certains de ses serviteurs. Chaque utilisation de la capacité permet de disposer de l'un de ces serviteurs pendant 24 heures, plus 24 heures par PI supplémentaire investi. Même s'il accepte de prendre des risques, ce serviteur reste avant tout loyal au protecteur du cercle, et peut se montrer assez intelligent pour déceler toute duplicité de votre part à l'égard de ce dernier.
4. **Mentor :** À partir de ce rang, si vous ne disposez pas déjà d'un lieu de culte, le cercle se charge de trouver un endroit particulier relativement discret. Le temple abrite, en plus de vos appartements personnels, une partie de la bibliothèque occulte du cercle ainsi que des salles de réunion ou de sacrifice. Vous bénéficiez également d'un vaisseau personnel, ainsi que quelques domestiques. Ces domestiques sont loyaux au cercle, et certains d'entre eux sont des initiés dont vous avez la charge. De nombreux notables influents de la cité font partie du cercle, et vous connaissez désormais la plupart d'entre eux. Vous êtes en mesure d'utiliser cette influence à vos propres fins en demandant certains services en fonction du rôle et de la position sociale de chacun. C'est au MJ de décider si vous pouvez obtenir tel ou tel genre de service. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Le MJ peut notamment vous demander d'investir des PI supplémentaires pour

## STAR WARS CHRONICLES : ANNEXE 2 - GESTION DE DOMAINES

un service particulièrement important ou qui risquerait de révéler l'existence du cercle. Vous êtes aussi accompagné de votre élève principal qui vous suit et vous aide comme un suivant.

5. **Maester** : Le protecteur vous a désigné comme le maître du cercle. Vous prenez enfin connaissance de certains des objectifs privés poursuivis par votre protecteur, et comprenez à quoi sert le cercle du point de vue de ce dernier. C'est un moment charnière où vous vous retrouvez face aux conséquences de votre décision. Si vous refusez de suivre votre protecteur, l'ensemble des membres du cercle deviennent vos ennemis et vous êtes traqués par eux (vous perdez immédiatement tous vos rangs dans cette voie). Si vous acceptez, il y a fort à parier que votre protecteur réclame d'immenses sacrifices de votre part. En contrepartie, il vous remet toutefois une relique dont le niveau de puissance est inférieur ou égal à [rang + Taille du cercle]. Utiliser cette capacité vous permet d'en disposer pendant 24 heures, plus 24 heures par PI supplémentaire.

### Voie du collègue d'artistes

Les artistes accumulent au cours de leur vie et de leurs rencontres une grande quantité d'informations et de connaissances tout en divertissant les foules. Les collègues servent à réunir et partager ces informations et ces connaissances, qu'il s'agisse de poèmes, de chansons, de peintures ou de tous types d'informations apprises au cours d'un vernissage par exemple.

**Exemple** : collectif d'artiste, groupe de musique, troupe de théâtre, etc.

1. **Espace d'exposition** : Les collègues peuvent s'organiser de bien des façons, mais ils se réunissent généralement dans un établissement alliant les arts et la connaissance, au cœur des cités les plus peuplées. Un collègue présente généralement une ou plusieurs salles de spectacle, une bibliothèque, des quartiers pour ses membres ainsi que des

ateliers. Vous avez accès à ces lieux et ateliers, dans lesquels vous pouvez faire réparer ou fabriquer n'importe quel instrument pour votre pratique artistique. Un instrument construit de la sorte vous offre un bonus égal à [rang + Taille du collègue] à tous vos tests lorsque vous l'utilisez lors d'une représentation ou pour concevoir votre œuvre. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI ainsi investi permet de personnaliser votre outil encore un peu plus, soit en lui conférant un bonus supplémentaire de +1, soit en y ajoutant une capacité spéciale. L'exacte nature de cette capacité est laissée à la libre appréciation du MJ. Par exemple, un compartiment secret dans un instrument de musique, ou une arme dissimulée, etc.

2. **Bibliothèque** : Vous disposez désormais d'un accès privilégié à la bibliothèque du collègue. Si vous y effectuez des recherches pendant votre séjour, vous bénéficiez d'un bonus égal à [rang + Taille du collègue] à tout test en relation avec l'histoire, la géographie, les légendes ou le folklore. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Le MJ peut notamment vous demander d'investir des PI selon la région concernée par vos recherches : 1 PI supplémentaire pour une planète ou civilisation voisine, 2 PI pour un planète ou une civilisation ennemie, 3 PI pour un royaume légendaire ou très éloigné ou une civilisation disparue.
3. **Propagande artistique** : Les pièces et morceaux créés et diffusés par votre collègue sont toujours porteurs de doubles sens ou de piques destinées à certains personnages influents. Par ce biais, vous pouvez lancer des rumeurs qui font bien vite le tour de la place publique. Le coût en PI dépend à la fois de l'impact de ces rumeurs et de leur étendue. Par défaut, ces rumeurs sont anodines et tiennent plus des racontars ou des commérages. De plus elles restent locales et concernent uniquement votre région ou cité. 2 PI supplémentaires jettent suffisamment de discrédit sur votre cible pour affecter sa réputation. 1 PI supplémentaire

## STAR WARS CHRONICLES : ANNEXE 2 - GESTION DE DOMAINES

permet de l'étendre à la planète (ou à l'ensemble d'une capitale), et 2 PI au système entier.

4. **Artiste de renom** : Vous êtes désormais un membre renommé du collège, autour de qui gravitent certains des plus grands esprits créateurs de votre temps : compositeurs, musiciens, écrivains, artistes de rues ou de théâtre. Vous pouvez en quelques jours réunir une troupe hétéroclite qui accepte de vous suivre pendant [Taille du collège] mois afin de créer et présenter un spectacle vivant, soit dans votre cité, soit dans des tournées à travers la planète. Ces individus ne se comportent pas comme des suivants, mais ils peuvent vous rendre bien des services. Ils vous permettent en outre d'être accueilli avec bienveillance à peu près n'importe où, même dans une cour étrangère. Tant que vous êtes à la tête de cette troupe, vous bénéficiez d'un bonus de [rang + Taille du collège] à tous les tests de Charisme visant à convaincre, séduire ou baratiner. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI ainsi investi permet de prolonger l'existence de la troupe pendant un mois supplémentaire.
5. **Mécène** : Vous êtes à présent le parangon des artistes de votre système. Vous avez attiré à vous un mécène important qui vous protège et vous aide financièrement. Ce lien que vous avez créé avec lui vous protège contre les attaques politiques qui vous visent. Lorsque vous êtes la cible d'une attaque de ce type, vous pouvez utiliser cette capacité pour faire un test d'attaque mentale opposé à celui du votre adversaire. En cas de réussite, vous n'en subissez pas les effets. De plus vous dépensez des PI pour demander une aide financière à votre mécène, pour 2 PI vous recevez [Rang dans la voie + Taille] X 100 crédits dans une demande urgente et X 1000 crédits si vous lui laissez suffisamment de temps pour se retourner. Chaque PI dépensé en plus vous apporte 100 crédits supplémentaires.

### Voie de la contrebande

Vous êtes un contrebandier et avez su mettre en place un réseau avec plusieurs de vos contacts et alliés. Vous pouvez rester un indépendant et travailler avec eux ou alors faire partir d'un syndicat de contrebandier.

**Exemple** : Guilde de criminels, Réseau Hutt, Réseau des contrebandiers de la bordure, Syndicat criminel de Nar'Shaada, groupe de pirates, etc.

1. **Planque** : Vous faites partie d'une confrérie qui se serre les coudes quand cela est nécessaire. Vous êtes capable de dénicher un endroit où dormir et cacher votre groupe et vous-même. Il ne s'agit pas une résidence luxueuse, loin de là, mais vous y êtes certain d'échapper aux autorités. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi permet de lancer les autorités sur de fausses pistes et des diversions pendant 24 heures, vous laissant alors avec les mains libres.
2. **Sortie discrète** : Vous connaissez désormais l'existence d'un réseau d'entrées et de passages secrets, même aux plus hauts niveaux de pouvoir. Vous êtes capable d'entrer sans être remarqué dans pratiquement n'importe quel endroit. Cela toutefois nécessite une certaine somme, qui symbolise l'investissement du travail préparatoire, des contacts à prendre et des pattes à graisser en fonction de l'importance du lieu : 100 crédits pour un lieu public très fréquenté (les coulisses d'un théâtre, les salles d'un temple, etc.), 1000 crédits pour un lieu plus sensible (une prison, la salle des coffres d'une guilde de moyenne importance, etc.), 10 000 crédits pour un palais royal ou le saint des saints d'un temple. Au rang 5, cette somme est divisée par deux. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Ces ressources additionnelles vous permettent d'avoir une connaissance plus précise de l'endroit. Chaque PI investi vous confère un bonus supplémentaire de +2 pour toutes les

## STAR WARS CHRONICLES : ANNEXE 2 - GESTION DE DOMAINES

actions visant à éviter d'être découvert tant que vous êtes dans le lieu en question (vous cacher dans un passage dissimulé, corrompre des gardes, éviter les patrouilles, etc.).

- Vaisseau personnel :** Vous avez maintenant un vaisseau personnel vous appartenant. Peut-être l'avez-vous gagné au Sabbac ou l'avez-vous volé mais c'est le vôtre. Choisissez un vaisseau de transport léger qui devient votre propriété. Ce vaisseau est prévu pour la Contrebande, il possède donc des caches secrètes à l'intérieur qui apporte un malus de [Rang dans la Voie + taille du Domaine] à tous les tests pour tenter de les trouver. De plus, vous avez de nombreux contacts vous permettant de trouver des clients ou de connaître les demandes du marché. Pour chaque PI dépensé vous pouvez obtenir une information intéressante pour de la contrebande ou augmenter le niveau de l'information ou de la mission effectuée. Vous gagnez donc 10% de plus en crédits par niveau dans la voie grâce à ses informations quand vous revendez vos produits.
- Contrebandier :** Votre bande est à présent redoutée. Vous disposez de plusieurs caches sûres à travers un système, et ne dormez jamais deux fois de suite au même endroit. Vous êtes capable sur une planète ou une ville de faire entrer ou en sortir n'importe quoi ou n'importe qui (ou presque) sans que la milice ne soit au courant. Vous avez aussi accès à un réseau de contrebandiers et de commerçants qui peut vous fournir tous les biens courants à moitié prix, ainsi que des biens rares ou très rares même s'ils sont normalement inaccessibles. Le prix et le type d'objets que vous pouvez ainsi acquérir sont à définir avec votre MJ, et celui-ci peut vous demander d'investir des PI supplémentaires pour des objets particulièrement rares. Par exemple, 1 PI pour un objet ou matériau très rare, 2 PI pour un objet très rares ou précieux, 4 PI pour un objet unique ou extrêmement rare, etc.
- Baron du crime :** Vous êtes à présent le parangon des contrebandiers de votre

système. Vous avez attiré à vous un baron du crime important qui vous protège et vous aide financièrement. Ce lien que vous avez créé avec lui vous protège contre les attaques politiques qui vous visent. Lorsque vous êtes la cible d'une attaque de ce type, vous pouvez utiliser cette capacité pour faire un test d'attaque mentale opposé à celui de votre adversaire. En cas de réussite, vous n'en subissez pas les effets. De plus vous dépensez des PI pour demander une aide financière à votre mécène, pour 2 PI vous recevez [Rang dans la voie + Taille] X 100 crédits dans une demande urgente et X 1000 crédits si vous lui laissez suffisamment de temps pour se retourner. Chaque PI dépensé en plus vous apporte 100 crédits supplémentaires. Attention ne pas rembourser cette dette dans les plus brefs délais pourrait vous faire devenir la cible des plus grands chasseurs de primes de la galaxie.

### Voie des forces de l'ordre

Unité de police des grandes cités, force de l'ordre de l'empire ou milice sur une planète de la bordure. Selon l'endroit et la qualité de ses officiers, une milice peut être une force au service de la justice et de la loi, ou une bande de soudards qui ne valent pas beaucoup mieux que ceux qu'ils persécutent.

**Exemple :** force de police impériale, police de station, etc.

- Casernement :** Vous avez accès en tout temps au casernement de votre unité, où vous pouvez dormir et vous nourrir. De plus, vous pouvez faire appel aux autres gardes afin d'apprendre certaines informations sur ce qui se déroule dans la cité. Vous bénéficiez d'un bonus égal à [rang + Taille de la milice] à tous les tests de recherche d'informations dans la ville où exerce cette milice. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi vous confère un bonus supplémentaire de +2.
- Unité personnelle :** À tout moment, vous pouvez réunir [Taille de la milice]

## STAR WARS CHRONICLES : ANNEXE 2 - GESTION DE DOMAINES

miliciens qui vous accompagnent et se comportent comme des suivants. À partir du rang 4, ces miliciens sont remplacés par une unité d'élite. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi vous permet de faire appel à un milicien supplémentaire. D'autre part, vous pouvez faire arrêter et emprisonner pour 24 heures un habitant de la cité. Par défaut, cela ne concerne que des individus d'un statut social bas. Toutefois, en dépensant des PI supplémentaires, à la discrétion du MJ, vous pouvez cibler des individus plus importants, tels un marchand influent ou un notable. Si après ces 24 heures vous n'avez pas des preuves ou des témoignages corroborant vos accusations, vos supérieurs libèrent le prisonnier. À mesure que votre rang dans cette voie et votre influence dans la cité augmentent, vous pouvez cibler des individus de plus en plus puissants.

3. **Capitaine** : Vous êtes désormais responsable de la sécurité dans l'ensemble d'un quartier de la cité, y compris d'éventuelles portes dans l'enceinte entourant le quartier. Dans ce secteur, votre unité perçoit une taxe de la part des commerçants et notables afin d'assurer leur sécurité. Vous pouvez à tout moment réunir une somme égale à  $[(\text{rang} + \text{Taille de la milice}) \times 100]$  crédits. De plus, vous avez accès à toutes les denrées communes à moitié prix. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI ainsi investi offre 100 crédits supplémentaires.
4. **Commandant** : Vous disposez désormais d'une résidence privée dans la cité ainsi que d'un véhicule personnel. Quelques domestiques et miliciens sont en permanence de service dans cette résidence. Vous bénéficiez d'un bonus égal à votre rang sur tous les tests de Charisme lorsque vous vous adressez à un habitant ou un visiteur dans votre cité.
5. **Prévôt** : En plus d'être responsable de la sécurité de la cité, vous en êtes désormais le magistrat principal. Vous rendez la justice civile et arbitrez les querelles entre marchands ou guildes. Il n'y a plus beaucoup de portes qui vous soient

fermées. Au cours de votre carrière, vous avez appris à tirer certaines ficelles à votre avantage. En réussissant un test opposé de  $[\text{rang} + \text{Mod. de CHA}]$  contre le Mod. de CHA d'une cible, vous pouvez apprendre des informations compromettantes sur celles-ci et l'influencer afin d'agir selon vos propres intentions. Tant que vous ne nuisez pas directement à ses intérêts ou à sa sécurité et sa position sociale, la cible subit ce chantage. Toutefois, elle agit autant que possible pour se libérer de votre emprise politique. C'est le MJ qui a le dernier mot sur ce qu'elle accepte ou non de faire, et sur sa manière de combattre votre influence. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI ainsi investi vous confère un bonus de +2 lors du test opposé.

### Voie de la guilde des chasseurs de primes et des assassins

Dans toute la galaxie existent des individus dont le métier est de chasser les criminels ou capable de mettre un terme à la vie d'une personne par contrat. Associés au sein d'une guilde, ces adeptes de la chasse se protègent à la fois des autorités et des clients mécontents afin que perdure la chasse.

**Exemple** : Guilde de chasseurs de primes, Guilde d'assassin, Détective privée, etc.

1. **Planque** : Vous faites partie d'une confrérie qui se serre les coudes quand cela est nécessaire. Vous êtes capable de dénicher un endroit où dormir et cacher votre groupe et vous-même. Il ne s'agit pas une résidence luxueuse, loin de là, mais vous y êtes certain d'échapper aux autorités. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi permet de lancer les autorités sur de fausses pistes et des diversions pendant 24 heures, vous laissant alors avec les mains libres.
2. **Diversión** : Vous disposez désormais d'un repaire secret dans une bâtisse abandonnée ou les souterrains de la cité. Quelques hommes vous considèrent comme leur chef. Vous pouvez faire appel

## STAR WARS CHRONICLES : ANNEXE 2 - GESTION DE DOMAINES

à eux de deux manières : soit pour disposer de [Taille de la guilde] hommes à votre service, soit organiser une diversion pour vous permettre de mettre en place votre plan. Votre MJ a le dernier mot sur la capacité de vos hommes. Il peut vous demander d'investir des PI supplémentaires selon la nature de la diversion que vous souhaitez mettre en place. Par exemple, 2 PI supplémentaires pour une diversion simple ne mettant pas en danger vos hommes ou de faisant pas trop de dommages aux lieux, 4 PI si vos hommes doivent faire face à une confrontation de haut niveau ou pour mettre en place des actions d'éclats voir destructives.

- Services de renseignement :** Vous possédez des contacts un peu partout vous permettant de pouvoir trouver plus facilement une cible ou accéder à des moyens d'entrer illégalement dans un lieu, même aux plus hauts niveaux de pouvoir. Vous êtes capable d'entrer sans être remarqué dans pratiquement n'importe quel endroit ou de découvrir la localisation de toutes cibles. Cela toutefois nécessite une certaine somme, qui symbolise l'investissement du travail préparatoire, des contacts à prendre et des pattes à graisser en fonction de l'importance du lieu : 100 crédits pour un lieu public très fréquenté (les coulisses d'un théâtre, les salles d'un temple, etc.) ou une cible peut importante socialement, 1000 crédits pour un lieu plus sensible (une prison, la salle des coffres d'une guilde de moyenne importance, etc.) ou une cible publique, 10 000 crédits pour un palais royal ou le saint des saints d'un temple ou une cible extrêmement connue ou gardée. Au rang 5, cette somme est divisée par deux. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Ces ressources additionnelles vous permettent d'avoir une connaissance plus précise de l'endroit ou de la cible. Chaque PI investi vous confère un bonus supplémentaire de +2 pour toutes les actions visant à éviter d'être découvert tant que vous êtes dans le lieu en question (vous cacher dans un passage dissimulé, corrompre

des gardes, éviter les patrouilles, etc.) ou pour vous cacher de votre cible.

- Cache :** Votre bande est à présent redoutée sur plusieurs planètes et personne n'est à l'abri de vos mauvais coups. Vous disposez de plusieurs caches sûres à travers la galaxie, et ne dormez jamais deux fois de suite au même endroit. Vous êtes capable de faire entrer dans une cité ou d'en sortir n'importe quoi ou n'importe qui (ou presque) sans que les forces de l'ordre ne soient au courant. Vous avez aussi accès à un réseau de contrebandiers qui peut vous fournir tous les biens courants à moitié prix, ainsi que des biens rares ou très rares même s'ils sont normalement inaccessibles. Le prix et le type d'objets que vous pouvez ainsi acquérir sont à définir avec votre MJ, et celui-ci peut vous demander d'investir des PI supplémentaires pour des objets particulièrement rares. Par exemple, 1 PI pour un objet ou matériau très rare, 2 PI pour un objet précieux ou très rare, 4 PI pour un objet unique ou extrêmement rare, etc.
- Légende :** Vous êtes devenu une légende même parmi les membres de votre propre guilde. Seuls quelques-uns de vos plus fidèles lieutenants savent qui vous êtes et reçoivent directement des ordres de vous. Vous avez construit une façade de respectabilité qui fait que personne ne peut plus soupçonner votre implication dans le monde du crime sans de longues et périlleuses recherches. Vous avez construit [Taille de la guilde] fausses identités. Ces identités disposent chacune d'une histoire et d'un passé crédibles. En votre absence, certains de vos lieutenants font le nécessaire pour que chaque identité subsiste et que personne ne puisse découvrir le pot-aux-roses. À chaque utilisation de cette capacité, et avec tout au plus quelques heures de préparation et de transition, vous pouvez adopter l'une de ces identités.

# STAR WARS CHRONICLES : ANNEXE 2 - GESTION DE DOMAINES

## Voie de la guilde des voleurs

Dans toutes les cités existent des individus envieux ou jaloux qui ne souhaitent rien d'autre que posséder ce que détient leur voisin. Les voleurs savent reconnaître les signes qui ne trompent pas, et servent tout simplement d'intermédiaires entre un client et un produit. Associés au sein d'une guilde, ces adeptes de la nuit se protègent à la fois des autorités et des clients mécontents en échange d'une part de leurs profits.

**Exemple :** gang de cité, guilde de voleur locale, groupe de pirates, etc

1. **Larron :** Vous faites partie d'une confrérie qui se serre les coudes quand cela est nécessaire. Vous êtes capable de dénicher un endroit où dormir et cacher votre groupe et vous-même. Il ne s'agit pas une résidence luxueuse, loin de là, mais vous y êtes certain d'échapper aux autorités. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi permet de lancer les autorités sur de fausses pistes et des diversions pendant 24 heures, vous laissant alors avec les mains libres dans la cité.
2. **Ombre :** Vous disposez désormais d'un repaire secret dans une bâtisse abandonnée ou les souterrains de la cité. Quelques hommes vous considèrent comme leur chef. Vous pouvez faire appel à eux de deux manières : soit pour disposer de [Taille de la guilde] hommes à votre service, soit organiser un cambriolage pour dérober un bien. Vous pouvez acquérir de la sorte n'importe quel objet en possession d'un des habitants de la cité et qui ne vaut pas plus que [(rang + Taille de la guilde) × 100] crédits. Votre MJ a le dernier mot sur la capacité de vos hommes à ainsi s'emparer d'un bien par un cambriolage. Il peut vous demander d'investir des PI supplémentaires selon la nature de l'objet ou le lieu à cambrioler. Par exemple, 2 PI supplémentaires pour un objet qui a une valeur particulière pour son propriétaire, 4 PI s'il est particulièrement bien gardé.
3. **Spectre :** Vous connaissez désormais l'existence d'un réseau d'entrées et de passages secrets, même aux plus hauts niveaux de pouvoir. Vous êtes capable d'entrer sans être remarqué dans pratiquement n'importe quel endroit. Cela toutefois nécessite une certaine somme, qui symbolise l'investissement du travail préparatoire, des contacts à prendre et des pattes à graisser en fonction de l'importance du lieu : 100 crédits pour un lieu public très fréquenté (les coulisses d'un théâtre, les salles d'un temple, etc.), 1000 crédits pour un lieu plus sensible (une prison, la salle des coffres d'une guilde de moyenne importance, etc.), 10 000 crédits pour un palais royal ou le saint des saints d'un temple. Au rang 5, cette somme est divisée par deux. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Ces ressources additionnelles vous permettent d'avoir une connaissance plus précise de l'endroit. Chaque PI investi vous confère un bonus supplémentaire de +2 pour toutes les actions visant à éviter d'être découvert tant que vous êtes dans le lieu en question (vous cacher dans un passage dissimulé, corrompre des gardes, éviter les patrouilles, etc.).
4. **Fantôme :** Votre bande est à présent redoutée dans plusieurs quartiers de la ville et personne n'est à l'abri de vos mauvais coups. Vous disposez de plusieurs caches sûres à travers la cité, et ne dormez jamais deux fois de suite au même endroit. Vous êtes capable de faire entrer dans la cité ou d'en sortir n'importe quoi ou n'importe qui (ou presque) sans que la milice ne soit au courant. Vous avez aussi accès à un réseau de contrebandiers qui peut vous fournir tous les biens courants à moitié prix, ainsi que des biens rares ou très rares même s'ils sont normalement inaccessibles. Le prix et le type d'objets que vous pouvez ainsi acquérir sont à définir avec votre MJ, et celui-ci peut vous demander d'investir des PI supplémentaires pour des objets particulièrement rares. Par exemple, 1 PI pour un objet ou matériau très rare, 2 PI

## STAR WARS CHRONICLES : ANNEXE 2 - GESTION DE DOMAINES

pour un objet très rares ou précieux, 4 PI pour un objet unique ou extrêmement rare, etc.

5. **Maître des Ombres** : Vous êtes devenu une légende même parmi les membres de votre propre guilde. Seuls quelques-uns de vos plus fidèles lieutenants savent qui vous êtes et reçoivent directement des ordres de vous. Vous avez construit une façade de respectabilité qui fait que personne ne peut plus soupçonner votre implication dans le monde du crime sans de longues et périlleuses recherches. Vous avez construit [Taille de la guilde] fausses identités. Ces identités disposent chacune d'une histoire et d'un passé crédibles. En votre absence, certains de vos lieutenants font le nécessaire pour que chaque identité subsiste et que personne ne puisse découvrir le pot-aux-roses. À chaque utilisation de cette capacité, et avec tout au plus quelques heures de préparation et de transition, vous pouvez adopter l'une de ces identités.

### Voie de l'ordre diplomatique

Au cours de leur vie les diplomates accumulent une grande quantité d'informations et de connaissances. Leurs ordres servent à réunir et partager ces informations et ces connaissances, qu'il s'agisse de secrets, de relations entre des nations ou bien du dernier traité commercial signé entre deux planètes ou corporations autrefois ennemies.

**Exemple** : Politicien, membre du sénat galactique, diplomate, etc.

1. **Invité** : Vous avez accès à des invitations des soirées de charités dans lesquelles vous pouvez rencontrer les grands de la galaxie. Au cours de ces événements vous avez un bonus égal à [rang + Taille de l'ordre] à tous vos tests de négociation ou de recherche d'informations. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI ainsi investi permet de vous conférer un bonus supplémentaire de +1, ou d'accéder à une information plus importante.

L'exacte nature de cette information est laissée à la libre appréciation du MJ.

2. **Informations** : Vous disposez désormais d'un accès privilégié à la bibliothèque de votre ordre mais aussi à des données politiques importantes. Si vous y effectuez des recherches pendant votre séjour, vous bénéficiez d'un bonus égal à [rang + Taille de l'ordre] à tout test en relation avec l'histoire, la géographie, les légendes ou la politique. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Le MJ peut notamment vous demander d'investir des PI selon la région concernée par vos recherches : 1 PI supplémentaire pour une planète voisine, 2 PI pour un peuple ou une faction ennemie, 3 PI pour un lieu, un peuple légendaire ou très éloigné.
3. **Propagande** : Les courriers et documents diffusés par votre ordre sont toujours porteurs de doubles sens ou de piques destinées à certains personnages influents. Par ce biais, vous pouvez lancer des rumeurs qui font bien vite le tour de la place publique. Le coût en PI dépend à la fois de l'impact de ces rumeurs et de leur étendue. Par défaut, ces rumeurs sont anodines et tiennent plus des racontars ou des commérages. De plus elles restent locales et concernent uniquement votre région ou cité. 2 PI supplémentaires jettent suffisamment de discrédit sur votre cible pour affecter sa réputation. 1 PI supplémentaire permet de l'étendre à la planète et 2 PI au système entier.
4. **Diplomate** : Vous êtes désormais un diplomate renommé, autour de qui gravitent certains des plus grands esprits de votre temps. Vous pouvez en quelques jours réunir une réunion ou un conseil qui accepte de vous écouter pendant [Taille de l'ordre] mois afin de mettre en place une décision politique, soit dans votre cité, soit sur la planète. Ces individus ne se comportent pas comme des suivants, mais ils peuvent vous rendre bien des services. Votre statut vous permet en outre d'être accueilli avec bienveillance à peu près n'importe où, même dans une cour

## STAR WARS CHRONICLES : ANNEXE 2 - GESTION DE DOMAINES

étrangère. Vous bénéficiez d'un bonus de [rang + Taille de l'ordre] à tous les tests de Charisme visant à convaincre, séduire ou baratiner. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI ainsi investi permet d'augmenter ce bonus de +1.

5. **Grand Diplomate** : Vous êtes à présent le parangon des diplomates. Vous avez de telles connaissances sur tout le monde que lorsque vous êtes la cible d'une attaque politique, vous pouvez utiliser cette capacité pour faire un test d'attaque mentale opposé à celui de votre adversaire. En cas de réussite, vous n'en subissez pas les effets.

### Voie de l'ordre religieux

**Exemple** : Ordre Jedi, Ordre chamanique, Ordre mystique, etc.

Les ordres religieux réunissent des membres du clergé et des croyants qui souhaitent venir en aide à leur prochain, au nom de leur croyance. Les représentants de ces ordres mêlent souvent pouvoirs spirituel et temporel, et les ordres religieux finissent par devenir des pions importants sur l'échiquier politique.

**Important** : Votre appartenance à l'ordre s'accompagne nécessairement d'une série de vœux et de serments auxquels vous devez vous conformer (par exemple : code Jedi). C'est le MJ qui a le dernier mot sur la nature de ces vœux, et si vous ne les respectez pas, vous ne pouvez plus progresser dans cette voie.

1. **Membre de l'Ordre** : L'appartenance à un ordre fait souvent autorité pour les populations locales. Dans une région où votre ordre est reconnu, vous bénéficiez d'un bonus de +1 par rang à tout test de CHA impliquant une certaine autorité devant un choix ou un jugement.
2. **Secrets de l'Ordre** : Les ordres religieux tiennent à jour des archives (secrètes ou non) touchant à des domaines variés tels la religion, l'histoire, la plus ésotériques et secrets. Vous pouvez effectuer des recherches dans ces archives, avec un bonus égal à [rang + Taille de l'ordre]. Il

est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Les recherches se font alors avec un bonus supplémentaire de +2 par PI investi.

3. **Initiés** : Vous pouvez faire appel à [Taille de l'Ordre] Initiés qui viennent à votre aide et se comportent comme des suivants. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI supplémentaire permet de faire appel à un initié supplémentaire.
4. **Relique** : Les ordres religieux sont les dépositaires de reliques sacrées. Vous pouvez utiliser temporairement une des reliques de votre ordre pendant 24 heures. La nature et les pouvoirs de la relique sont laissés à la libre appréciation du MJ, mais devraient correspondre à des capacités de rang 3 ou 4, selon la Taille de l'ordre. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi permet d'utiliser la relique pendant 24 heures de plus.
5. **Primat** : Votre parole fait désormais autorité pour un grand nombre de croyants. Vous pouvez déclencher une croisade ou déclarer un individu hérétique. Dans le premier cas, vous réunissez une troupe valant 25 PA, qui vous reste fidèle tant que vous menez visiblement cette croisade, au plus pendant [2 × Taille de l'ordre] mois. Dans le deuxième cas, vous effectuez un test opposé de CHA avec la cible désignée (vous bénéficiez du bonus de la capacité Membre de l'Ordre pour ce test). En cas de réussite, celle-ci se voit retirer tous ses biens et titres éventuels avant d'être jetée en prison afin d'être jugée pour hérésie, voir poursuivi par les exécuteurs de l'ordre. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi permet d'accroître la taille de l'armée croisée de 5 PA ou de prolonger son existence pour un mois supplémentaire.

# STAR WARS CHRONICLES : ANNEXE 2 - GESTION DE DOMAINES

## Voie des protecteurs

**Exemple :** Ordre de Jedi Gardien, Place-forte mandalorienne, Temple Teräs Käsi, etc.

1. **Membres :** Dans toutes les place-fortes de l'ordre, vous pouvez demander pour vos compagnons et vous-même le gîte et le couvert, ainsi que des soins prodigués si nécessaire. La récupération de l'ensemble des personnages se fait avec un bonus égal à [Taille de l'ordre] x D6 Points de vie après une nuit de repos. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI ainsi investi permet de récupérer 3 PV supplémentaire pour chacun des membres du groupe. Bien entendu, cette capacité fonctionne aussi au sein de votre propre Domaine.
2. **Allié :** Au sein de l'ordre, vous vous êtes lié d'amitié avec l'un de vos compagnons qui est devenu votre allié indéfectible. Vous pouvez faire appel à lui et lui demander son aide. Il se comporte alors comme un suivant. Cependant, il se peut qu'il vous demande aussi de l'aide de temps en temps.
3. **Commandeur :** Vous avez désormais plusieurs protecteurs sous vos ordres et dirigez une petite unité personnelle. Elle se compose d'une vingtaine de combattants, qui correspond à une force de 5 PA. Au rang 5, la taille et la puissance de cette unité sont doublées, pour 10 PA.
4. **Grand-officier :** En plus de vos responsabilités de commandeur, vous avez désormais accès aux secrets de l'ordre. Ceci inclut des informations parfois sensibles sur les hauts responsables et dirigeants. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 par rang à tous vos tests de CHA lors de vos relations avec les dirigeants. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI ainsi investi permet de bénéficier d'un bonus supplémentaire de +2.
5. **Grand-maître :** En accédant aux plus hautes fonctions, vous devenez le

protecteur d'un ou plusieurs artefacts de l'ordre. C'est le MJ qui a le dernier mot sur la nature et les pouvoirs de l'objet en question. Il peut s'agir d'un objet prestigieux ou extrêmement rare, voire dangereux. Utiliser cette capacité vous permet d'avoir accès à l'artefact en question pour une semaine. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI ainsi investi permet de rallonger la durée de 24 heures.

## Voie de la recherche

Nombreux sont ceux qui cherchent à percer les secrets de la science. Et lorsque les recherches solitaires ne suffisent plus, ces individus n'hésitent pas à mettre en commun leurs ressources. Qu'il ait pignon sur rue ou soit secret, ce Domaine réunit souvent des individus de tous horizons, pour qui l'expérimentation est mère de toutes les vertus.

**Exemple :** Laboratoire, Corporation, Entreprise, etc.

1. **Laborantin :** Vous avez accès aux laboratoires et aux chercheurs de votre Domaine, où vous expérimentez la création de produits médicaux. À chaque utilisation de cette capacité, vous fabriquez une dose d'une potion de Stimpack (Médical ou stimulant). Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. 1PI supplémentaire permet d'obtenir trois doses au lieu d'une. 3PI investis permettent d'obtenir une dose d'un Stimpack plus puissant.
2. **Conception de droïd :** Vous faites maintenant des recherches sur la conception et l'élaboration de droïd et vous expérimentez de nouveaux modèles. À chaque utilisation de cette capacité, vous disposez pendant 24 heures d'un droïd de votre choix. À partir du rang 4, c'est un droïd prototype qui vous accompagne. (Voir avec votre MJ). Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi rallonge la durée de 24 heures.

## STAR WARS CHRONICLES : ANNEXE 2 - GESTION DE DOMAINES

3. **Expérimentation** : Vous expérimentez maintenant le contrôle des corps et des organes via les substances, qu'elles soient nocives ou bienfaitantes. Vous pouvez confectionner des poisons de la même manière que la capacité de rang 1 (Tueur) de la Voie de la guilde des chasseurs de primes (incluant les variations en dépensant des PI additionnels). Vous pouvez aussi confectionner un produit qui vous permet de vous soigner des effets de la fatigue ou d'une autre condition. Enfin, vous pouvez fabriquer un produit qui vous donne un bonus de +1 sur tous les tests liés à l'une de vos caractéristiques pendant une durée de 24 heures. Chaque PI supplémentaire permet de prolonger cet effet de 12 heures.
4. **Armurier** : La vente d'armes est le nerf de toutes guerres, vous avez maintenant accès aux nombreux contacts de votre organisation afin de vous procurer les matériaux les plus exotiques. De plus, vous pouvez utiliser les laboratoires et forges de votre Domaine afin de fabriquer armes et armures à l'aide de ces matériaux. Lorsque vous le faites, vous payez 50 % du prix total. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi permet d'obtenir un rabais supplémentaire de [Taille de la guilde + rang] %. Vous ne pouvez cependant jamais payer moins que 25 % du prix total.
5. **Transhumanisme** : Après de longues expériences, votre Domaine enfin pu accéder aux matériaux et recherches liés à la modification et l'amélioration des corps. Vous développez maintenant les améliorations les plus fines de la Galaxie. Vous ouvrez l'accès aux Voies cybernétiques et vos compagnons et vous pouvez maintenant vous faire installer des améliorations corporelles ou des implants cybernétiques d'échange de membre en cas de blessure grave. Cela demande de dépenser des PI, 1 PI pour un échange standard et 1 + 1 PI par rang nouveau dans la voie de la Cybernétique.

### Voie du réseau d'espionnage

Là où il y a des jeux de pouvoir, il y a nécessité de mener des actions parfois immorales. Un gouvernement se maintient aussi en place en se renseignant sur les agissements de ses ennemis (mais aussi de ses amis). C'est le rôle des espions de réunir ces informations. Qu'il soit affilié à un individu ou à un gouvernement, ou bien qu'il agisse indépendamment et revende les renseignements au plus offrant, un réseau efficace d'espions est un atout non négligeable.

**Exemple** : Réseau Bothan, BSI, Réseau de la Résistance, Ordre de Jedi Sentinelle, etc.

1. **Mouche** : En communiquant avec les mouches de votre réseau, vous pouvez obtenir des informations sur une personne ou un lieu. C'est au MJ de déterminer la nature et la quantité d'informations obtenues, en fonction de la Taille de votre organisation et du nombre de PI dépensés. Par défaut, vous obtenez des informations basiques qui, sans être accessibles au grand public, ne peuvent nuire directement à votre cible. Avec 2 PI supplémentaires, vous obtenez des informations critiques et très peu connues. Avec 4 PI supplémentaires ou plus, même les secrets les plus intimes ne sont pas hors de votre portée.
2. **Furet** : Vous avez non seulement appris à obtenir des informations, mais aussi à manipuler et déformer ces informations. Vous pouvez lancer des rumeurs qui font bien vite le tour de la place publique. Le coût en PI dépend à la fois de l'impact de ces rumeurs et de leur étendue. Par défaut, ces rumeurs propagées localement (ville ou village, quartier d'une cité) sont anodines et tiennent plus des racontars ou des commérages. En dépensant 2 PI supplémentaires, vous êtes capables de jeter suffisamment de discrédit sur votre cible pour affecter sa réputation. 1 PI supplémentaire permet d'étendre cette rumeur à la région (ou une planète), et 2 PI au système.
3. **Agent** : Vous connaissez désormais l'existence d'un réseau d'entrées et de passages secrets, même aux plus hauts

## STAR WARS CHRONICLES : ANNEXE 2 - GESTION DE DOMAINES

niveaux de pouvoir. Vous êtes capable d'entrer sans être remarqué dans pratiquement n'importe quel endroit. Cela nécessite toutefois une certaine somme, qui symbolise l'investissement du travail préparatoire, des contacts à prendre et des pattes à graisser en fonction de l'importance du lieu : 100 crédits pour un lieu public très fréquenté (les coulisses d'un théâtre, les salles d'un temple, etc.), 1000 crédits pour un lieu plus sensible (une prison, la salle des coffres d'une guilde de moyenne importance, etc.), jusqu'à 10 000 crédits pour un palais royal ou le saint des saints d'un temple. Au rang 5, cette somme est divisée par deux. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Ces ressources additionnelles vous permettent d'avoir une connaissance plus précise de l'endroit. Chaque PI investi vous confère un bonus supplémentaire de +2 pour toutes les actions visant à éviter d'être découvert tant que vous êtes dans le lieu en question (vous cacher dans un passage dissimulé, corrompre des gardes, éviter les patrouilles, etc.).

4. **Limier** : Vous avez appris les méandres du langage des espions et des diplomates. En discutant pendant une minute avec votre cible et en réussissant un test opposé de [rang + Mod. de CHA] contre la Défense Mentale de la cible, vous êtes désormais capable d'intimider votre interlocuteur, à tel point qu'il accepte de vous révéler une information ou d'agir temporairement selon vos directives (1 heure environ, sans pour autant se mettre lui-même en danger). Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi prolonge d'1 heure l'effet de votre intimidation.
5. **Maître-espion** : Vous pouvez à présent faire appel à [Taille du réseau] agents en tant que suivants (utilisez le profil d'un assassin mineur). Vous pouvez aussi désigner n'importe quel individu comme une cible. Celui-ci est alors kidnappé dans un délai de 1d6 jours et emmené pour interrogatoire dans une cache du réseau. L'individu ciblé ne sait pas qui l'a enlevé ni

pourquoi. C'est le MJ qui a le dernier mot sur les cibles possibles pour cette capacité, et les éventuelles conséquences pour le réseau et le maître-espion. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI supplémentaire permet de s'adjoindre les services d'un agent supplémentaire. De plus, le MJ peut demander d'investir des PI supplémentaires afin d'assurer le succès de l'enlèvement en fonction de l'importance et la puissance de l'individu ciblé. Par exemple, 2 PI pour un marchand important et bien en vue, 4 PI pour un noble de haut rang, etc. 1 PI supplémentaire peut aussi être nécessaire si la cible est consciente que le réseau s'intéresse à elle.

### Voie du syndicat du crime

**Exemple** : gang de cité, syndicat du crime, mafia, cours des miracles, etc.

Dans les méandres des cités surpeuplées et insalubres, les sans-le-sou et autres mendiants n'hésitent pas à se regrouper pour assurer leur survie, qu'il s'agisse de lutter contre la famine ou les abus répétés de la milice. Ces véritables syndicats détiennent un pouvoir non négligeable au sein de la couche la plus basse de la société.

1. **Compère** : Vous faites partie d'une confrérie qui se serre les coudes quand cela est nécessaire. Vous êtes capable de dénicher un endroit où dormir et vous cacher pour votre groupe. Ce n'est pas une résidence luxueuse, loin de là, mais vous y êtes certain d'échapper aux autorités. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité. Chaque PI investi permet de lancer les autorités sur de fausses pistes et des diversions pendant 24 heures, vous laissant alors avec les mains libres dans la cité.
2. **Gredins** : Quelques gredins respectent désormais vos ordres et vous disposez d'un repaire secret dans les bas-fonds de la cité. Vos gredins arpentent les rues de la cité et commettent moult larcins. Vous pouvez acquérir n'importe quel objet en possession d'un des habitants de la cité et

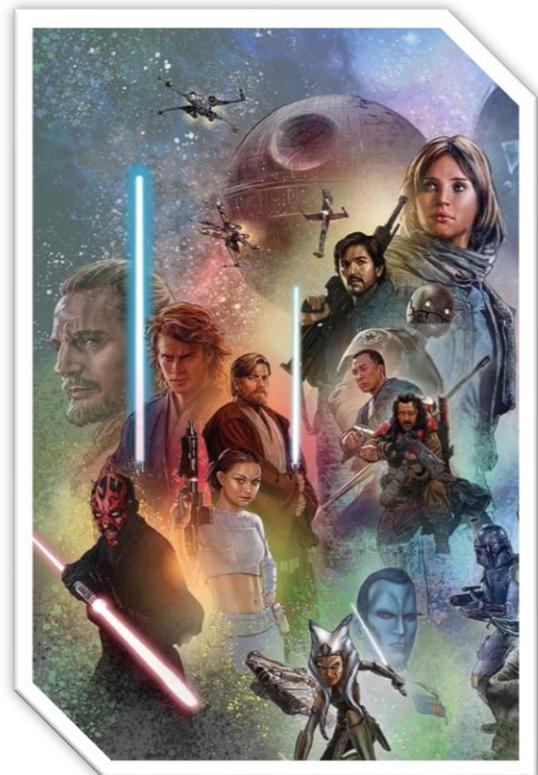
## STAR WARS CHRONICLES : ANNEXE 2 - GESTION DE DOMAINES

qui ne vaut pas plus que [(rang + Taille de la cour) × 100] crédits. Cela passe forcément par du vol à la tire en pleine rue, et seul un objet que le propriétaire légitime porte sur lui peut donc être désigné. Votre MJ a le dernier mot sur la capacité de vos hommes à ainsi s'emparer d'un bien. Il peut vous demander d'investir des PI supplémentaires selon la nature de l'objet ou une protection accrue. Par exemple, 2 PI supplémentaires pour un objet qui a une valeur particulière pour son propriétaire, 4 PI si ce dernier est accompagné de gardes du corps.

- Criminel aguerri** : Vous connaissez désormais sur le bout des doigts les us et coutumes de votre Syndicat, et vous êtes chargé de les enseigner aux nouveaux-venus. Vous connaissez et pratiquez couramment l'argot secret des criminels. Cela vous permet de communiquer clairement avec n'importe quel individu des bas-fonds sans pour autant être compris de quiconque ne maîtrise pas cet argot. D'autre part, votre prestige commande à présent le respect parmi les plus basses couches de la société. Vous bénéficiez d'un bonus égal à votre rang sur tous les tests de Charisme lorsque vous vous adressez à un miséreux, un criminel ou un habitant des bas-fonds.
- Alliés** : Dans une cité fortement marquée par le crime ou dans les bas-fonds, vous pouvez faire intervenir des alliés afin de neutraliser un groupe d'ennemis ou vous sortir d'un mauvais pas. Une nuée de gamins, de surineurs et de gros bras envahit alors la scène, et vous avez le choix entre capturer vos adversaires ou échapper au danger. Selon la situation, le MJ peut ne vous laisser que l'une de ces deux options (par exemple, dans un tribunal, les mendiants envahissent le bâtiment et vous permettent de vous échapper). Toutefois, ces individus ne sont pas des guerriers ni une armée expérimentée, et face à des adversaires particulièrement redoutables, votre MJ peut vous demander de dépenser des PI

supplémentaires afin de neutraliser effectivement vos ennemis.

- Maitre du Syndicat** : Vous êtes désormais le dirigeant incontesté de l'un des syndicats qui grandit à l'ombre des puissants. Vous avez votre résidence dans un quartier abandonné de la cité où les gardes n'osent même plus pénétrer. Recherché par les autorités, vous avez appris avec le temps à vous grimer et à dissimuler votre apparence pour arpenter les rues de votre petit royaume. Vous pouvez prendre n'importe quelle apparence et pénétrer même dans des cercles qui vous sont normalement inaccessibles. Il est possible de dépenser des PI additionnels sur cette capacité, notamment pour des déguisements ou des situations particulièrement dangereuses. Cela est laissé à la libre appréciation de votre MJ. Par exemple, 2 PI supplémentaires pour infiltrer le siège d'une guilde ou un tribunal, 4 PI pour infiltrer une place-forte ou un palais, et 1 ou 2 PI supplémentaires pour prendre l'apparence d'une personne reconnaissable par tous.



## STAR WARS CHRONICLES : ANNEXE 2 - GESTION DE DOMAINES

### TABLE DES EVÈNEMENTS

D20	Evènements
1	<b>Crise</b> : L'organisation est en crise et le moral est au plus bas. Que ce soit par manque de fonds ou de talents, l'organisation ne subsistera pas plus de quelques mois si rien n'est fait.
2	<b>Révolte</b> : La population locale ne supporte plus la présence de l'organisation, et le fait savoir. La tension monte jour après jour, et pourrait dégénérer en affrontement et en violences.
3	<b>Clandestinité</b> : À cause des agissements de certains membres ou d'un changement de loi, l'organisation doit entrer pour un temps dans la clandestinité, ou déplacer sa base d'opération. Il est primordial de préserver certaines des ressources de l'organisation lors de cette transition.
4	<b>Concurrence</b> : Une organisation rivale émerge et ne semble pas vouloir laisser de place à la concurrence. Elle pratique une politique agressive de recrutement et n'hésite pas à approcher plusieurs membres importants du domaine, voire à se débarrasser de ceux qui refusent de rejoindre ses rangs.
5	<b>Espion</b> : Certains secrets de l'organisation semblent avoir été éventés. Les dirigeants sont convaincus qu'au moins un membre de l'organisation est un espion, sans vraiment pouvoir cerner ses motifs et ses commanditaires.
6	<b>Luttes internes</b> : Une forte rivalité interne s'est développée au sein de l'organisation, et cette rivalité est en train de s'étendre. Déjà, certains membres ont eu à prendre position et à choisir leur camp.
7	<b>Maladie</b> : Une maladie touche la plupart des membres de l'organisation. Il semble qu'un virus particulièrement puissant a choisi de s'en prendre à ses membres. Ou alors, serait-ce un empoisonnement lié aux agissements du leader de l'organisation ou à un ennemi ?
8-10	<b>Lent déclin</b> : L'organisation semble décliner lentement mais sûrement, et manque de l'énergie des débuts. Sa caractéristique la plus haute perd 1 point.
11	<b>Mystère</b> : Lors d'une expérience ou d'une expédition, les membres de l'organisation ont mis à jour un artefact ou un pouvoir mystérieux (par exemple, un portail vers un autre plan d'existence). Pour l'instant, la situation est sous contrôle, mais certaines décisions doivent être prises.
12	<b>Nouveaux alliés</b> : Une autre organisation (pas forcément du même type) a affiché l'espoir de nouer des relations et pourquoi pas une alliance. Les membres semblent être partagés sur les bénéfices à tirer de cette alliance. Et les motivations de l'autre organisation semblent floues.
13	<b>Anciens alliés</b> : Aux prises avec de sérieuses difficultés, une organisation amie semble être en difficulté et demande de l'aide. En se mêlant de cette affaire, l'organisation risque d'y laisser des plumes...
14-15	<b>Stabilité</b> : L'organisation semble avoir trouvé une certaine stabilité, qui permet à ses membres de s'épanouir dans leurs tâches quotidiennes.
16-18	<b>Croissance régulière</b> : Tout sourit en ce moment, et l'organisation semble être sur la pente ascendante. Sa caractéristique la plus basse augmente de 1 point*.
19	<b>Affluence</b> : Grâce à de bonnes décisions ou à des rentrées inattendues, l'organisation dispose de ressources excédentaires. Déjà, les discussions vont bon train sur la meilleure manière d'utiliser ces ressources. Cependant, cette affluence soudaine attise certaines convoitises.
20	<b>Reconnaissance</b> : Des services exceptionnels rendus par l'organisation la propulsent au premier plan et lui permettent d'être en bons termes avec les pouvoirs en place. Cependant, certaines actions doivent rester dans l'ombre, et cette nouvelle reconnaissance ne fait pas l'affaire de tous les membres.

\* Si vous n'utilisez pas la gestion avancée des domaines, c'est la Taille du domaine qui est affectée, sans toutefois pouvoir descendre au-dessous de 1 ou dépasser 5.



GONZALO  
FLORES