

STAR WARS[®] AUX CONFINES[™] DE L'EMPIRE

LE JEU DE RÔLE



EDGE

SOUS LE SOLEIL NOIR[™]

STAR WARS[®]
JEU DE RÔLE

CRÉDITS

PRODUCTEURS

Katrina Ostrander

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT

Jeff Hall

RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Michele Carter, Christine Crabb et Mark Pollard

DIRECTION DE LA PRODUCTION JDR

Chris Gerber

CONCEPTION GRAPHIQUE DE LA GAMME

EDGE Studio, David Ardila et Chris Beck

CONCEPTION GRAPHIQUE

Shaun Boyke

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION ARTISTIQUE

Brian Schomburg

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Scott Schomburg et Mark Molnar

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Jacob Atienza, Ryan Barger, Caravan Studio, Christina Davis, Tony Foti, Tom Garden, David Kegg, Adam Lane, Ralph McQuarrie, Jacob Murray, Matthew Starbuck, Christer Wibert et les archives Lucasfilm

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE

Andrew Navaro

DIRECTION ARTISTIQUE

Zoë Robinson

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Eric Knight

COORDINATRICE DES LICENCES ET DU DÉVELOPPEMENT

Deb Beck

CONCEPTEUR EXÉCUTIF

Corey Konieczka

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Michael Hurley

PUBLICATION

Christian T. Petersen

TESTEURS

Samuel Bailey, Max Brooke, Nathan Hajek, Will Herrmann, Erik Dahlman, Mark O'Connor, Mercedes Opheim, Wade Piche, Ariel Dominelli, Matt Newman, Zach Tewalthomas, Nikki Valens, Tad Runkle, Bowie W. Sessions, John Wheeler, Mat Williams, Lynn Wloszek, Michael "Memnoth" Ledbetter, Michelle "Minniyar" Ledbetter, Jeremy Goslin, Anthony "Dub" Winslett, Devon "Kover" Young, Sterling Hershey, Mark Warren

TRADUCTION FRANÇAISE

Dominique Lacrouts pour les Vauriens de Edge

RELECTURE

Pierrick Gary et Sandy Julien

LICENCES LUCAS

DIRECTRICE DE PUBLICATION

Carol Roeder

ÉDITRICE SENIOR

Jennifer Heddle

ADMINISTRATEUR DE L'HOLOCRON

Leland Chee



EDGE

© 2013 Lucasfilm Ltd. & TM quand spécifié. Tous droits réservés. Tous droits réservés. Utilisation sous autorisation. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives.

Code Produit : frMSWR01

Pour plus d'informations sur la gamme **Star Wars : Aux Confins de l'Empire**, télécharger des contenus annexes, obtenir des réponses aux questions concernant les règles, rendez-nous visite via :

WWW.STARWARS.COM

WWW.EDGEENT.COM

AUX CONFINS DE L'EMPIRE ?

Le jeu de rôle **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** s'attarde sur les aspects les plus sombres et crus de l'univers de *Star Wars*. La morale y est tout en nuances de gris et on ne peut rien y prendre pour argent comptant. C'est la marge, aussi bien de la galaxie que de la société. Dans une campagne de *Aux Confins de l'Empire*, non seulement les chasseurs de primes, contrebandiers, mercenaires et explorateurs se confrontent aux docteurs, politiciens et aux érudits, mais ils peuvent également se retrouver embarqués dans des aventures à leurs côtés.

Au fil de ces péripéties, les personnages vont devoir surmonter diverses épreuves, allant de la réparation de leur vaisseau endommagé au piratage d'un tableau de contrôle afin de pouvoir répliquer aux tirs de blaster de tueurs à gages lancés à leurs trousses. Pour survivre, les héros doivent compter sur leurs caractéristiques naturelles, leurs compétences acquises et leurs talents spéciaux.

AUX CONFINS DE L'EMPIRE se déroule pendant la Rébellion, après la bataille de Yavin et avant celle de Hoth. L'Empire vient d'essuyer son premier revers significatif, mais menace toujours la galaxie, à travers laquelle il traque sans relâche l'Alliance rebelle. C'est dans ce décor de guerre civile, que malfaiteurs et canailles vaquent à leurs affaires en tentant d'abuser les Rebelles comme les Impériaux pour sortir leur épingle du jeu, voire mieux.

ACCESSOIRES DE JEU

Pour pouvoir jouer l'aventure **SOUS LE SOLEIL NOIR**, il vous faudra au moins un jeu de dés de *Star Wars : AUX CONFINS DE L'EMPIRE*. Vous pouvez télécharger l'application *Star Wars Dice* pour iOS ou Android, acheter l'accessoire *Star Wars : EDGE OF THE EMPIRE ROLEPLAY DICE* ou le **KIT D'INITIATION** chez votre détaillant, ou encore recourir à la table de conversion ci-après (**Table 1-1 : Conversion des dés classiques**). Il vous faudra en outre huit pièces ou jetons double-face pour représenter les points de Destin du côté lumineux et du côté obscur (cf. page 11).

PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Les quatre personnages joueurs (PJ) présentés aux pages 14 à 17 ont été spécialement conçus pour l'aventure **SOUS LE SOLEIL NOIR**, qui débute à la page 18 de ce livret. Cette aventure peut être adaptée à des groupes plus importants comptant d'autres PJ Vauriens ou Négociants, ou piochés parmi les personnages téléchargeables sur le site <http://www.edgeent.com/>.

TABLE 1-1 : CONVERSION DES DÉS CLASSIQUES

Type de dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Dé de fortune (d6)	Vierge	Vierge	✱	✱ ☹	☹ ☹	☹						
Dé d'infortune (d6)	Vierge	Vierge	▼	▼	☹	☹						
Dé d'aptitude (d8)	Vierge	✱	✱	✱ ✱	☹	☹	✱ ☹	☹ ☹				
Dé de difficulté (d8)	Vierge	▼	▼ ▼	☹	☹	☹	☹ ☹	▼ ☹				
Dé de maîtrise (d12)	Vierge	✱	✱	✱ ✱	✱ ✱	☹	✱ ☹	✱ ☹	✱ ☹	☹ ☹	☹ ☹	☹
Dé de défi (d12)	Vierge	▼	▼	▼ ▼	▼ ▼	☹	☹	▼ ☹	▼ ☹	☹ ☹	☹ ☹	☹
Dé de Force (d12)	●	●	●	●	●	●	● ●	○	○	○ ○	○ ○	○ ○



RÈGLES RÉSUMÉES

Les pages qui suivent vous présentent une version condensée des règles du livre de base de *Aux Confins de l'Empire*, notamment les compétences et éléments de jeu dont vous aurez besoin tout au long de **SOUS LE SOLEIL NOIR** (l'aventure qui débute à la page 18).

LE SYSTÈME DE JEU

Le système de jeu s'appuie sur un grand principe : le **test de compétence**, qui va déterminer si l'action entreprise par un personnage se soldera par un **succès** ou un **échec**, ainsi que les éventuelles conséquences de la réussite ou de l'échec en question.

1. Le joueur lance sa **réserve de dés** pour la compétence correspondante, ainsi que les dés correspondant à la **difficulté** de la tâche, auxquels s'ajoutent d'éventuels dés liés à la situation.
2. Les symboles opposés s'annulent mutuellement. S'il reste au moins un symbole succès net ✨, la tâche est réussie.
3. Les menaces ☠️ et avantages 🍀 restants permettent de préciser la forme prise par l'échec ou le succès, en l'agréant de conséquences (bénéfiques ou défavorables) ou d'effets secondaires.

LES DÉS

Quand un personnage effectue un test de compétence, les dés sont là pour lui indiquer rapidement s'il réussit ou s'il échoue, et permettent de mitiger ou d'accentuer l'échec ou le succès en question, ainsi que d'agréer cela d'autres détails narratifs. Sur la feuille de personnage, chaque compétence est assortie d'icônes représentant une **réserve de dés** (◆◆◆, par exemple). Voici comment interpréter ces icônes et les dés qu'elles représentent.



DÉS D'APTITUDE ◆

Les dés d'aptitude constituent la base de la plupart des réserves de dés lancées par les joueurs. Ils représentent les facultés et caractéristiques innées des personnages qui effectuent le test de compétence.



DÉS DE MAÎTRISE ◻

Les dés de maîtrise correspondent à la formation et à l'expérience du personnage. Ils représentent son savoir-faire au regard de la tâche à accomplir.



DÉS DE FORTUNE ◻

Les dés de fortune s'ajoutent quand les circonstances s'avèrent favorables (assistance bienvenue, délais larges ou équipement particulièrement approprié à la tâche, par exemple).



DÉS DE DIFFICULTÉ ◆

Les dés de difficulté représentent l'épreuve ou la complexité inhérente à la tâche entreprise par le personnage.



DÉS DE DÉFI ◻

Quand des adversaires particulièrement redoutables, surentraînés ou préparés affrontent les personnages, cela se traduit souvent par des dés de défi.



DÉS D'INFORTUNE ◻

Les dés d'infortune viennent généralement représenter des circonstances relativement secondaires en défaveur du personnage, comme une faible luminosité, des obstacles ou un manque de ressources.



DÉS DE FORCE ◻

Les dés de Force représentent les côtés obscurs et lumineux de la Force. Ils n'interviennent normalement dans les réserves de dés que pour les personnages sensibles à la Force ou dans des circonstances très particulières (exemple : règles du sabacc, page 27).



DÉS À DIX FACES

d100 : les dés de pourcentage sont employés pour la consultation des tables, comme celle qui permet de déterminer la gravité d'une blessure critique.

SYMBOLES ET RÉSULTATS DES DÉS

Les dés de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** présentent un certain nombre de symboles singuliers qui permettent de savoir si une tâche est couronnée ou non de succès, mais aussi de préciser les conséquences et les détails durant la résolution de la tâche. Ces symboles favorisent l'implication directe des joueurs dans l'histoire, leur permettant de multiplier les scènes et les actes mémorables et spectaculaires au cours de leurs aventures. Voici donc comment désigner ces différents symboles et comment on peut les interpréter en situation de jeu.

SUCCÈS ✨

S'il reste au moins un succès ✨ après la résolution de toutes les annulations, le test de compétence est réussi. Plus il reste de symboles succès ✨, plus la réussite est franche. Dans le cas des tests de combat, chaque succès supplémentaire engendre un point de dégâts supplémentaire. **Un succès ✨ est annulé par un échec ▼.**

ÉCHEC ▼

Un échec ▼ annule un succès ✨. Lorsqu'il reste plusieurs ▼ après annulation, l'échec n'en est pas plus retentissant pour autant.

AVANTAGE 🍀

Un avantage 🍀 indique une conséquence ou un effet secondaire favorable, que le personnage ait échoué ou réussi dans sa tâche. Cela peut se traduire par un piratage informatique plus rapide que prévu ou une ouverture qui se profile soudain



lors d'un échange de tirs pour permettre au PJ de se mettre à l'abri. Ce sont généralement les joueurs qui décident comment dépenser les avantages qu'ils obtiennent. **Un avantage ☺ est annulé par une menace ☹.**

MENACE ☹

Les menaces ☹ indiquent des conséquences ou effets secondaires défavorables, que la tâche soit réussie ou non. Ce peut être le piratage d'un ordinateur qui demande plus de temps que prévu ou un faux pas qui permet à l'ennemi de filer à l'abri lors d'un échange de tirs. C'est le MJ qui décide comment dépenser les menaces ☹ obtenues par les PJ. **Une menace ☹ est annulée par un avantage ☺.**

TRIOMPHE ☼

Un triomphe ☼ compte comme un symbole de succès ✨. Il indique en outre des conséquences ou effets secondaires particulièrement favorables, même si la tâche n'est pas réussie. Cela peut ainsi se traduire par une blessure critique lors d'un test de combat réussi.

DÉSASTRE ☹

Un triomphe ☹ compte comme un symbole d'échec ▼. Il indique en outre des conséquences ou effets secondaires particulièrement défavorables, que la tâche soit réussie ou non.

DIFFICULTÉ

Le joueur ajoute un certain nombre de dés de difficulté ◆ à sa réserve de dés, selon la **difficulté** de la tâche entreprise. Cette difficulté est fixée par le meneur de jeu. Outre les six niveaux de difficulté présentés ici, le MJ doit également songer aux dés de fortune ■ et dés d'infortune ■ correspondant aux atouts et pénalités entraînés par l'environnement ou les circonstances. Il peut aussi améliorer les dés de difficulté ◆ en dés de défi ● pour représenter une adversité particulièrement coriace ou lorsqu'il estime qu'un désastre ☹ est plus qu'envisageable.

TÂCHES SIMPLES (-)

Il s'agit des actions élémentaires dont la réussite ne fait normalement aucun doute. On ne lance généralement pas les dés, sauf si le MJ souhaite déterminer l'initiative (cf. page 8), connaître le niveau de réussite ou indiquer que des complications sont possibles.

TÂCHES FACILES (◆)

Crocheter un verrou rudimentaire, panser des estafilades et des contusions, trouver de quoi se nourrir et s'abriter sur une planète luxuriante, duper des sbires ou des PNJ anonymes, tirer sur une cible à portée courte.

TÂCHES MOYENNES (◆◆)

Crocheter un verrou classique, recoudre une petite plaie, trouver de la nourriture et un abri sur une planète tempérée, duper des rivaux ou des PNJ de base, tirer sur une cible à portée moyenne ou frapper un adversaire quand on est au contact.

TÂCHES DIFFICILES (◆◆◆)

Crocheter une serrure complexe, remettre une fracture en place ou recoudre une vilaine plaie, trouver de quoi se nourrir

AMÉLIORER LES DÉS

Certains mécanismes de jeu entraînent l'**amélioration** de certains dés d'une réserve. Quand un dé d'aptitude ◆ est amélioré, il est simplement remplacé par un dé de maîtrise ●. Quand un dé de difficulté ◆ est amélioré, on le remplace par un dé de défi ●. Le joueur commence par déterminer combien de dés sont améliorés, après quoi il retire le nombre correspondant de dés d'aptitude ◆ ou de dés de difficulté ◆ de la réserve pour les remplacer par autant de dés de maîtrise ● ou de dés de défi ●. S'il y a davantage d'améliorations à effectuer que la réserve ne compte de dés d'aptitude ◆ ou de dés de difficulté ◆, on procède dans l'ordre suivant aux améliorations restantes :

1. On ajoute un autre dé d'aptitude ◆ ou dé de difficulté ◆ à la réserve, ce qui correspond à une amélioration. S'il reste encore des améliorations à appliquer après cela, on passe à l'étape 2.
2. On retire le dé d'aptitude ◆ ou le dé de difficulté ◆ ajouté à l'étape 1, pour le remplacer respectivement par un dé de maîtrise ● ou de défi ●. Cela correspond à une autre amélioration. S'il reste encore des améliorations à appliquer après cela, on reprend à l'étape 1.

DÉGRADER LES DÉS

D'autres effets de jeu peuvent réduire une difficulté ou détériorer la réserve de dés pour un test de compétence (dans les deux cas, on parle de **dégradation**). Lorsqu'un dé de maîtrise ● est dégradé, il est remplacé par un dé d'aptitude ◆. Lorsqu'un dé de défi ● est dégradé, on le remplace par un dé de difficulté ◆. Le joueur commence par déterminer combien de dés sont dégradés, après quoi il retire le nombre correspondant de dés de maîtrise ● ou de dés de défis ● de la réserve pour les remplacer par autant de dés d'aptitude ◆ ou de dés de difficulté ◆. Une fois que tous les dés susceptibles d'être ainsi dégradés le sont, on ne tient pas compte des dégradations éventuellement restantes.

ou s'abriter sur une planète aride, duper des PNJ charismatiques ou importants, tirer sur une cible à portée longue.



TÂCHES INTIMIDANTES (◆◆◆◆)








Crocheter une serrure particulièrement épineuse, exécuter un acte chirurgical ou pratiquer une greffe d'implant, trouver de quoi se nourrir et s'abriter sur une planète désertique, duper des PNJ de premier plan ou des Némésis, tirer sur une cible à portée extrême.

TÂCHES EXCEPTIONNELLES (◆◆◆◆◆)

Crocheter une serrure ne présentant aucun mécanisme apparent, cloner un nouveau corps, trouver de quoi se nourrir et s'abriter sur une planète dépourvue d'atmosphère, duper des héros et des meneurs de faction.

CONSTITUER LA RÉSERVE DE DÉS D'UN TEST DE COMPÉTENCE

Lorsqu'il s'agit de déterminer la réserve de dés d'un test de compétence, le joueur consulte le rang de compétence de son personnage et la valeur de caractéristique correspondante. C'est la plus élevée de ces deux valeurs qui définit le nombre de dés d'aptitude  que comprend la réserve de dés du test. Puis, le joueur améliore en dés de maîtrise  un nombre de ces dés égal à la plus basse des deux valeurs.

Exemple : un personnage doté d'une Intelligence de 3 et de Médecine 1 dispose pour un test correspondant d'une réserve de . Un personnage doté de Vigueur 2 et Pugilat 3 reçoit une réserve de dés de . Un personnage qui n'a pas le moindre rang dans la compétence demandée se contente de lancer autant de dés d'aptitude  que la valeur de la caractéristique associée (indiquée entre parenthèses après chaque compétence).

CARACTÉRISTIQUES

Aux Confins de l'Empire représente les capacités intrinsèques des personnages par l'intermédiaire de six **caractéristiques**.

AGILITÉ

L'Agilité mesure l'adresse, la coordination et la précision.

INTELLIGENCE

L'Intelligence reprend les facultés de compréhension, l'éducation, l'acuité mentale, et les capacités de raisonnement et de rationalisation.

PRÉSENCE

La Présence regroupe le cran, le charisme, la confiance et la force de caractère.

RUSE

La Ruse traduit l'ingéniosité, la fourberie, la perspicacité et la créativité.

VIGUEUR

La Vigueur regroupe la puissance physique, la force brute et la robustesse d'un personnage.

VOLONTÉ

La Volonté reflète la discipline, le self-control, la force d'âme et l'assurance d'un personnage.

COMPÉTENCES

Les **compétences** représentent la formation et l'expérience du personnage lorsqu'il s'agit d'accomplir certaines tâches.

ATHLÉTISME (VIGUEUR)

Athlétisme traduit les capacités physiques du personnage. C'est cette compétence qui détermine la capacité à escalader, nager, sauter, pousser et tirer dans le cadre d'un effort soutenu et prolongé.

CALME (PRÉSENCE)

La faculté de rester serein et de réfléchir quand sa propre vie est en jeu est représentée par la compétence Calme. Les joueurs pourront effectuer des tests de Calme pour déterminer l'initiative lors des rencontres pour lesquelles leurs PJ auront posément préparé leurs actions (quand ils tendront une embuscade, par exemple).

CHARME (PRÉSENCE)

Le charme correspond à la capacité qu'a le personnage de trouver le mot juste (et sincère) au bon moment. Cette compétence permet de persuader autrui, d'éveiller la serviabilité des gens et de séduire sans arrière-pensée.

COERCITION (VOLONTÉ)

Lorsqu'un personnage tente de se faire obéir par le biais de menaces ou d'intimidation physique, comme c'est le cas lors d'un interrogatoire musclé, il recourt à Coercition.

COMMANDEMENT (PRÉSENCE)

Commandement correspond à la capacité à prendre les bonnes décisions, à se montrer ferme et décisif ce faisant, et à susciter la loyauté et le respect. Cette compétence peut également servir à pousser une foule à l'action, à galvaniser les alliés quand la situation paraît désespérée et à reprendre l'ascendant sur un subalterne récalcitrant.

COORDINATION (AGILITÉ)

Cette compétence mesure la souplesse et le sens de l'équilibre. Pour traverser une surface instable ou étroite, se libérer de liens ou chuter en limitant les dégâts, les personnages mettront leur Coordination à l'épreuve.

CORPS À CORPS (VIGUEUR)

L'entraînement à l'utilisation meurtrière des armes au contact de l'ennemi se traduit par la compétence Corps à corps.

DISCRÉTION (AGILITÉ)

Cette compétence reflète la faculté de se soustraire à l'attention de l'adversaire, en échappant à l'un ou à l'ensemble de ses sens. Discrétion permet de filer une cible sans se faire remarquer, de se camoufler et de dissimuler autrui ou des objets.

DISTANCE (ARMES LOURDES) (AGILITÉ)

Les armes à distance dont le maniement ou la visée demande les deux mains, notamment les fusils blasters et les grandes armes de jet comme les lances et certaines haches, sont régies par cette compétence.

DISTANCE (ARMES LÉGÈRES) (AGILITÉ)

Les armes à distance dont le maniement ou la visée ne demande qu'une main, notamment les pistolets blasters et les petites armes de jet comme les grenades, sont régies par cette compétence.

INFORMATIQUE (INTELLIGENCE)

Cette compétence traduit la maîtrise du personnage en matière de logiciels et de systèmes informatiques. Contourner un dispositif de sécurité technologique, consulter des archives cryptées, modifier la programmation d'un droïde, récupérer des données sur un système corrompu : tout cela est géré par la compétence Informatique.

MAGOUILLES (RUSE)

Magouilles englobe tout un arsenal de notions essentielles à l'exercice criminel. C'est le cas du crochetage des serrures, du vol à la tire et à l'étalage, des effractions dans les bâtiments surveillés, de la pose de pièges et de l'art du déguisement, entre autres vilenies.

MÉCANIQUE (INTELLIGENCE)

Cette compétence représente la familiarité du personnage avec les mécanismes qui composent les vaisseaux planétaires et atmosphériques, les droïdes, les armes et autres appareils. Toute tentative de réparation, de modification ou de fabrication de ces dispositifs passe par un test de mécanique

MÉDECINE (INTELLIGENCE)

La compétence Médecine englobe l'aptitude à puiser dans le savoir anatomique et pathologique, à pratiquer les premiers soins et à reconnaître les cas urgents, à traiter les empoisonnements et à effectuer des opérations chirurgicales (cf. **Table 1-3 : difficulté des tests de Médecine**).

TABLE 1-3 : DIFFICULTÉ DES TESTS DE MÉDECINE

Blessures actuelles	Test de Médecine
Inférieures ou égales à la moitié du seuil de blessure	Facile (◆)
Supérieures à la moitié du seuil de blessure	Moyen (◆◆)
Supérieures au seuil de blessure	Difficile (◆◆◆)
Blessure critique	Cf. niveau de gravité (Table 1-6)

NÉGOCIATION (PRÉSENCE)

La compétence Négociation gère le marchandage, la vente et le commerce de produits et de services, dans le but d'en tirer le meilleur profit.

PERCEPTION (RUSE)

Perception englobe tous les sens naturels du personnage, soit généralement cinq pour un humain. On peut toutefois en compter davantage chez certains êtres dotés d'implants cybernétiques et chez certaines espèces. Cette compétence permet d'éviter les guets-apens et les pièges, de remarquer les voleurs et les individus sournois, de détecter les indices subtils et de percevoir les objets lointains.

PILOTAGE (PLANÉTAIRE) (AGILITÉ)

Cette compétence permet de se servir d'engins à répulseurs, d'avions ou de véhicules aquatiques en conditions difficiles, ou de distancer un adversaire lors d'une course ou d'une poursuite.

PUGILAT (VIGUEUR)

Le combat à mains nues se résout par l'intermédiaire de cette compétence, les dégâts infligés étant égaux à la valeur de Vigueur du personnage.

RÉSISTANCE (VIGUEUR)

Cette compétence reflète la capacité du corps à dépasser les limites du raisonnable. Effectuez un test de Résistance lorsque vous tenter de rester éveillé, de résister à des substances toxiques, d'endurer un environnement inhospitalier ou de lutter contre les effets de la faim.

SANG-FROID (VOLONTÉ)

La faculté de conserver son flegme et de réagir de manière efficace est mesurée par cette compétence. Sang-froid permet au personnage de voir clair dans le jeu des autres, d'agir posément sous la contrainte, de surmonter la peur et de résister à la tentation.

SURVIE (RUSE)

Savoir identifier les menaces naturelles et s'y prendre avec les animaux domestiques, trouver de quoi manger et s'abriter, ou suivre une trace (qu'elle soit celle du gibier ou d'un fuyard) correspond à cette compétence.

SYSTÈME D (RUSE)

Cette compétence représente la capacité du personnage à frayer avec la pègre, que ce soit pour trouver un recéleur ou un infomarchand, pour dénicher des renseignements obscurs ou pour trouver la meilleure façon d'aborder une personne ou un groupe en entamant la conversation sans éveiller la méfiance. Dans **SOUS LE SOLEIL NOIR**, Système D correspond également à la connaissance du personnage concernant certains faits et détails liés aux complots, organisations et criminels locaux.

TROMPERIE (RUSE)

La capacité à mentir de manière crédible est exprimée par la compétence Tromperie. Celle-ci gouverne des actions comme exagérer ou minimiser la valeur d'un objet, tricher aux jeux d'argent, déconcentrer un adversaire par une feinte, prétendre être épris d'autrui ou laisser une fausse piste à ses poursuivants.

VIGILANCE (VOLONTÉ)

Quand se présente une situation de combat à laquelle les personnages n'ont pas pu se préparer, testez cette compétence pour déterminer l'ordre d'initiative. Un test de Vigilance peut en outre se présenter pour définir si un personnage a bien anticipé une situation donnée et s'il dispose d'un certain accessoire ou d'un avantage circonstanciel.



COMBAT

AUX CONFINS DE L'EMPIRE s'efforce de retranscrire l'aspect spectaculaire et palpitant de l'univers de *Star Wars*. Les combats y sont fréquents, effrénés et mettent en avant les talents et facultés des personnages joueurs. Lorsque vous menez une rencontre de combat à votre table de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, respectez les étapes suivantes.

ÉTAPE 1 : DÉTERMINER L'INITIATIVE

Chaque personnage joueur et personnage non-joueur (PNJ) effectue un **test de Calme** ou de **Vigilance Simple (-)**, selon qu'il avait planifié l'attaque ou qu'il est surpris. Classez les résultats du plus grand nombre de succès ✨ au plus petit. Chaque résultat ouvre un **créneau** pour l'action d'un personnage. En cas d'égalité, on compare le nombre d'avantages 🍀, les PJ étant les premiers à agir si l'égalité persiste.

ÉTAPE 2 : RÉOLUTION DES TOURS

Chaque **round** commence au sommet de l'**ordre d'initiative** (le premier créneau). Les joueurs et le MJ prennent chacun un des créneaux successifs pour l'associer au **tour** (on dit aussi tour de jeu) d'un personnage. Si le créneau d'initiative avait été obtenu par un personnage joueur, les joueurs s'entendent entre eux pour décider du PJ qui va occuper ce créneau parmi ceux qui n'ont pas encore agi lors de ce round. Ce personnage joueur joue alors son tour.

Si le créneau d'initiative avait été obtenu par un PNJ, c'est le MJ qui choisit lequel va l'occuper parmi ceux qui n'ont pas encore agi à ce round. Ce PNJ joue alors son tour.

À son tour de jeu, le personnage a la possibilité d'entreprendre plusieurs **brouilles**, une **manœuvre** et une **action**.

BROUTILLES

Ce sont des tâches mineures qui demandent peu de temps et d'efforts. Il n'y a pas de limite réelle au nombre de brouilles que peut entreprendre un personnage à son tour. Le MJ peut cependant mettre le holà ou décider qu'elles sont assez complexes pour être qualifiées de manœuvres. Voici quelques exemples de brouilles :

- s'adresser à un autre personnage ;
- lâcher un objet ;
- lâcher quelqu'un ;
- mouvements mineurs, comme se retourner, jeter un coup d'œil à un coin ou regarder derrière quelqu'un.

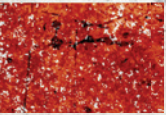
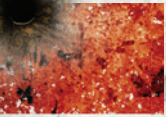
MANŒUVRES

Les manœuvres sont des actes simples qui n'exigent pas de test de compétence, mais demandent un minimum d'efforts et de temps au personnage. Les personnages ont droit à une manœuvre par tour et peuvent choisir de subir deux points de stress pour en exécuter une seconde. On peut ainsi répéter une même manœuvre (exemple : viser deux fois). Voici quelques exemples de manœuvres :

- dégainer, rengainer, préparer ou recharger une arme ;
- récupérer un objet de son paquetage ou le ranger ;
- viser avec une arme pour bénéficier d'un dé de fortune 🎲 ;
- se décaler d'un niveau de portée en moins ou en plus par rapport à l'ennemi ;
- ouvrir une porte, se précipiter à l'abri, se jeter à terre ou se relever.

ACTIONS

Les actions sont les tâches dont la complexité justifie un test de compétence, pouvant aller du piratage d'un ordinateur à l'utilisation d'un blaster. Un personnage ne peut exécuter qu'une seule action par tour de jeu. Il peut en revanche renoncer à son action pour effectuer une manœuvre, sans pour autant pouvoir accomplir plus de deux manœuvres par tour. Voici quelques exemples d'actions :



- pirater un ordinateur ou ouvrir une porte verrouillée ;
- tirer avec une arme ou donner un coup de vibrolame ;
- frapper ou saisir un adversaire ;
- administrer les premiers secours à un allié par l'intermédiaire de Médecine ou recourir à Commandement pour aboyer quelques instructions ;
- approcher discrètement un adversaire vigilant ou graver un à pic.

EFFECTUER UN TEST DE COMPÉTENCE

Les personnages peuvent faire les mêmes choses lors d'une rencontre ou en dehors. Toutefois, les tâches dont l'exécution demande normalement plus de dix secondes sont susceptibles d'exiger plusieurs actions.

EFFECTUER UN TEST DE COMBAT

Les joueurs effectuent un **test de combat** quand ils se servent d'une compétence de combat pour attaquer une cible. On emploie également le terme d'**attaque**. Les tests de combat se résolvent selon la séquence suivante :

1. Déclarez une attaque et désignez les cibles.
2. Lancez la réserve de dés correspondant à la compétence de combat appropriée. Ajoutez des dés de difficulté **◆** en fonction de la portée et du type de l'attaque, puis ajoutez d'autres dés reflétant d'éventuelles autres circonstances (cf. **Table 1-4 : difficultés des attaques à distance**).
3. Déterminez le succès éventuel de l'attaque et infligez les **dégâts**. Au combat, tout succès **★** restant ajoute +1 point de dégâts en cas d'attaque réussie, ce qui s'applique sur chacune des cibles si l'attaque en avait plus d'une.
4. Interprétez les avantages **☺** et triomphes **♣** restants (cf. **Table 1-5**, page suivante, pour plus de détails).
5. Interprétez les menaces **☹** et désastres **♠** restants (cf. **Table 1-5**, page suivante, pour plus de détails).
6. Soustrayez la **valeur d'encaissement** de la cible aux dégâts infligés. Appliquez les dégâts restants aux **bles-sures actuelles** ou au **stress** de la cible. Enfin, appliquez toute **blessure critique** éventuelle en lançant 1d100 et en vous reportant à la **Table 1-6**, page 12.

ÉTAPE 3 : LE ROUND PREND FIN

Une fois que tous les PJ et PNJ ont joué leur tour de jeu, le round se termine et un nouveau round débute pour reprendre à l'étape 2.

ÉTAPE 4 : LE COMBAT SE TERMINE

Une fois que l'affrontement est résolu, le MJ met un terme à la rencontre. Chaque personnage joueur en profite pour reprendre son souffle et évacuer le stress (cf. **Stress et seuil de stress**, page 10), et peut même participer aux soins apportés à n'importe quel PJ blessé (cf. **Table 1-3**, page 7).

NIVEAUX DE PORTÉE

Plutôt que de demander aux joueurs de se concentrer sur un plan quadrillé et de compter les cases, **Aux Confins de l'Empire** fait appel à des moyens plus abstraits pour représenter les positions, les distances et les portées afin de laisser les joueurs se focaliser sur l'action et l'aventure.

AU CONTACT

Quand deux cibles ou plus sont physiquement très proches, on considère qu'elles sont **au contact**. Être au contact d'un objet signifie également que l'on peut l'utiliser. Se déplacer pour se retrouver au contact depuis une portée courte (ou vice-versa) se fait au prix d'une manœuvre.

PORTÉE COURTE

La **portée courte** représente une distance entre cibles pouvant représenter quelques mètres. Se rendre à un point situé à portée courte est généralement aisé et demande une manœuvre. De nombreuses armes de jet et de petites armes à feu sont particulièrement précises à cette portée.

PORTÉE MOYENNE

Une **portée moyenne** peut aller jusqu'à plusieurs dizaines de mètres. La plupart des pistolets de qualité peuvent couvrir cette distance, mais rares sont les armes de jet qui permettent d'atteindre une cible aussi éloignée. Se déplacer de portée courte à moyenne demande généralement une manœuvre.

PORTÉE LONGUE

Une **portée longue** est supérieure à quelques dizaines de mètres. Les fusils blasters sont souvent fiables à cette distance. Se déplacer de portée moyenne à longue, en revanche, demande deux manœuvres.

PORTÉE EXTRÊME

La **portée extrême** est la plus grande à laquelle deux personnages peuvent interagir physiquement. Les armes de sniper les plus sophistiquées et l'armement de certains véhicules peuvent couvrir une telle distance. Se déplacer de portée longue à extrême demande deux manœuvres.

TABLE 1-4 : DIFFICULTÉS DES ATTAQUES À DISTANCE

Niveau de portée	Difficulté
Au contact	Corps à corps ou Pugilat : Moyen (◆◆)
	Distance (armes légères) : Moyen (◆◆)
	Distance (armes lourdes) : Difficile (◆◆◆◆)
Courte	Facile (◆)
Moyenne	Moyen (◆◆)
Longue	Difficile (◆◆◆◆)
Extrême	Intimidant (◆◆◆◆◆)

TABLE 1-5 : UTILISATION DES AVANTAGES, TRIOMPHES, MENACES ET DÉSASTRES AU COMBAT

Coût	Options
☹ ou ☹	Éliminer 1 point de stress (cette option peut être choisie plusieurs fois). Ajouter au test du personnage allié actif suivant. Remarquer un détail important du conflit en cours, comme l'emplacement du panneau de contrôle d'une porte antiexplosion. Infliger 1 blessure critique en cas d'attaque réussie infligeant des dégâts supérieurs à l'encassement de la cible (coût en ☹ variable).
☹☹ ou ☹	Exécuter une manœuvre gratuite immédiate (sans dépasser la limite de deux manœuvres par tour). Ajouter au prochain test du personnage visé. Ajouter au prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif.
☹☹☹ ou ☹	Passer outre les effets environnementaux pénalisants tels que les mauvaises conditions météorologiques ou une gravité nulle jusqu'à la fin du prochain tour du personnage actif. Ajouter aux attaques de corps à corps et à distance visant le personnage actif, jusqu'à la fin de son prochain tour. La cible lâche une arme de corps à corps ou à distance qu'elle tient.
☹	Améliorer 1 dé de difficulté du prochain test du personnage visé. Améliorer 1 dé du prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif. Effectuer une action cruciale pour renverser le cours de la bataille, comme tirer sur le panneau de contrôle des portes antiexplosion pour les refermer.
☹☹ ou ☹	Le personnage actif subit 1 point de stress (cette option peut être choisie plusieurs fois).
☹☹☹ ou ☹	L'arme à distance du personnage tombe aussitôt à court de munitions et ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la rencontre. Ajouter au prochain test du personnage visé. Le personnage actif ou un personnage allié subit à sa prochaine action.
☹☹☹ ou ☹	Le personnage actif tombe à terre (ajoutez à toutes les attaques à distance le visant et à toutes les attaques de corps à corps le prenant pour cible). Le personnage actif favorise son ennemi pour la rencontre en cours (exemple : il détruit accidentellement la console de contrôle d'une passerelle par laquelle il comptait s'enfuir).
☹	L'arme à distance du personnage tombe aussitôt à court de munitions et ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la rencontre. Améliorer 1 dé de difficulté du prochain test d'un personnage allié, y compris du personnage actif. L'outil ou l'arme de corps à corps dont se sert le personnage est endommagé.

Note : il s'agit d'une version condensée des tables concernant l'utilisation des avantages, triomphes, menaces et désastres figurant dans le livre de base.

BLESSURES, STRESS ET COUPS CRITIQUES

Les personnages de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** mesurent leur santé physique et mentale par l'intermédiaire des **blessures** et du **stress**, respectivement.

BLESSURES ET SEUIL DE BLESSURE

Au fil de ses aventures, un PJ risque de subir des dégâts physiques, autrement dit des blessures. Quand le total de ses blessures est supérieur à son seuil de blessure, il se retrouve neutralisé jusqu'à ce qu'elles diminuent pour retomber en dessous (généralement à la suite de soins). **Il subit en outre aussitôt une blessure critique.** Tant qu'il est neutralisé, le PJ est inconscient, ne sait pas ce qui se passe autour de lui et ne peut pas interagir avec son environnement.

BLESSURES CRITIQUES

Les blessures critiques constituent un type alarmant de blessure. Elles continuent d'affecter le personnage jusqu'à ce qu'il ait reçu un traitement médical approprié lui permettant de se rétablir, même si les effets à court terme sont passés. La diffi-

culté du **test de Médecine** est déterminée par la gravité de la blessure (cf. **Table 1-6**, page 12).

Lorsqu'un personnage subit une blessure critique, il lance 1d100 et consulte le résultat correspondant sur la **Table 1-6**, page 12. Chaque blessure critique subie ajoute +10 au résultat de chaque jet à venir sur la **Table 1-6**.

STRESS ET SEUIL DE STRESS

Tandis que les blessures traduisent les dégâts physiques, le stress représente les atteintes mentales et émotionnelles. Les personnages peuvent subir volontairement du stress pour pouvoir accomplir certaines tâches, mais des facteurs involontaires ou extérieurs comme la peur ou certaines circonstances peuvent également infliger du stress, de même que les armes dotées d'un réglage étourdissant. Lorsqu'un personnage est soumis à un total de stress supérieur à son seuil de stress, il se retrouve neutralisé jusqu'à ce que ce stress soit diminué au point de ne plus dépasser le seuil.

Pour récupérer du stress, il suffit de reprendre son souffle, de prendre un bon repas ou de se détendre entre amis et de tenter un **test de Calme** ou de **Sang-froid Simple (-)** (au choix du joueur). Chaque succès ✨ permet d'éliminer un point de stress.

Quand des PNJ subissent du stress, il s'applique sous forme de blessures (après avoir soustrait leur valeur d'encaissement), à moins qu'ils ne disposent d'un seuil de stress.

TYPES D'ADVERSAIRE

Il existe trois types d'adversaire susceptibles d'être rencontrés par les PJ dans **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** : les **sbires**, les **rivaux** et les **Némésis**.

SBIRES

Les sbires ne sont guère menaçants pour les PJ pris individuellement, c'est pourquoi ils sévissent en groupe. Ils comptent sur la force du nombre pour compenser leur relative faiblesse. Cela se traduit de trois manières :

- Tout ce qui est censé infliger du stress fait en réalité subir des blessures aux sbires. Les sbires ne peuvent s'imposer volontairement du stress.
- Lorsqu'ils opèrent en groupe, les sbires sont considérés comme un seul adversaire. Le groupe n'utilise qu'un seul créneau d'initiative, cumule les seuils de blessure de ses membres en une seule réserve et n'exécute qu'une action et une manœuvre à son tour de jeu. Quiconque attaque un groupe de sbires s'en prend à l'ensemble du groupe, tandis que le groupe applique la valeur d'encaissement d'un seul sbire contre toutes les attaques réussies. Lorsque le groupe de sbires subit des dégâts égaux au seuil de blessure d'un de ses membres, l'un des sbires est vaincu et la taille du groupe diminue d'une unité. Les coups critiques infligent à ces groupes des dégâts égaux au seuil de blessure d'un sbire membre (ceci en plus des effets normaux de l'attaque).
- Les sbires isolés n'ont pas le moindre rang de compétence. Au lieu de cela, ils disposent de rangs « en groupe uniquement ». Pour savoir combien le groupe a de rangs de compétence, on regarde le profil du sbire et l'on compte pour chaque compétence indiquée autant de rangs que le nombre de sbires composant le groupe moins un. Ainsi, un groupe composé de quatre sbires sera considéré comme disposant de trois rangs s'il recourt à la compétence Distance (armes légères). Il convient de se souvenir que cette règle ne s'applique que pour les compétences marquées comme « en groupe uniquement » sur leur profil. Tout autre test de compétence se fait sans formation et prend uniquement en compte la caractéristique de base.

RIVAUX

Les rivaux obéissent aux mêmes règles que les PJ, si ce n'est qu'ils n'ont pas de seuil de stress. Chaque fois qu'on leur inflige du stress, ils subissent l'équivalent sous forme de points de blessure. Lorsque leur seuil de blessure est dépassé, ils sont tués ou neutralisés, selon ce qui convient le mieux à l'histoire.

NÉMÉSIS

Les rivaux obéissent aux mêmes règles que les PJ, y compris celles concernant le stress.

POINTS DE DESTIN

Le destin est l'une des manières par lesquelles la Force guide et accompagne les personnages. Le concept de destinée et la faculté des personnages à puiser dans cette ressource et à l'influencer sont représentés par les points de Destin.

TIRS ÉTOURDISSANTS

La plupart des blasters disposent d'un réglage étourdissant, qui surcharge le système nerveux des victimes jusqu'à les paralyser. On considère dans ce cas que l'arme inflige du stress et non des blessures. Ces dégâts restent réduits par la valeur d'encaissement de la cible.

Tous les blasters de **SOUS LE SOLEIL NOIR** sont considérés comme pourvus d'un mode étourdissant. Toutefois, les rayons correspondants ne peuvent servir qu'à portée courte, quelle que soit la portée normale de l'arme. Passer du mode étourdissant au mode meurtrier sur une telle arme (et vice-versa) est relativement simple, ne demandant qu'une brouille.

La Force, omniprésente dans tous les recoins de la galaxie, est intimement mêlée au destin. Les points de Destin du côté lumineux sont favorables aux PJ et peuvent servir à les aider. Les points de Destin du côté obscur sont désavantageux pour les PJ ; ils sont utilisés par le MJ pour les mettre en danger et corser leurs actions.

Le côté lumineux et le côté obscur ne sont toutefois que les deux faces d'une même pièce en équilibre instable. Chacun doit lutter contre les atouts de l'autre et exploiter ses faiblesses. Ainsi, quand la réserve de points de Destin du côté lumineux diminue, celle du côté obscur croît, et réciproquement. **Chaque fois que les joueurs ou le MJ activent un point de Destin, le jeton doit être retourné pour traduire la réaction de la Force.** Le MJ est censé encourager le recours fréquent aux points de Destin, afin d'illustrer cette fluctuation entre côté lumineux et côté obscur.

Le Joueur ou le PNJ dont c'est le tour peut dépenser un point de Destin en premier, après quoi le MJ ou le joueur ciblé, selon le cas, peut répliquer par un autre point de Destin (les deux effets ont toutefois lieu). On ne retourne pas les jetons correspondants avant d'avoir résolu le jet en question (ces jetons ne peuvent donc pas resservir aussitôt).



TABLE 1-6 : BLESSURES CRITIQUES

1d100	Gravité	Résultat
01-10	Facile (◆)	Ralentissement : la cible ne pourra agir à son prochain tour que durant le dernier créneau d'initiative allié.
11-20	Facile (◆)	Choc : la cible lâche ce qu'elle tient.
21-30	Facile (◆)	Distraction : la cible ne peut exécuter de manœuvre gratuite à son prochain tour.
31-40	Facile (◆)	Blessure Accablante : prenez un point de Destin côté lumineux et retournez-le côté obscur (l'inverse dans le cas d'un PNJ).
41-50	Facile (◆)	Piqûre : la cible ajoute un dé de difficulté à son prochain test.
51-60	Moyen (◆◆)	Renversement : la cible se retrouve à terre et subit 1 stress.
61-70	Moyen (◆◆)	Paralysé : la cible perd sa manœuvre gratuite jusqu'à la fin de la rencontre.
71-80	Moyen (◆◆)	Hors d'Haleine : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible ne peut s'infliger volontairement du stress pour activer une capacité ou bénéficier de manœuvres supplémentaires.
81-90	Moyen (◆◆)	À Mal : la cible ajoute un dé de difficulté à tous ses tests de compétence jusqu'à la fin de la rencontre.
91-100	Difficile (◆◆◆)	Exténuation : la cible subit 1 stress chaque fois qu'elle exécute une action.
101-110	Difficile (◆◆◆)	Infirmité : l'un des membres de la cible est infirme jusqu'à ce qu'on le soigne ou le remplace. La cible ajoute un dé de difficulté à tous les tests faisant intervenir ce membre.
111-120	Difficile (◆◆◆)	Blessure Épouvantable : déterminez au hasard l'une des caractéristiques de la cible. Tant que cette blessure critique n'a pas été soignée, la caractéristique en question est réduite d'un point.
121-135	Intimidant (◆◆◆◆)	Hémorragie : à chaque round, la cible subit 1 blessure et 1 stress au début de son tour. Elle subit une blessure critique par tranche de cinq blessures reçues au-delà de son seuil de blessure. Lancez alors les dés et consultez cette table : si par ce biais elle retombe sur ce résultat, relancez les dés.
136-150	Intimidant (◆◆◆◆)	La Fin est Proche : la cible va mourir après le dernier créneau d'initiative du prochain round.
151 +	-	Mort : décès irréversible.

Note : il s'agit d'une version condensée de la Table des blessures critiques figurant dans le livre de base.

Dans le cadre de **SOUS LE SOLEIL NOIR**, on compose une réserve de points de Destin en ajoutant un point du côté lumineux et un point du côté obscur par personnage joueur, ce qui représente l'équilibre initial de la Force.

POINTS DE DESTIN DU CÔTÉ LUMINEUX

Une main secourable : un joueur peut dépenser un point de Destin du côté lumineux pour améliorer un dé de sa réserve de départ lors d'un test de compétence ou de combat.

Faire monter les enchères : un joueur peut dépenser un point de Destin du côté lumineux pour améliorer un dé de difficulté d'un test de compétence ou de combat d'un PNJ.

Chance et Deus ex machina : le destin peut également permettre aux joueurs de faire intervenir des « faits » et des détails narratifs. Ils peuvent ainsi disposer très opportunément de masques respiratoires adaptés à l'atmosphère du moment, trouver un stimpack en fouillant à la va-vite des locaux médicaux ou détecter un relief (qui demeurerait jusque-là « hors champ ») derrière lequel s'abriter.

POINTS DE DESTIN DU CÔTÉ OSCUR

Corser l'affaire : le MJ peut dépenser un point de Destin du côté obscur pour améliorer un dé de difficulté d'un test de compétence ou de combat d'un personnage joueur.

Une perturbation dans la Force : le MJ peut dépenser un point de Destin du côté obscur pour améliorer un dé de la réserve de départ d'un test de compétence ou de combat d'un PNJ.

OBLIGATIONS

Les obligations constituent des dettes ou des engagements des PJ envers des individus, des organisations ou eux-mêmes. Les obligations peuvent influencer leur approche, nuire à leur bien-être et compliquer les événements en cours. Elles servent également à établir un lien entre les personnages joueurs et la galaxie qui les entoure.

Chaque personnage joueur débute avec 5 points associés à une Obligation donnée, ce qui illustre les responsabilités qu'il a eues jusque-là. Les joueurs peuvent choisir de prendre des points d'Obligation supplémentaires (jusqu'à 20) avant de commencer la partie, pour que leur personnage se montre plus talentueux ou bénéficie d'un meilleur équipement, ce qui traduit l'expérience ou les objets acquis au fil de ses relations.

Toutefois, l'accumulation d'Obligation finira par se montrer pesante dans cette aventure. Les encadrés **La voix du sang**, **Vieilles plaies**, **Un piton de marque** et **Un sourire pour la photo ?** sont là pour rappeler comment les responsabilités de Matwe, Tray'Essek, Jovel ou Sinoca peuvent devenir des fardeaux accablants (quand l'Obligation atteint une valeur d'au moins 15). Le MJ devra noter les valeurs des Obligations de chaque PJ avant de commencer l'aventure afin de déterminer si les PJ entraînent ces conséquences.

Dans le livre de base, les Obligations jouent un rôle mécanique et narratif plus vaste, dans les campagnes comme dans les séances de jeu isolées.

CORUSCANT

Données d'astrogation : système de Coruscant, secteur Coruscà, Mondes du Noyau

Mesures orbitales : 368 jours par an/24 heures par jour

Gouvernement : Empire Galactique

Population : 1000 milliards (humains 68 %, autres 32 %)

Langues : basic

Terrain : océcuménopole

Villes importantes : Centre Impérial/Coruscant

Sites intéressants : district du Sénat, palais Impérial, temple Jedi en ruines, monde souterrain, monts Manarai, Inviséc

Exportations : culture, articles de luxe, systèmes à hyperdrive, autorité

Importations : denrées alimentaires, matières premières, eau

Routes marchandes : croix Martiale, desserte de Shawken, grande ligne de Koros, route commerciale de Metellos, route commerciale Perlemienne, passe Corellienne

Conditions particulières : la plupart des bâtiments disposent d'un environnement régulé ; les cités subissent de fréquentes tempêtes extrêmes, en raison de l'instabilité du climat

Contexte : si l'on devait désigner le foyer étincelant de l'univers, ce serait assurément Coruscant. Opulent, antique et puissant, ce monde du Noyau est devenu la capitale de la galaxie dès l'aube de la République et siège sur ce trône depuis un millier de générations. Rebaptisé « Centre Impérial » sous l'Empire, Coruscant se montre plus souverain que jamais, désormais point de convergence des myriades de flottes et d'armées qui servent l'Empereur Palpatine.

Les nombreux millénaires de civilisation effrénée ont défiguré la planète à tout jamais. La biosphère qui existait autrefois a totalement disparu. Même les océans n'ont pas résisté à cette oblitération, à cette pollution et à la conversion en réseaux labyrinthiques de citernes, de conduits et de réservoirs. Au lieu de cela, on ne trouve qu'une mégalopole s'étendant sur toute la surface du globe. La faune locale restante (les chauves-faucons, les limaces du granit, les limaces du durabéton et autres créatures) s'est adaptée à cet environnement entièrement artificiel.

La « cité planétaire » de Coruscant occupe pratiquement le moindre mètre carré du monde. Les gratte-ciels se dressent sur des kilomètres, tandis que d'innombrables niveaux et sous-niveaux s'enfoncent dans les entrailles de la planète. Mille milliards d'êtres intelligents (d'après les estimations officielles) vivent ici, mais les multitudes non recensées laissent penser que ces chiffres pourraient être bien supérieurs. Coruscant a peut-être bien été le berceau de l'humanité, à une époque qui remonte aux brumes de la préhistoire. Aujourd'hui encore, les humains constituent la majorité de la population de la planète, statut renforcé par la politique xénophobe et la discrimination prônées par Palpatine. Le reste de la population se partage entre les innombrables autres espèces qu'on retrouve d'un bout à l'autre de la galaxie.



Bien que Coruscant abrite encore de l'eau sous sa calotte glaciaire, le monde doit importer des mégatonnes de nourriture, des millions d'hectolitres d'eau potable et des matières premières en quantité astronomique pour assurer la subsistance de ses voraces habitants. De son côté, Coruscant exporte essentiellement des soldats, des bureaucrates et son influence envahissante qui façonne la société galactique.

Le monde est devenu de plus en plus militarisé avec l'avènement de l'Empire. La planète entière est cernée de plateformes défensives, de nuées de vaisseaux de guerre et d'un bouclier planétaire virtuellement impénétrable.

Pourtant, même sous contrôle impérial, la pègre de Coruscant reste légendaire, les criminels allant des pauvres hères des pires bas-fonds, réduits à l'état sauvage, aux puissants bandits qu'on retrouve à la tête de syndicats du crime d'envergure galactique.

CENTRE GALACTIQUE

Le système de coordonnées galactique répertorie tous les astres connus sur trois axes, X, Y et Z. Ces coordonnées correspondent à la position de l'étoile selon un axe est/ouest, puis un axe nord/sud, et enfin à sa position verticale par rapport au plan galactique. Coruscant affiche les coordonnées 0, 0, 0 (centre du système galactique), alors que le monde se situe à plus de 10 000 années-lumière du véritable centre gravitationnel de la galaxie. Cela agace certains cartographes au plus haut point (notamment ceux qui vivent sur la Bordure), mais ce système de référence étant à ce point ancré dans l'esprit galactique, les choses ne sont pas près de changer.

PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE : JOVEL NIAL

ESPECE : BOTHAN OBLIGATION 5 10 15 20

CARRIÈRE : TECHNICIENNE (SLICER)



CARACTÉRISTIQUES

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

VALEUR D'ENCAISSEMENT 2	BLESSURES 12 SEUIL ACTUELLES	STRESS 14 SEUIL ACTUEL	BLESSURES CRITIQUES
----------------------------	------------------------------------	------------------------------	---------------------

HISTOIRE DU PERSONNAGE

Obligation : Faveur (5)

Le clan Nial est une famille de politicards qui s'est arrangée pour que sa fille aînée perpétue la tradition comme assistante au Sénat. Pour la jeune Bothan, le frisson du piratage des bases de données gouvernementales surpassait largement le pédantisme et les querelles qui animent les bancs du Sénat. Ainsi, elle consacra le plus clair de son temps à parfaire ses compétences de technicienne.

Le sénateur Trellev Aquem découvrit ses talents par hasard et se garda de divulguer sa trouvaille. Elle travaille désormais pour lui et, par voie de conséquence, pour le syndicat du crime des Pyke qui a le sénateur à sa solde.

Jovel débute avec une valeur d'Obligation de 5, mais elle peut accroître ces faveurs jusqu'à 20 pour bénéficier d'un talent supplémentaire ou d'un objet de plus. Elle profite pour cela de ses relations sénatoriales, mais l'Obligation encourue risque de s'avérer très pesante par la suite. Ajoutez les points d'Obligation de base et ceux engendrés par d'éventuelles faveurs supplémentaires, puis entourez la valeur appropriée dans l'en-tête de cette fiche.

Interpréter Jovel

- Quand il s'agit de mettre son nez dans une base de données ou un système de sécurité, ou encore de réparer un appareil, vous êtes la femme de la situation.
- Les Nial constituent une très vaste famille omniprésente à Coruscant et au-delà. L'un des vôtres, Korsin Fenn, vous divulgue parfois des informations à son salon de sabacc, l'Arachne.
- Vos grenades étourdissantes sont idéales pour faire face aux groupes d'ennemis, notamment pour les retarder le temps de prendre la poudre d'escampette.



COMPÉTENCES

COMPÉTENCES GÉNÉRALES	RANG	RÉSERVE DE DÉS
Discrétion (Ag)	1	♦♦
Informatique (Int)	2	♦♦♦
Mécanique (Int)	2	♦♦♦
Médecine (Int)	1	♦♦♦
Sang-froid (Vol)	1	♦♦♦
Système D (Ru)	2	♦♦♦

COMPÉTENCES DE COMBAT	RANG	RÉSERVE DE DÉS
Distance (armes légères) (Ag)	2	♦♦

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	DÉGÂTS	PORTÉE	RÉSERVE DE DÉS
Blaster de poche	Distance (a. lég.)	5	Courte	♦♦
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 5 points de dégâts, +1 par succès ✨ restant. • En cas de réussite, vous infligez une blessure critique pour ☹☹☹☹. 				
Grenades étourdissantes	Distance (a. lég.)	8 étourdissants	Courte	♦♦
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 8 points de dégâts, +1 par succès ✨ restant. Ces dégâts s'infligent sous forme de stress au lieu de blessures. • Dépensez ☹☹ pour Souffle 8 : tous les personnages au contact avec la cible subissent 8 dégâts étourdissants. • Vous avez 3 grenades étourdissantes, chacune ne servant qu'une fois. 				
Poings	Pugilat	1	Au contact	♦
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 1 point de dégâts, +1 par succès ✨ restant. • En cas de réussite, vous infligez une blessure critique pour ☹☹☹☹☹☹. 				

EQUIPEMENT

2 stimpacks	Soignez une créature vivante de 5 blessures au prix d'une manœuvre. Usage unique.
Comlink	Permet aux personnages de communiquer à distance.
Combinaison	Encaissement 1 ; déjà inclus dans la valeur d'encaissement
Datapad	Permet d'enregistrer, de stocker, d'afficher et d'organiser toute forme de données ou presque.
50 crédits	Argent pour acheter de l'équipement, des renseignements ou de l'assistance.

OPTIONNEL : POUR 10 POINTS D'OBLIGATION

<input type="checkbox"/> Détecteur universel	Permet de détecter les traces de vie, les mouvements et les métaux, et d'intercepter des transmissions de comlink à fréquence standard. Portée de la détection de mouvement : 500 m ; 1 km pour le reste.
---	---

SYMBOLES ET DÉS

Success	Triomphe	Avantage	Échec	Désastre	Menace
Dé d'aptitude ♦	Dé de maîtrise ♦♦	Dé de difficulté ♦♦♦	Dé de défi ♦♦♦♦	Dé de fortune ♦♦♦♦♦	Dé d'infortune ♦♦♦♦♦

TALENTS

NOM	RÉSUMÉ
Génie de l'informatique	Réduit de 25 % le temps demandé par les tâches informatiques.
Systèmes de sécurité	Retire 1 dé d'infortune ■ des tests de compétence visant à désamorcer les dispositifs de sécurité et déverrouiller les portes.

OPTIONNEL : POUR 5 POINTS D'OBLIGATION

<input type="checkbox"/> Craqueur de codes	Retirez 1 dé d'infortune ■ des tests visant à percer un code ou décrypter des communications, et retirez 1 dé de difficulté à ces mêmes tests.
---	--

PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE : MATWE

ESPECE HUMAIN OBLIGATION 5 10 15 20

CARRIÈRE CONTREBANDIER (VAURIEN)



CARACTÉRISTIQUES

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

VALEUR D'ENCAISSEMENT 4	BLESSURES 13 SEUIL ACTUELLES	STRESS 12 SEUIL ACTUEL	BLESSURES CRITIQUES
-----------------------------------	---	-------------------------------------	---------------------

HISTOIRE DU PERSONNAGE

Obligation : Famille (5)

Matwe a grandi sur Coruscant, et il est désormais blasé par la démesure et la diversité de la planète. Avec son frère Rikard, il a exploré les secteurs les plus mal famés du monde pour gagner sa vie et se faire un nom, parmi la lie et les vauriens de la pègre. Lorsque Rikard a bâclé une mission pour les Pyke, le syndicat du crime a exigé qu'il paie de sa poche le manque à gagner, ce qui l'oblige à travailler pour eux jusqu'à sa mort. Matwe ne peut se résoudre à abandonner son frère ; si jamais il froisse les Pyke, Rikard en fera assurément les frais.

Matwe débute avec une valeur d'Obligation de 5, mais il peut accroître ses contraintes familiales jusqu'à 20 pour bénéficier d'un talent supplémentaire ou d'un objet de plus. Il profite pour cela de ses relations au sein de la pègre, mais l'Obligation encourue risque de s'avérer très pesante par la suite. Ajoutez les points d'Obligation de base et ceux engendrés par d'éventuels bénéfices supplémentaires, puis entourez la valeur appropriée dans l'en-tête de cette fiche.

Interpréter Matwe

- Vous frayez avec la pègre en multipliant les mensonges, les tricheries et les larcins. Quand cela ne fonctionne pas, votre sourire entendu et votre assurance affichée parviennent parfois à vous éviter les pires ennuis.
- Vous avez une certaine expérience du coin et connaissez bien le marché noir. Si quelqu'un a besoin d'un objet de contrebande, vous pouvez souvent compter sur l'Umbrà, boîte où vous connaissez des revendeurs de bâtons de la mort, notamment un humain nommé Speng.
- Vous savez vous débrouiller blaster en main, et n'ignorez pas que pour gagner décemment votre croûte, il vous faut souvent y recourir.



COMPÉTENCES

COMPÉTENCES GÉNÉRALES	RANG	RÉSERVE DE DÉS
Charme (Pré)	1	♦♦
Discretion (Ag)	1	♦♦♦
Magouilles (Ag)	1	♦♦♦
Système D (Ru)	1	♦♦♦
Tromperie (Ru)	2	♦♦♦
Vigilance (Vol)	1	♦♦

COMPÉTENCES DE COMBAT	RANG	RÉSERVE DE DÉS
Distance (a. lég.) (Ag)	2	♦♦♦

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	DÉGÂTS	PORTÉE	RÉSERVE DE DÉS
Pistolet blaster	Distance (a. lég.)	6	Moyenne	♦♦♦
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 6 points de dégâts, +1 par succès ✨ restant. • En cas de réussite, vous infligez une blessure critique pour ☹️☹️. 				
Poings	Pugilat	3	Au contact	♦♦♦
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 3 points de dégâts, +1 par succès ✨ restant. • En cas de réussite, vous infligez une blessure critique pour ☹️☹️☹️☹️. 				

OPTIONNEL : POUR 10 POINTS D'OBLIGATION

<input type="checkbox"/> Pistolet blaster lourd	Distance (a. lég.)	7	Moyenne	♦♦♦
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 7 points de dégâts, +1 par succès ✨ restant. • En cas de réussite, vous infligez une blessure critique pour ☹️☹️☹️. 				

ÉQUIPEMENT

2 stimpacks	Soignez une créature vivante de 5 blessures au prix d'une manœuvre. Usage unique.
Comlink	Permet aux personnages de communiquer à distance.
Vêtements épais	Encaissement 1 ; déjà inclus dans la valeur d'encaissement
50 crédits	Argent pour acheter de l'équipement, des renseignements ou de l'assistance.

TALENTS

NOM	RÉSUMÉ
Arme en main	Une fois par round, vous pouvez dégainer ou rengainer une arme, ou sortir ou ranger un objet accessible au prix d'une brouille.
Bénéfice du doute	Retirez 1 dé d'Infortune ■ de tous les tests de Coercition et de Tromperie.

OPTIONNEL : POUR 5 POINTS D'OBLIGATION

<input type="checkbox"/> Charmeur né	Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer un test de Charme ou de Tromperie.
---	---

SYMBOLES ET DÉS

Success	Triomphe	Avantage	Échec	Désastre	Menace	
♦	♦	♦	♦	♦	♦	
♦	♦	♦	♦	♦	♦	
Dé d'aptitude ♦	Dé de maîtrise ♦	Dé de difficulté ♦	Dé de défi ♦	Dé de fortune ♦	Dé d'infortune ♦	Dé de Force ♦

PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE : SINOCA MEEKU ALIAS " SIN "

ESPECE : RODIENNE OBLIGATION 5 10 15 20

CARRIERE : EXPLORATRICE (NEGOCIANTE)



CARACTÉRISTIQUES

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

VALEUR D'ENCAISSEMENT 3	BLESSURES 12 SEUIL ACTUELLES	STRESS 11 SEUIL ACTUEL	BLESSURES CRITIQUES
----------------------------	------------------------------------	------------------------------	---------------------

HISTOIRE DU PERSONNAGE

Obligation : Criminel (5)

Sin est issue d'une longue lignée de chasseurs de primes et en connaît un rayon dans le domaine, bien qu'elle n'ait pas choisi de se joindre aux affaires familiales. La Rodienne s'est présentée à Coruscant il y a dix ans. Elle venait y chercher la fortune dans le marché impitoyable de l'immobilier et ne tarda pas à mener une affaire anodine qui se trouva impliquer les Pyke. Ces derniers firent alors en sorte que les gains de Sin s'avèrent d'autant plus juteux que son client était floué. Sin finit par apprécier l'univers du banditisme et les perspectives d'un travail affranchi du système.

Sin débute avec une valeur d'Obligation de 5, mais elle peut accroître l'importance de ses activités criminelles jusqu'à 20 pour bénéficier d'un talent supplémentaire ou de crédits en plus. Elle profite pour cela de ses relations auprès des Pyke, mais l'Obligation encourue risque de s'avérer très pesante par la suite. Ajoutez les points d'Obligation de base et ceux engendrés par d'éventuelles activités supplémentaires, puis entourez la valeur appropriée dans l'en-tête de cette fiche.



Interpréter Sin

- Vous avez une petite expérience des Industries Zelcomm, puisque vous leur avez vendu plusieurs bureaux dans une même tour. Vous diriez qu'il y a autant de fret qui transite par ce bâtiment que dans un petit astroport. On raconte que Zelcomm ne serait qu'une couverture de contrebande d'armes.
- Bien que vous soyez naturellement douée blaster en main, vous avez découvert qu'une vibrolame bien dissimulée était parfois plus efficace et vous savez désormais vous en servir redoutablement.
- Enfin, lorsque vos beaux discours ne suffisent pas, vous savez que quelques crédits peuvent apaiser une négociation tendue.

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES GÉNÉRALES	RANG	RÉSERVE DE DÉS
Calme (Pré)	2	●●●
Négociation (Pré)	2	●●●
Perception (Ru)	1	●●●
Pilotage (planétaire) (Ag)	2	●●●
Survie (Ru)	1	●●●
Système D (Ru)	2	●●●
Tromperie (Ru)	1	●●●
COMPÉTENCES DE COMBAT	RANG	RÉSERVE DE DÉS
Corps à corps (Vig)	1	●●

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	DÉGÂTS	PORTÉE	RÉSERVE DE DÉS
Pistole blaster	Distance (a. lég.)	6	Moyenne	◆◆◆
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 6 points de dégâts, +1 par succès ✨ restant. • En cas de réussite, vous infligez une blessure critique pour ☹☹☹. 				
Vibrolame	Corps à corps	3	Au contact	●◆
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 3 points de dégâts, +1 par succès ✨ restant. • Perforant 2 : ignorez 2 points d'encaissement de la cible. • En cas de réussite, vous infligez une blessure critique pour ☹☹. 				
Poings	Pugilat	2	Au contact	◆◆
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 2 point de dégâts, +1 par succès ✨ restant. • En cas de réussite, vous infligez une blessure critique pour ☹☹☹☹☹. 				

EQUIPEMENT

2 stimpacks	Soignez une créature vivante de 5 blessures au prix d'une manœuvre. Usage unique.
Comlink	Permet aux personnages de communiquer à distance.
Datapad	Permet d'enregistrer, de stocker, d'afficher et d'organiser toute forme de données ou presque.
Vêtements épais	Encaissement 1 ; déjà inclus dans la valeur d'encaissement
50 crédits	Argent pour acheter de l'équipement, des renseignements ou de l'assistance.

OPTIONNEL : POUR 10 POINTS D'OBLIGATION

<input type="checkbox"/> 750 crédits	Argent pour acheter de l'équipement, des renseignements ou de l'assistance.
---	---

SYMBOLES ET DÉS

★ Succès	⊙ Triomphe	☺ Avantage	▼ Échec	⊖ Désastre	⚠ Menace
🎲 Dé d'aptitude ◆	🎲 Dé de maîtrise ●	🎲 Dé de difficulté ◆	🎲 Dé de défi ●	🎲 Dé de fortune □	🎲 Dé d'infortune ■
🎲 Dé de Force ○					

TALENTS

NOM	RÉSUMÉ
Persuasion	Retirez 1 dé d'infortune ■ de vos tests de Magouilles et de Tromperie.
Pisteur chevronné	Retirez 1 dé d'infortune ■ de vos tests visant à suivre ou trouver des traces. Réduisez de moitié le temps nécessaire pour suivre une cible.
Sens des affaires	Quand vous vendez des marchandises légalement, gagnez 10 % de crédits en plus.

OPTIONNEL : POUR 5 POINTS D'OBLIGATION

<input type="checkbox"/> Perspicace	Améliorez 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition et Tromperie qui vous prennent pour cible.
--	---

PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE : TRAY'ESSEK

ESPECE : TRANDOSHAN OBLIGATION 5 10 15 20

CARRIÈRE : MERCENAIRE (MARAUDEUR)



CARACTÉRISTIQUES

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

VALEUR D'ENCAISSEMENT 5/6	BLESSURES 18 SEUIL ACTUELLES	STRESS 12 SEUIL ACTUEL	BLESSURES CRITIQUES
-------------------------------------	---	-------------------------------------	---------------------

HISTOIRE DU PERSONNAGE

Obligation : Trahison (5)

Lors d'une chasse à l'homme, Tray'Essek fut trahi et humilié par son compagnon de clan Lar'omx. Selon ses croyances, cela réduisait à néant ses points de jagannath et le privait d'une place d'honneur au sein de la société trandosienne comme dans l'au-delà. Le seul moyen de récupérer ses points consistait à tuer le responsable de ses déboires. Tray'Essek a depuis voué son existence au meurtre de Lar'omx... et à s'assurer que personne ne fasse le travail avant lui. Aux dernières nouvelles, le traître œuvrait pour le Soleil Noir. Tray'Essek s'est récemment joint aux Pyke pour avoir enfin l'occasion de traquer Lar'omx.

Tray'Essek débute avec une valeur d'Obligation de 5, mais il peut accroître son humiliation jusqu'à 20 pour bénéficier d'un talent supplémentaire ou d'un objet de plus. Il puise pour cela dans la fureur implacable qui l'anime, mais l'Obligation encourue risque de s'avérer très pesante par la suite. Ajoutez les points d'Obligation de base et ceux engendrés par d'éventuels bénéfices supplémentaires, puis entourez la valeur appropriée dans l'en-tête de cette fiche.

Interpréter Tray'Essek

- Vous mesurez une tête de plus que tout le monde. Quand on ajoute à cela vos griffes et vos dents acérées, on obtient une silhouette plus qu'intimidante. Vous ne jurez que par les menaces physiques, les bastonnades et les agressions.
- Ancien membre d'un gang, vous savez recevoir les coups sans broncher. Depuis que vous avez commencé à travailler avec Jovel, Matwe et Sin, vous vous montrez farouchement protecteur et n'hésitez pas à les défendre au combat.
- Quand les choses se corsent, vous disposez d'un fusil à percussion contre les ennemis distants. Ce n'est pas l'arme la plus précise de la galaxie, mais quand elle touche, elle fait très mal.



COMPÉTENCES

COMPÉTENCES GÉNÉRALES	RANG	RÉSERVE DE DÉS
Athlétisme (Vig)	1	4
Coercition (Vol)	2	3
Perception (Ru)	1	2
Pilotage (planétaire) (Ag)	1	2
COMPÉTENCES DE COMBAT	RANG	RÉSERVE DE DÉS
Distance (a. lou.) (Ag)	1	2
Pugilat (Vig)	2	3

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	DÉGÂTS	PORTÉE	RÉSERVE DE DÉS
Griffes	Pugilat	5	Au contact	4
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 5 points de dégâts, +1 par succès restant. • En cas de réussite, vous infligez une blessure critique pour . 				
Fusil à percussion	Distance (a. lou.)	7	Moyenne	2
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 7 points de dégâts, +1 par succès restant. • En cas de réussite, vous infligez une blessure critique pour . 				

ARMES ET ÉQUIPEMENT

2 stimpacks	Soignez une créature vivante de 5 blessures au prix d'une manœuvre. Usage unique.
Comlink	Permet aux personnages de communiquer à distance.
Menottes	S'en libérer demande de réussir un test d'Athlétisme ou de Coordination Intimidant (◆◆◆◆).
Vêtements épais	Encaissement 1 ; déjà inclus dans la valeur d'encaissement.
50 crédits	Argent pour acheter de l'équipement, des renseignements ou de l'assistance.

OPTIONNEL : POUR 5 POINTS D'OBLIGATION

<input type="checkbox"/> Armure Matelassée	Encaissement 2 ; encerclez la valeur d'encaissement 6 sur la fiche de personnage.
---	---

TALENTS

NOM	RÉSUMÉ
Intimidant	Vous pouvez subir 1 point de stress pour dégrader 1 dé de difficulté d'un test de Coercition que vous effectuez ou améliorer 1 dé de difficulté d'un test de Coercition vous ciblant. Vous ne pouvez pas subir ainsi plus de 1 point de stress par test de compétence.
Endurci	Augmentez votre seuil de blessure de 2 ; déjà inclus dans le profil.

OPTIONNEL : POUR 10 POINTS D'OBLIGATION

<input type="checkbox"/> Force surhumaine	Ajoutez 1 point de dégâts en cas d'attaque réussie de Corps à corps ou de Pugilat.
--	--

SYMBOLES ET DÉS

Succès	Triomphe	Avantage	Échec	Désastre	Menace
Dé d'aptitude	Dé de maîtrise	Dé de difficulté	Dé de défi	Dé de fortune	Dé d'infortune
Dé de Force					

SOUS LE SOLEIL NOIR

La galaxie connaît une époque sinistre. Le monde-cité de Coruscant, qui fut jadis la perle étincelante de la République, dépérit désormais sous le joug de l'Empire Galactique. Le marché noir y prospère, contrôlé par le syndicat du crime que l'on connaît sous le nom de SOLEIL NOIR.

Engagé pour s'infiltrer dans une annexe de l'organisation afin d'y collecter des données cruciales détenues par un chasseur de primes ayant trahi la grande famille criminelle des PYKE, un petit groupe d'individus audacieux œuvre pour accéder au réseau hautement sécurisé du Soleil Noir. Les choses prennent soudain une bien mauvaise tournure....

Il ne faut jamais sous-estimer la faculté de l'argent à dissoudre toute forme de loyauté.

— Amanza Regalo, Vigo du Soleil Noir

Bienvenue à Coruscant, cœur de la galaxie. Cette cité à l'échelle planétaire est le siège du pouvoir impérial et accueille plus de mille milliards d'individus. Malgré la poigne de fer des forces impériales, la taille étourdissante de Coruscant en fait un lieu attractif pour celui qui espère faire fortune, que ce soit par l'intermédiaire d'activités légales ou par des moyens moins licites.

Lorsque débute **SOUS LE SOLEIL NOIR**, les PJ se trouvent à l'intérieur de locaux gérés par cette organisation criminelle. Ils sont en train de pirater un réseau informatique pour accéder à des informations demandées par leurs chefs, la famille Pyke, tout-aussi criminelle. Le syndicat des Pyke est constitué d'un réseau de revendeurs d'épices dont on retrouve les antennes dans toute la galaxie. Les PJ sont endettés jusqu'au cou vis-à-vis d'eux. Pénétrer dans le système informatique du Soleil Noir n'est pas une mince affaire, au point que les personnages finissent par déclencher une alarme par inadvertance, à l'instant où ils téléchargent les fichiers pour lesquels ils avaient été envoyés.

L'aventure se présente en trois parties, chacune comprenant des rencontres dont les PJ vont devoir se tirer et des sites à explorer. Leur objectif consiste à retrouver le chasseur de primes qui a trahi leurs employeurs avant que leur propre tête soit mise à prix.

La première partie débute par une course-poursuite effrénée à travers la cité tentaculaire de Coruscant, les personnages ayant les hommes du Soleil Noir aux trousses. La deuxième partie comprend plusieurs sites de la capitale impériale que les héros vont pouvoir visiter en mettant à profit leurs compétences et leur savoir-faire diplomatique, pour retrouver la trace du chasseur de primes. Enfin, la troisième partie conclut l'aventure par l'affrontement des PJ et du fameux chasseur de primes qu'ils tentent de ramener mort ou vif pour qu'il paie au prix fort son double jeu. Une fois que les joueurs ont parcouru leur fiche de personnage et y ont éventuellement apporté quelques ajustements, lisez la séquence d'ouverture ci-dessus. Passez alors à l'**Épisode 1** pour commencer l'aventure.

ÉPISODE I : IL N'Y A PAS DE BOULOT TRANQUILLE

L'aventure commence alors que les PJ viennent de déclencher une alarme à l'intérieur des locaux du Soleil Noir et sont soudain forcés de déguerpir avec leurs données. Jovel, la slicer Bothan, est parvenue à télécharger le fichier demandé, mais celui-ci bénéficie d'un puissant cryptage. Les sirènes retentissent, ce n'est pas le moment de s'occuper du déchiffrement !

RENCONTRE 1 : LE FEU AUX TROUSSES

Les personnages sortent du bâtiment pour se retrouver sur une plateforme extérieure très animée. Heureusement, un speeder automatisé attend d'éventuels clients. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Les klaxons tonitruent au-dessus de vos têtes lorsque vous quittez les locaux au pas de course, les données volées en main. Vous entendez les hommes du Soleil Noir s'activer aux étages supérieurs. En sortant du gratte-ciel, vous vous retrouvez sur une plateforme d'atterrissage très agitée. Non loin de là, un airspeeder piloté par un droïde attend d'éventuels passagers. Un tir de blaster frôle vos têtes. Le speeder apparaît soudain comme votre meilleure (et votre seule) chance de prendre la fuite. Vous plongez à l'intérieur et le droïde file aussitôt se mêler au flux de la circulation. Mais on ne sème pas les gros bras du Soleil Noir comme cela. En quelques secondes, ils sont sur vos talons, montés sur leurs propres swoops. D'autres traits de blaster fusent de part et d'autre de votre speeder, lorsque soudain, un tir détruit le conducteur : le speeder est sans pilote !

Les PJ doivent décider de la marche à suivre maintenant que la poursuite s'engage dans une zone très animée de la ville, où se succèdent les gratte-ciels. Ils vont devoir rapidement se débarrasser des quatre brutes du Soleil Noir qui sont à portée moyenne et se rapprochent d'un niveau de portée par round.

Un ou plusieurs personnages peuvent tenter de reprendre le contrôle de leur speeder par un **test de Pilotage (planétaire) Moyen** (◆◆) (cf. l'encadré **Chute libre**). Les autres PJ seraient bien avisés de chercher une échappatoire par un **test de Perception Moyen** (◆◆). En cas de réussite, ils localisent des conduits ouverts, l'entrée d'égouts, un passage discret entre deux bâtiments ou une autre trajectoire de fuite improvisée.

Tant qu'ils restent dans la circulation, tous les personnages subissent un dé d'infortune ■ en raison du trafic, de la vitesse et des soubresauts de leur speeder. Si les joueurs trouvent une meilleure idée pour échapper à leurs poursuivants, ne les contrariez pas.

Quand ils choisissent une issue, le pilote doit réussir un **test de Discrétion Facile** (◆) ou **Moyen** (◆◆), selon la luminosité et l'animation de la voie de sortie. S'ils disparaissent dans l'un des tunnels du dédale de souterrains de Coruscant, le MJ peut ajouter une rencontre avec une limace du durabéton (cf. page 22).

Si besoin est, rappelez aux joueurs que des tirs égarés pourraient blesser, voire tuer des innocents, et ne manqueraient pas d'attirer l'attention des droïdes policiers patrouillant dans les parages ou même de la police spéciale des niveaux inférieurs de Coruscant (cf. page 22). Si un affrontement avec les hommes du Soleil Noir a lieu, vous trouverez à la page 22 le profil d'un de ses agents.

DÉCRIRE LA POURSUITE

Prenez soin de bien détailler l'aspect visuel de Coruscant, ses bruits, ses odeurs. Les panneaux d'affichage et les néons sont partout, les speeders et autres véhicules fusent de tout côté, le chuintement de la vapeur et le grondement des machines vrillent les oreilles : autant d'éléments pour planter le décor de la rencontre qui attend les PJ dans leur traversée aérienne de l'œcuménopole.

Une fois que les PJ sont parvenus à fuir, leur contact auprès des Pyke envoie un message crypté sur leurs comlinks pour leur intimer de porter la micro-puce chez *Tranchoir*, au Quadrant L-42, où ils recevront d'autres instructions. Passez à la **Rencontre 2**.

RENCONTRE 2 : TRANCHER DANS LE VIF

Après avoir échappé aux brutes adverses et évité d'autres écueils rencontrés durant leur fuite, les PJ doivent décider

CHUTE LIBRE

Si les PJ ne reprennent pas le contrôle du speeder dans les deux rounds, l'appareil heurte un véhicule de transport ou un bâtiment et chute en tourbillonnant. Il s'écrase sur une plateforme et glisse en crissant sur quelques mètres. Chaque PJ subit 2 points de stress et se retrouve désorienté jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu (ajoutez un dé d'infortune ■ à tous ses tests de compétence). Si les héros entament un échange de tirs contre leurs poursuivants, des droïdes policiers ne tardent pas à se présenter dans la zone (cf. page 22). Les personnages joueurs peuvent tenter de se mêler à la foule, de se faufiler dans une boutique ou de détalier dans une ruelle ou quelque conduit en réussissant un **test de Discrétion Moyen** (◆◆), sans quoi les hommes du Soleil Noir les rattraperont et commenceront à tirer.

Quelques minutes s'écoulent et leur comlink clignote en affichant un message demandant aux PJ de rester sur place : quelqu'un va venir les récupérer pour les mener au point de rendez-vous. Un speeder rafistolé piloté par l'un des personnages prêtirés (qui n'est pas utilisé par un joueur) ou par un Ugnought se présente pour les véhiculer jusque chez *Tranchoir* (**Rencontre 2**).

que faire avec les informations recueillies. Leur point de rendez-vous est un petit garage isolé portant le nom de *Chez Tranchoir*. Cet atelier de réparation pour speeders est la demeure d'un employé de confiance des Pyke appelé *Tranchoir*, un Besalisk. Le surnom que tout le monde donne à ce garagiste doté de quatre bras est « *Tranchoir* », jeu de mots tiré de son véritable nom et du talent dont il fait preuve avec une scie laser.

Les personnages atteignent l'atelier, soit à bord du speeder qu'ils ont récupéré soit par un autre biais (s'ils se sont écrasés), avec les données bien rangées dans l'équipement de Jovel Nial. Lorsqu'ils se présentent dans l'établissement, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Les étincelles volent partout dans ce grand atelier en désordre. Où que vous posiez le regard, les pièces de speeder, les droïdes à moitié montés et autres étranges engins s'empilent jusqu'au plafond. Plusieurs groupes d'Ugnaughts sont affairés à la soudure et au remontage d'un airspeeder désossé. Ils ne semblent même pas vous avoir remarqués.

Une voix puissante s'élève de derrière l'un des tas de ferraille : « Ah, mes amis, ça fait plaisir de vous revoir ! » Un grand Besalisk aux taches vertes en émerge en tendant ses quatre bras pour étreindre le membre du groupe le plus proche.

Une fois que *Tranchoir* a accueilli les personnages, il les guide rapidement vers son bureau, au fond de l'atelier. Il est impatient de savoir comment s'est passée la mission des PJ et multiplie les questions sur l'acquisition du fichier et la poursuite. Aux joueurs de décider ce qu'ils dévoilent. *Tranchoir* les aide quoi qu'il en soit.

Après une brève discussion, le Besalisk demande qu'on charge le fichier sur le terminal de son bureau. Il entame le décryptage pour fournir les informations aux PJ. Tout en bataillant avec les données, il informe les PJ des nouvelles suivantes concernant leurs employeurs communs :

Une fois qu'on sera sûrs de l'identité du chasseur de primes, les Pyke veulent que vous fassiez tomber le traître. Il leur a piqué une cargaison d'épices pour la refiler au Soleil Noir : une fortune. Je vous étonnerai pas en vous racontant que les Pyke sont pas jouasses et sont prêts à payer grassement si vous pouvez régler l'affaire. Ils pourraient même rayer quelques-unes de vos dettes, si ça se trouve.

Jovel peut aider *Tranchoir* à déchiffrer les données en profitant de son savoir-faire de slicer. Le fichier est très bien protégé. Pour accélérer l'opération, elle doit réussir un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆) assorti d'un dé d'infortune ■. Si elle se montre efficace dans son assistance, tout avantage ☺ obtenu se traduit par des renseignements supplémentaires (cf. encadré de la page suivante).

Il est fort probable que les joueurs souhaitent poser quelques questions au Besalisk. Ils peuvent en profiter pour s'informer sur la situation.

« *Qu'est-ce qu'on sait de ce chasseur de primes ?* » Les personnages voudront assurément en savoir davantage sur celui qu'ils sont censés traquer. *Tranchoir* leur révèle que ce chasseur de primes opérait sous un pseudonyme. Il travaillait pour les Pyke, sa mission étant d'éliminer un contrebandier rival et d'intercepter l'importante cargaison qu'il transportait. Le chasseur de primes a finalement trahi les Pyke pour garder le chargement et le livrer aux truands du Soleil Noir, qui lui en offraient davantage. Le syndicat Pyke perdit sur le coup des centaines de milliers de crédits et n'offre désormais que très rarement du travail. On peut espérer que ce fichier révèle la véritable identité du coupable pour que les PJ puissent lui faire payer sa trahison et que les activités des Pyke reprennent un rythme soutenu. S'ils accomplissent cette mission, le syndicat pourra de nouveau leur en proposer régulièrement d'autres.

« *Ils le veulent mort ou vivant ?* » Les Pyke aimeraient régler quelques affaires avec le traître avant d'en finir avec lui, mais ils passeraient pour faibles si jamais il parvenait à s'en sortir. Si les PJ ne parviennent pas à le faire prisonnier, ils devront s'assurer qu'il ne pourra plus jamais arnaquer qui que ce soit. Les joueurs devraient comprendre que s'ils laissent filer leur proie, c'est leur propre tête qui sera mise à prix.



« Combien cela va-t-il nous rapporter ? » Le chasseur de primes a peut-être encore une partie des crédits que le Soleil Noir lui a payés pour les épices et le contrebandier, ce qui atténuerait les pertes enregistrées par les Pyke. Les PJ doivent s'assurer de rapporter tous ses biens ayant la moindre valeur. Une fois qu'ils lui auront réglé son compte, les Pyke les récompenseront de 1 000 crédits par personne. Si les héros tentent de négocier une avance auprès de Tranchoir, le Besalisk leur expliquera que ce n'est pas à lui de régler ces questions, mais il se montrera prêt à acheter leurs éventuels speeders et swoops pour 250 à 500 crédits par véhicule, selon l'état.

Après avoir répondu à quelques questions, Tranchoir achève le déchiffrement du fichier. Il apprend aux PJ que le chasseur de primes se nomme **Kaa'to Leeachos**, un Nikto qui fut jadis réduit en servitude par le cartel des Hutts. Depuis qu'il a retrouvé la liberté, Kaa'to s'est fait une belle réputation au fil de plusieurs missions extrêmement risquées et illicites. Il est considéré comme un agent redoutable. Tranchoir ajoute qu'il connaît un peu le franc-tireur Nikto et qu'il sait où il a l'habitude de se rendre et d'être vu : à l'*Umbra*, à l'*Arachne* et à la tour de Zelcomm. Il conseille aux PJ de consulter leurs autres contacts pour se renseigner sur leur adversaire avant de s'y frotter.

Si les joueurs sont à court d'idées ou n'interprètent pas les personnages prêtés, ils peuvent tenter un **test de Charme** ou de **Système D**. Sans cela, le Besalisk leur évoque les noms associés aux sites détaillés dans l'**Interlude** ci-après, pour les aiguiller un minimum dans leur enquête. Tranchoir leur souhaite ensuite bon courage en les accompagnant, puis reprend ses réparations en cours.

INTERLUDE – CONTACTS ET RELATIONS

Avant de partir vers les sites mentionnés par Tranchoir, les PJ voudront peut-être récupérer, surtout s'ils ont subi des blessures durant la course-poursuite.

Ce bref repos leur donne aussi une bonne occasion de se renseigner sur les lieux indiqués auprès de leurs autres contacts du milieu. C'est le moment pour les joueurs de se montrer inventifs (sans tomber dans le délire). Le MJ ne doit pas hésiter à leur proposer d'imaginer un ou deux individus susceptibles d'être associés à l'histoire de leurs personnages. Tray'Essek pourrait ainsi connaître un membre de son clan en ville ou Sinoca se souvenir qu'elle a déjà traité avec un receleur qui pourrait la renseigner.

LES PYKE

Le Syndicat Pyke était il y a peu un des acteurs principaux du commerce d'épices à travers la galaxie, mais son statut a grandement diminué sous l'Empire. Ses membres de départ étaient exclusivement issus de l'espèce Pyke. Mais lorsque l'alliance du Syndicat avec la Convention de l'Ombre (un vaste groupe réunissant des organisations criminelles) s'effondra, les revendeurs d'épices se dispersèrent pour mieux se déployer en intégrant à leur cartel de nombreux petits groupes. Le Syndicat Pyke est basé sur la Bordure Extérieure, dans le monde d'Oba Diah. Depuis ce siège, il gère ses opérations en cours dans les Mondes du Noyau. La sécurité renforcée par l'Empire n'a rien fait pour simplifier le commerce des épices, mais les Pyke n'ont pas abandonné et restent à l'affût des occasions juteuses.

RENSEIGNEMENTS COMPLÉMENTAIRES

Si les PJ obtiennent des avantages en aidant au décryptage du fichier, ils peuvent découvrir les informations suivantes :

🕒 : l'examen du fichier de Kaa'to révèle que le chasseur de primes n'a livré qu'une partie de la cargaison d'épices qu'il a volée. L'expéditeur d'un message soupçonne le Nikto d'avoir gardé le reste pour lui.

🕒🕒 : le fichier comprend également une liste de points de chargement de la tour Zelcomm, parmi lesquels la terrasse du troisième étage et l'entrée souterraine.

🕒🕒🕒 ou 🕒🕒 : les personnages découvrent aussi une liste étonnante de noms, de chiffres et surtout de grades... Le Soleil Noir soudoierait-il les forces de sécurité impériales ?

Quelles que soient les personnes vers lesquelles les PJ se tournent, ils peuvent obtenir les renseignements suivants en réussissant un **test de Charme** ou de **Système D Moyen** (♦♦).

- **L'Umbra** : cet établissement miteux de revendeurs de bâtons de la mort accueille la pègre de Coruscant. Speng, dealer humain, a peut-être entendu parler d'un certain chasseur de primes qui chercherait à écouler des épices.
- **L'Arachne** : salon de sabacc fréquenté par de nombreux joueurs employés par le Soleil Noir. *L'Arachne* est connu de tous les criminels de Coruscant. Les clients misent parfois des informations à la table, la victoire se remportant au talent ou à la chance. Les PJ pourront peut-être en apprendre davantage sur Kaa'to.
- **Tour Zelcomm** : ce gratte-ciel est le siège des industries Zelcomm, compagnie de transport de marchandises spécialisée dans les transferts de cargaison entre les Mondes du Noyau et la Bordure Extérieure. La tour est connue pour couvrir de la contrebande d'armes. Il est possible que Kaa'to se soit équipé ici. Coruum Sa'dia est le gérant des lieux.

Les PJ peuvent profiter des renseignements acquis pour planifier leur visite de ces lieux. Vous pouvez piocher parmi les **Rencontres optionnelles** suivantes pour agrémenter leur parcours de la cité durant cette phase d'enquête auprès de leurs contacts.

RENCONTRES OPTIONNELLES

Voici quelques adversaires qui pourraient se retrouver sur la route des PJ selon la manière dont ils mènent leurs investigations.

POLICE DU SOUS-MONDE DE CORUSCANT

Une récente course-poursuite en speeder agrémentée d'une fusillade a mis la police de Coruscant sur le pied de guerre. Diverses captures holovids prises depuis différents bâtiments ont fait circuler le signalement des PJ. Une petite escouade de droïdes policiers pourrait bien aller trouver les personnages pour les interroger sur leurs dernières activités. La manière

dont les PJ vont gérer la situation est primordiale. Si l'affaire se termine par un échange de tirs avec des droïdes policiers, une équipe de renfort de la police du sous-monde ne devrait pas tarder à se présenter.

DROÏDE POLICIER [SBIRE]

Au lieu de gaspiller ses précieuses ressources en hommes dans des patrouilles inutiles et la résolution d'affaires mineures, la police du sous-monde utilise des droïdes pour l'aider à maintenir l'ordre. Hélas, la programmation de ces derniers les fait agir de manière assez prévisible, ce qui permet à certains criminels pleins de ressource d'arriver à leur échapper.



Compétences (en groupe uniquement) : Distance (armes légères), Vigilance

Talents : aucun

Capacités : droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé contre les poisons et toxines)

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant)

POLICE DU SOUS-MONDE DE CORUSCANT [RIVAL]

Les membres de la police du sous-monde de Coruscant restent un mystère pour beaucoup, imposants et cachés sous leur long uniforme de cuir et leur casque intégral. Il ne fait en tout cas pas bon être un fauteur de troubles quand on se retrouve dans le viseur de leurs blasters lourds.



Compétences : Coercition 1, Corps à corps 1, Distance (armes légères) 2, Pugilat 1, Sang-froid 1, Vigilance 1

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), matraque étourdissante (Corps à corps ; dégâts 5 ; portée au contact ; Désorientation 2), manteau lourd renforcé (+1 encaissement)

SBIRE DU SOLEIL NOIR

En parcourant la ville, les PJ risquent de croiser des agents du Soleil Noir vaquant à leurs occupations. À ce stade de l'aventure, les personnages joueurs ne sont toujours pas connus de l'organisation au sens large, mais ces brutes n'ont pas besoin de cela pour créer des complications et accroître l'animosité potentielle de leur organisation envers les héros.

BRUTE DU SOLEIL NOIR [SBIRE]



Compétences (en groupe uniquement) : Coercition, Distance (armes légères), Pugilat

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant)

VERMINE LOCALE

Les bas-fonds de Coruscant sont infestés de diverses formes de vermine.

LIMACE DU DURABÉTON [RIVAL]

Nommées d'après le matériau qui constitue l'essentiel de leur régime, les envahissantes limaces du durabéton sont particulièrement nocives pour les bâtiments, dont elles dévorent les fondations. Les tunnels qu'elles creusent sont un spectacle courant de la ville basse, où ces bêtes peuvent atteindre dix mètres de long.



Compétences : Coordination 1, Pugilat 2, Résistance 2

Talents : aucun

Capacités : morsure (Pugilat ; dégâts 3 ; critique 4 ; portée au contact), carapace de durabéton (les attaques de corps à corps et à distance contre la limace sont assorties d'un dé d'infortune en raison de leur carapace ; les personnages peuvent viser les points vulnérables pour compter 1 point d'encaissement en moins).

Équipement : plaque d'immatriculation de landspeeder à moitié digérée

LECTURE DES PROFILS

Voici comment interpréter certains raccourcis des profils :

- Critique X : dépensez X avantages pour infliger une blessure critique.
- Désorientation X : dépensez 2 avantages pour imposer un dé d'infortune aux tests de compétence de la cible pendant X rounds.
- Les bonus d'encaissement conférés par l'équipement sont déjà pris en compte par la valeur d'encaissement.

ÉPISODE II : L'IMMONDE PIED DES IMMEUBLES

Les PJ disposent d'une liste de plusieurs sites qui pourraient faire avancer leur enquête et pour cela, ils vont devoir se rendre dans les entrailles de Coruscant. Les lieux indiqués ci-après peuvent être visités dans n'importe quel ordre, chaque zone évoluant en fonction de ce que les PJ auront exploré antérieurement. Ainsi, ce qu'ils auront fait à un endroit donné peut avoir des répercussions décisives sur ce qui se passera dans un autre, notamment si les choses se gâtent.

SITE 1 : L'UMBRA

- **Les PJ s'y rendent en premier lieu** : jouer le site selon la description.
- **Les PJ s'y rendent après être passés à l'Arachne** : si les personnages se sont accrochés avec des clients de l'Arachne, Speng est informé du fait que des gens sont à la recherche de quiconque traitant avec Kaa'to. Speng a fait appel à des brutes qui sont postées à l'extérieur de sa cabine quand les PJ se présentent. Les héros devront passer ce premier barrage (physiquement ou en négociant) s'ils veulent approcher Speng. Le profil de ces gorilles se trouve en page 24.
- **Les PJ s'y rendent après être passés à la tour Zelcomm** : si les personnages ont échangé des tirs avec les hommes de Coruum, un policier du sous-monde corrompu par le Soleil Noir dépêche deux droïdes policiers (voir page précédente) pour retrouver les intrus. Les PJ peuvent tenter de se fondre parmi les clients ou affronter les droïdes. S'ils veulent éviter d'être traqués par les forces de police à l'avenir, il leur faudra effacer la mémoire des droïdes en réussissant un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆).

Situé dans le Secteur 1459 de la cité, l'Umbr est une cantina doublée d'une boîte de nuit où se retrouve une clientèle plus que douteuse. Ce club, régulièrement assailli par les revendeurs de bâtons de la mort et leurs acheteurs toxicomanes, n'est pas du genre à figurer sur un guide de tourisme galactique. Les holoïds sophistiqués qui font la devanture présentent l'endroit comme un club de danse huppé, mais il n'en est rien. Quand les PJ pénètrent à l'intérieur, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Dès que vous passez le seuil de la cantina, vous ne pouvez ignorer l'odeur, mélange d'alcool frelaté, de létadone en combustion et d'autres substances qui vous assaillent les narines. La salle principale est un fatras de tables éparées, de chaises brinquebalantes et de canapés en lambeaux. Des cabines réservées se succèdent le long du mur de droite, toutes dissimulées derrière un rideau miteux. Au centre, une grande piste de danse est illuminée de couleurs criardes palpant de manière presque hypnotique. Des clients se détendent à leur table ou sur un sofa, perdus dans quelque rêverie artificielle. Derrière le comptoir, un Gotal à la mine bourrue sert des verres à la chaîne à un groupe d'humains blottis au bout du zinc.

Omacala, un Gotal qui se soucie peu de ce qui se trame dans sa cantina tant que les boissons sont payées, gère l'établissement. Il entend et voit bien des choses, mais n'est pas prêt à cancaner facilement pour autant. Si on lui allonge quelques crédits supplémentaires, il voudra tout de même bien partager quelques renseignements. Les PJ qui souhaitent marchander quelques ragots avec lui doivent tenter un **test de Négociation** assorti d'une difficulté de (◆◆◆)



pour s'entendre sur le prix des informations. En cas de réussite, Omacala révèle ce qu'il sait du Soleil Noir et de ses sbires pour 30 crédits. En cas d'échec, il ne dira rien pour moins de 50 crédits.

« *Que savez-vous sur le Soleil Noir ?* » Outre le fait que l'organisation semble bien implantée dans le commerce des épices, elle semblerait se diversifier dans la contrebande d'armes, d'autant que la Rébellion naissante apparaît comme un client profitable et que ses attaques entament les réserves de l'Empire. Le Gotal n'est pas prêt à s'étendre davantage sur le Soleil Noir.

« *Que savez-vous de Kaa'to Leeachos ?* » Le Gotal a récemment compté le chasseur de primes Nikto parmi les clients de sa cantina. Il l'a vu aux côtés d'un revendeur fébrile de bâton de la mort appelé Speng. Ce dernier est ici, d'ailleurs, en pleine transaction dans l'une des cabines privées.

« *Que savez-vous de Speng ?* » Il vit bien du trafic de létadone et fait ce qu'il faut pour maintenir son train de vie. Il est toujours à cran, très nerveux, du genre qu'on n'approche pas à la légère.

« *Qui est Coruum Sa'dia ?* » L'Ishi Tib travaille à la tour Zelcomm comme propriétaire d'une compagnie de transport plutôt louche. Il y a très probablement de la contrebande là-dessous ; vous pouvez donc imaginer que ses bureaux ont plusieurs accès.

En cas de fusillade dans la boîte de nuit, les clients se dispersent rapidement pour rejoindre la rue. Omacala plonge derrière le bar en attendant la fin des hostilités. Il exige en vociférant que les PJ avancent les réparations, mais une simple menace le remet vite à sa place.

Si les PJ font irruption dans la cabine de Speng en plein milieu de sa transaction, ils le trouvent avec une humaine aux yeux caves qui lui tend une poignée de crédits en échange d'une bourse noire. Elle part sans demander son reste à l'arrivée des PJ.

Les PJ peuvent tenter un **test de Tromperie Moyen** (◆◆) afin de se faire passer pour des acheteurs potentiels. Sans cela, Speng comprend qu'il est peut-être en danger et appelle aussitôt ses gardes du corps. Si la supercherie fonctionne, les PJ pourront obtenir des renseignements de la part du dealer moyennant 200 crédits, voire moins s'ils réussissent un **test de Négociation** d'une difficulté de (◆◆◆).

Si les personnages commencent à se montrer menaçants, en revanche, il active un comlink dissimulé dans sa poche pour prévenir deux Klatooïniens engagés pour le protéger qui se tiennent dans une ruelle attenante, prêts à intervenir.

Les gardes surgissent dans la cantina par une porte du fond de la salle, blaster en main. Ils intiment aux PJ de s'écarter de Speng. Si l'un des héros fait mine de saisir une arme ou entreprendre le moindre geste hostile, les Klatooïniens tirent. Speng tente de prendre la fuite dès que ses gardes monopolisent l'attention des PJ. Il se hâte vers la ruelle arrière pour se fondre dans la foule.

GORILLE KLATOOÏNIEN [SBIRE]



Compétences (en groupe uniquement) : Coercition, Distance (armes légères), Pugilat

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), coup-de-poing (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 3), gilet pare-balles (+1 encaissement)

SPENG [RIVAL]



Compétences : Distance (armes légères) 1, Magouilles 1, Négociation 2, Système D 2, Tromperie 1, Vigilance 2

Talents : Beau parleur (quand il effectue un test de Négociation, Speng peut dépenser un triomphe ⊕ pour bénéficier de 2 succès supplémentaires ☆ ☆).

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), 6 bâtons de la mort (létadone ; induit des hallucinations, ajoute un dé d'infortune ■ à toute tâche entreprise par le sujet et empêche sa dépense de points de Destin jusqu'à la fin du combat ou de la scène).

Retrouver la trace de Speng parmi la multitude et les ruelles du Secteur 1459 n'a rien d'enfantin. Sinoca est la plus à même de remonter sa piste en raison de son talent de Pisteur chevronné. Les héros peuvent tenter une série de **tests de Perception Difficiles** (◆◆◆) ou de **Survie Moyens** (◆◆), accompagnés chacun d'un dé d'infortune ■ pour l'apercevoir dans la foule ou trouver des empreintes, ou encore des morceaux de vêtements déchirés dans la fuite. Speng tente de semer les PJ avant de retourner à l'*Umbra* dans l'espoir qu'ils

ne prévoient pas son stratagème.

Si les personnages parviennent à rattraper le trafiquant, vous pourrez détailler son aspect : Speng est un humain frêle et élégamment vêtu. Si les PJ tentent d'aborder calmement le sujet du chasseur de primes, Speng reste sur ses gardes. Il partage toutefois les renseignements suivants en cas de **test de Coercition Difficile** (◆◆◆) réussi ou si les PJ lui ont infligé la moindre blessure. Sa peau est plus précieuse que les secrets de ses clients.

Kaa'to ? Ouais, j'le connais. Il vient parfois dans le coin pour transporter la camelote qu'il a réussi à récupérer. Il aime bien jouer au sabacc à l'Arachne. J'ai même entendu dire qu'il leur devait un sacré paquet de pognon. Ça explique sûrement pourquoi il m'apporte souvent les trucs précieux qu'il trouve à droite à gauche, vu que je suis du genre à aimer les belles choses.

Si les PJ se sont déjà rendus à l'Arachne et sont au courant des dettes de jeu de Kaa'to ou s'ils demandent à en savoir davantage que ce que Speng a bien voulu leur divulguer, il pourra s'étendre un peu plus comme suit, à condition de réussir un autre **test de Coercition Moyen** (◆◆) :

Ok, ok ! Je sais où il crèche. On raconte qu'il se terre du côté de l'usine à kelerium du Secteur 943. C'est un coin perdu que personne connaît. C'est là qu'il se colle quand il est à Coruscant, histoire de pouvoir bosser à l'abri des regards indiscrets.

Quand les PJ en ont fini avec Speng, ils peuvent se rendre ailleurs. Si la cantina était leur dernière étape de cette phase, ils peuvent recouper leurs informations et passer à l'**Épisode III**.

RENCONTRE OPTIONNELLE : PREMIÈRES IMPRESSIONS

Tandis que les PJ parcourent la cité en se renseignant sur Kaa'to, il est pratiquement assuré que l'intéressé va finir par apprendre que des importuns mettent le nez dans ses affaires. Chaque fois que les héros obtiennent une menace ☹️ ou un désastre ☹️ dans leurs conversations avec des PNJ, le MJ doit considérer que Kaa'to prend un peu plus conscience de la présence de ces inconnus qui se mêlent de ce qui ne les regarde pas. Il pourra même aller leur passer le bonjour entre deux établissements.

Cette rencontre doit alors se limiter à une attaque éclair ; elle ne doit pas tourner à l'affrontement final entre les personnages et Kaa'to. Le chasseur de primes veut juste leur faire comprendre qu'il n'aime pas les fouinardeurs et qu'il fera le nécessaire pour préserver sa liberté. Au MJ d'évaluer comment gérer cette rencontre de la manière appropriée. Vous trouverez le profil de Kaa'to en page 38 de ce livret.

SITE 2 : L'ARACHNE

- **Les PJ s'y rendent en premier lieu** : jouer le site selon la description.
- **Les PJ s'y rendent après être passés à l'Umbr** :

selon la manière dont s'est passée la rencontre des PJ avec Speng, certains clients de l'Arachne pourront se montrer méfiants à leur égard, surtout si des tirs ont été échangés à la cantina. Tout test de compétence effectué dans le cadre d'une conversation avec les joueurs invétérés s'accompagne d'un dé d'infortune ■ si le passage des PJ à l'Umbr s'est fait dans la violence.

- **Les PJ s'y rendent après être passés à la tour Zelcomm** : le bras droit Falleen a vent de l'assaut sur Zelcomm et les locaux du Soleil Noir juste après s'être entretenu avec les PJ. Ils viennent de partir quand il prévient l'un de ses contacts de la police du sous-monde de Coruscant, après quoi deux officiers vont tenter d'appréhender les PJ sur le chemin de leur destination suivante. Reportez-vous aux profils de la page 22.

De nombreux établissements de Coruscant proposent des jeux de hasard et d'argent, mais l'Arachne s'est fait une belle réputation parmi les habitués de la cité, qui savent qu'on y mise beaucoup et qu'on s'y échange des informations précieuses. De nombreux nababs se retrouvent autour des tables de sabacc pour accroître leur fortune (ou, plus souvent, la voir fondre). Lisez ou paraphrasez ce qui suit quand les PJ pénètrent dans l'établissement :

Le spectacle offert par l'Arachne ne se distingue guère de ce qu'on trouve dans la plupart des salons de sabacc, avec une fosse centrale remplie de tables de jeux de cartes, entourée par diverses bornes électroniques. L'établissement est bondé et très bruyant. Les acclamations accompagnent les mains gagnantes et les dés chanceux d'un bout à l'autre de la salle. Derrière le comptoir, un Troig à deux têtes distribue les boissons avec toute l'adresse de ses quatre bras tout en bavardant avec les joueurs malheureux quand il ne converse pas avec lui-même. Un rapide survol de la pièce laisse penser que le chasseur de primes Nikto n'est pas dans les parages. Il va donc falloir compter sur la clientèle et le personnel pour grappiller des renseignements.

Les têtes droite et gauche du barman Troig, Pillaat et Nerro de leur petit nom, travaillent à l'Arachne depuis de nombreuses années et connaissent très bien les habitués. Le Troig adore parler de tout ce qui se trame en ville, notamment au sein de la pègre. Il n'hésitera pas à livrer quelques ragots si on lui allonge quelques crédits.

Si les PJ commencent à poser des questions sur Kaa'to, les deux têtes du Troig échangent des regards furtifs et paraissent se crispier. Les PJ peuvent tenter un **test de Charme Moyen** (◆◆) pour qu'il révèle ce qu'il sait. Pillaat informe alors les héros que le chasseur de primes est très soupe au lait et a blessé plusieurs clients à l'issue de parties qui ont tourné en sa défaveur. Il a ainsi passé ses nerfs hors de l'établissement pour ne pas s'en voir interdire l'accès. Nerro divulgue en outre que Kaa'to doit beaucoup d'argent au propriétaire de l'Arachne et n'a commencé à s'en acquitter que depuis peu.

Korsin Fenn, un Bothan du même clan que Jovel, est le gérant de l'Arachne. On l'y trouve la plupart des soirées, où il supervise les opérations et intervient lorsqu'un différend demande arbitrage. C'est un individu réservé qui se détend rapidement s'il sent que son interlocuteur est digne de confiance. Il est particulièrement bien disposé envers les Bothans et reconnaît Jovel.

Quand les PJ l'interrogent, Korsin Fenn se montre très peu enclin à s'étendre sur ses clients. Il sait que la confidentialité la plus stricte est de mise s'il espère fidéliser le chaland. Si les PJ mettent en avant le fait que Kaa'to a de toute façon perdu le privilège de l'intimité en trahissant de nombreux employeurs et en multipliant les dettes envers *l'Arachne*, Fenn pourra se montrer plus coopératif.

Si un PJ réussit un **test de Charme** assorti d'une difficulté de (◆◆), Fenn se met à table. Il explique que les dettes de Kaa'to ont empiré depuis la malchance qu'il a accumulée au sabacc il y a deux mois. Il doit désormais près de 20 000 crédits à *l'Arachne* et cherche désespérément de nouvelles sources de revenus pour amortir cette somme. Fenn lui a interdit de se présenter aux tables de jeu tant qu'il n'aura pas payé ses dettes, mais il a bien peur de ne jamais voir la couleur de cet argent. Le Nikto lui a offert une cargaison d'épices pour rembourser une partie, mais Fenn ne veut pas tremper dans ce type d'affaires.

Les PJ lui confieront peut-être qu'ils ont pour mission de régler son compte à Kaa'to, que leurs employeurs connaissent bien le marché des épices, que le cas de Kaa'to pourrait servir d'exemple et que Fenn pourrait bien revoir son argent si la cargaison était retrouvée. S'ils réussissent un **test de Négociation Moyen** (◆◆), Fenn accepte de les aider en annonçant à Kaa'to qu'il a trouvé un acheteur pour ses épices (cf. **Épisode III**, page 32). Il offre aux PJ 1 000 crédits à partager entre eux s'ils parviennent à piéger le chasseur de primes et montrent ainsi à tout le monde que *l'Arachne* ne plaisante pas avec les mauvais payeurs. Si les PJ veulent faire monter les enchères par un **test de Négociation Difficile** (◆◆◆), Fenn ne montera pas au-dessus de 1 500 crédits.

Korsin Fenn raconte également que le chargement d'épices proposé par Kaa'to était destiné au Soleil Noir, autre raison pour laquelle Fenn préférerait faire l'impasse.

Les PJ peuvent évoquer le fait que Kaa'to est très dangereux et qu'il a la réputation de ne reculer devant rien pour arriver à ses fins. Cet adepte du double jeu accumule les ennemis en trahissant ses employeurs les uns après les autres. Fenn imagine qu'il ne tardera d'ailleurs pas à faire de même avec le

Soleil Noir et se demande s'il ne serait pas avisé de prévenir l'organisation. Le Bothan ne porte pas spécialement le Soleil Noir dans son cœur, mais si le syndicat du crime dépêchait quelques brutes sur cette affaire, ce serait peut-être le moyen de mitiger la puissance de feu du Nikto.

Cette suggestion peut pousser les PJ à penser que le déploiement d'agents du Soleil Noir aux troussees du chasseur de primes pourrait détourner l'attention dont ils font peut-être eux-mêmes l'objet. Fenn leur indique quelques membres de l'organisation, notamment un lieutenant influent, qui jouent au sabacc à une table voisine. Quelqu'un voudra peut-être se joindre à leur partie ?

Les PJ qui souhaitent intégrer une table de sabacc doivent acquitter un droit d'entrée de 25 crédits. C'est la mise de départ qui part directement dans le pot à toutes les tables, tandis que 10 crédits suffisent comme enchère. Il reste deux places à la table des hommes du Soleil Noir. Le lieutenant Falleen regarde les nouveaux arrivants de haut, convaincu que son talent au sabacc n'a pas d'égal. Deux humains, un Aquale et un Weequay sont à ses côtés. Si on lui demande, Fenn indique que l'un des humains et l'Aquale sont aussi membres du Soleil Noir.

Toute tentative d'engager la conversation pendant la partie est repoussée par l'ensemble des joueurs de la table. Tous souhaitent se concentrer sur le jeu. Ils n'ont pas de temps à consacrer aux plaisanteries ou au bavardage. À l'issue de quelques mains de difficulté **Moyenne** (◆◆) et peut-être d'une **Difficile** (◆◆◆) (cf. encadré **Règles du sabacc**), le Falleen fait mine de quitter la table. Si les joueurs ne remportent pas le pot de sabacc (500 crédits), c'est le Falleen qui s'en charge avant de demander à la maison de préparer ses gains pour le transport. Les PJ peuvent dorénavant mentionner le nom de Kaa'to et tenter de convaincre le chefillon du Soleil Noir que le chasseur de primes s'apprête à tirer dans les pattes de l'organisation. Si les héros réussissent un **test de Système D Difficile** (◆◆◆) ou parviennent à s'imposer sur le Falleen lors d'un tour de jeu, il se rassied et écoute ce qu'ils ont à dire après avoir congédié les autres joueurs (à l'exception de ses hommes).



RÈGLES DU SABACC

Les règles suivantes permettent de simuler un tour ou une main de sabacc, jeu de cartes phare de l'univers de *Star Wars*. Au sabacc, les joueurs tentent de constituer une main comprise entre -23 et +23 avec un paquet de 76 cartes électroniques qui affichent un nombre et un signe fluctuant entre le négatif et le positif jusqu'à l'instant où elles sont jouées.

1. La table s'accorde sur une mise, puis chaque joueur place cette somme dans le pot.
2. La réserve de dés de départ correspond à la compétence Calme.
3. Le MJ ajoute des dés de difficulté à la réserve de dés du joueur pour représenter le niveau de la partie et de l'adversité.
4. Le joueur lance sa réserve et laisse les dés sur la table. Il jette alors un dé de Force pour

représenter la fluctuation des signes des cartes. Chaque symbole du côté obscur convertit un succès en échec et un avantage en menace . À l'inverse, chaque symbole du côté lumineux convertit un échec en succès et une menace en avantage .

5. Un personnage qui souhaite tricher recourt en fait à sa compétence Tromperie, Magouilles ou Informatique pour le test. Par ailleurs, améliorez dans ce cas un dé de difficulté du test. Si le PJ obtient un symbole désastre , il est pris la main dans le sac et le jeu s'arrête aussitôt pour traiter son cas.
6. Si le PJ obtient un succès , il récupère sa mise. Pour chaque succès supplémentaire, il récupère une autre fois sa mise dans le pot.

TABLE 1-7 : DÉPENSE DES AVANTAGES, TRIOMPHES, MENACES ET DÉSASTRES AU SABACC

Résultat	Interprétation
	Récupérez 1 point de stress, l'une des cartes de votre main se retournant soudain en votre faveur.
	Ajoutez un dé de fortune à votre prochain jet pour illustrer la qualité de votre bluff.
	Vous remarquez un changement d'attitude éloquent chez un adversaire : dégradez une fois la difficulté de votre prochain test.
	Vous révélez votre main de +23 ou -23 et emportez tout le pot de sabacc (déterminé par le MJ).
	Vous subissez 1 point de stress, l'une des cartes de votre main se retournant soudain en votre défaveur, ce qui vous oblige à changer de stratégie.
	Ajoutez un dé d'infortune à votre prochain test, un adversaire parvenant à vous bluffer.
	Vous avez du mal à rester concentré, ce qui améliore un dé de difficulté de votre prochain test.
	Si vous ne trichez pas, vous craquez, n'avez plus de jetons de mise ou êtes éjecté de la partie d'une manière ou d'une autre.

C'est l'occasion idéale pour les joueurs d'interagir avec Verannis (ainsi qu'il finit par se présenter aux PJ). Leur intention sera normalement de pousser le Soleil Noir à se méfier de Kaa'to, soit en évoquant leur propre expérience avec ce personnage soit en inventant des détails accablants. Ils devront faire attention à ne pas révéler leur lien véritable avec ses activités, sans quoi Verannis pourrait comprendre leur implication dans la récente effraction. Tout au long de la discussion, une suite de **tests de Charme** ou de **Tromperie Difficiles** () déterminera l'inclination du Falleen à écouter les PJ et à les croire. Les premiers tests de compétence devraient être assortis d'un dé d'infortune , étant donné que Verannis se méfie des dires des PJ (voir également l'encadré **La voix du sang** page 28 pour vérifier que Matwe ne complique pas les choses). Si un désastre se présente, Verannis comprend que les PJ ne sont autres que ceux qui ont pénétré par effraction dans les locaux du Soleil Noir. Il s'ensuit un affrontement entre son groupe et les héros.

Si les PJ parviennent à convaincre Verannis du double jeu de Kaa'to, le lieutenant du Soleil Noir lance ses gardes sur la piste du chasseur de primes pour qu'ils le lui ramènent directement à son quartier général. Il remercie sèchement les personnages et prend congé.

En cas d'échec, Verannis charge deux de ses laquais (et peut-être un Trandosien en plus, cf. encadré **Vieilles plaies**, page 28) de filer les PJ pour découvrir ce qu'ils manigancent.

À la suite de cette rencontre, les PJ ont le choix entre se rendre au site suivant et s'apprêter à affronter Kaa'to (s'ils ont fait le tour des établissements intéressants). Passez dans ce dernier cas à l'**Épisode III**.

VERANNIS, SOUS-CHEF DU SOLEIL NOIR [RIVAL]




Compétences : Calme 1, Charme 2, Coercition 2, Commandement 2, Corps à corps 1, Distance (armes légères) 1, Magouilles 1, Système D 2, Vigilance 1

Talents : Détermination (quand il subit involontairement du stress, il en reçoit 1 point de moins (minimum de 1))

Capacités : transmetteur allélochimique (le MJ peut dépenser les menaces obtenues par un PJ pour permettre au Falleen de susciter la peur, le désir, la colère, le doute, la confusion ou autre émotion chez le personnage qui le cible et lui infliger 1 point de stress par menace)

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant)

LA VOIX DU SANG

Selon la valeur d'Obligation accumulée par Matwe, cacher l'association du groupe avec les Pyke risque de se révéler plus ou moins délicat. Tout le monde sait dans ce secteur que le jeune frère de Matwe est englué jusqu'au cou dans le commerce des épices. Verannis pourrait même se montrer suspicieux : « Je te connais, toi : tu ne serais pas de la famille de ce blanc-bec qui vend des épices pour les Pyke ? » Convaincre le cacique que les PJ n'ont pas d'intentions cachées devient alors plus problématique, ce qui se traduit par un dé d'infortune  aux tests de Tromperie si Matwe a une valeur d'Obligation d'au moins 15, tandis qu'un dé de difficulté de ces tests sera même amélioré s'il a 20 en Obligation.





LAQUAIS DU SOLEIL NOIR [SBIRE]






Compétences (en groupe uniquement) : Coercition, Corps à corps, Discrétion, Distance (armes légères), Pugilat

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), cran d'arrêt (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 3 ; portée au contact), menottes (s'en libérer demande de réussir un **test d'Athlétisme** ou de **Coordination Intimidant**    )

SITE 3 : LA TOUR ZELCOMM

- **Les PJ s'y rendent en premier lieu :** jouer le site selon la description.
- **Les PJ s'y rendent après être passés à l'Umbr**a : si les PJ apprennent de la bouche d'Omacala ou en examinant le fichier de Kaa'to que Zelcomm n'est qu'une façade couvrant de la contrebande d'armes, ils devraient se préparer à devoir combattre. Par ailleurs, ils auront appris que les locaux ont d'autres accès moins évidents. Pour les trouver, ils devront se contenter de réussir des **tests de Perception Faciles** , au lieu de la difficulté Moyenne dont il est question plus loin.
- **Les PJ s'y rendent après être passés à l'Arachne :** si les PJ ont échangé des tirs avec les hommes de Verannis, la sécurité de la tour Zelcomm n'en sera que plus renforcée. Des gardes sont postés devant l'entrée principale (cf. profil du Vigile de Zelcomm, page 31) et les systèmes de sécurité interne ont été activés (ajoutez 2 dés d'infortune   à toute tentative de piratage).

Dominant les bas-fonds mal famés de Coruscant, la tour Zelcomm est le siège des industries du même nom, petite compagnie de transports de marchandises spécialisée dans les livraisons vers la Bordure Extérieure. Le bâtiment est noir et menaçant, dépourvu du style et de l'illumination qui caractérisent les gratte-ciels typiques de la capitale impériale. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à l'approche des PJ :

La silhouette intimidante de la tour Zelcomm accueille les bureaux d'une compagnie de transport de marchandises livrant entre les Mondes du Noyau et la Bordure Extérieure. Son siège du Secteur 1265 grouille de clients et de négociants durant les heures d'ouverture, mais l'endroit est désormais plongé dans l'obscurité, apparemment fermé. Pourtant, il vous semble déceler quelque activité autour du bâtiment sous couvert de la nuit. Alors que vous approchez, une petite navette quitte un appartement supérieur.

La bâtisse semble déserte (sauf si le passage des personnages joueurs à l'Arachne a entraîné l'affectation de gardes à l'entrée). Si les PJ ont appris que la tour n'est qu'une couverture pour des opérations de contrebande d'armes, ils connaîtront aussi probablement l'existence des locaux de stockage cachés et des entrées secrètes.


VEILLES PLAIES

Si Tray'Essek a accumulé de l'Obligation en plus, son rival Lar'omx entend parler de l'incursion dans les locaux du Soleil Noir et décide d'annihiler le jagannath de Tray'Essek une bonne fois pour toutes. Si la conversation avec le Falleen se termine mal ou si Tray'Essek aiguillonne Verannis au sujet de son rival, Lar'omx accompagnera l'humain et l'Aquale du Soleil Noir censés « régler leur compte » aux PJ. Lar'omx a renoncé aux traditions de son peuple et n'hésitera pas à enchaîner les coups bas pour s'imposer sur Tray'Essek.






LAR'OMX FORBANNI [RIVAL]



Compétences : Athlétisme 2, Coercition 1, Coordination 1, Distance (armes légères) 1, Distance (armes lourdes) 1, Perception 1, Pugilat 2, Survie 2, Vigilance 1

Talents : Renversement (après avoir touché avec une attaque de Corps à corps ou de Pugilat, peut dépenser  pour jeter la cible à terre)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), griffes empoisonnées (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 3 ; portée au contact ; dépense 2 avantages   pour inoculer le poison : la cible doit réussir un **test de Résistance Moyen**   sous peine de subir 5 points de stress et de perdre sa manœuvre gratuite pendant un nombre de rounds égal au nombre de menaces  obtenues lors du test de Résistance), armure matelassée (+2 encaissement)

Examiner l'extérieur de l'édifice permet aux PJ de trouver les accès suivants :

- **Porte principale** : la grande porte à double battant est bien verrouillée par un système de sécurité sans grande complexité. L'accès aux locaux par cette ouverture demande de réussir un **test d'Informatique Moyen** (◆◆) assorti d'un dé d'infortune ■. Si le test est manqué et obtient une menace ☹, une alarme retentit pour alerter la sécurité du bâtiment de l'intrusion. Quiconque pénètre dans les locaux par cette entrée est parfaitement visible des passants. Cette porte donne sur le hall principal et trois ascenseurs permettant d'accéder au reste de l'édifice.
- **Aile de maintenance** : sur le flanc du bâtiment, on trouve une porte antiexplosion ouvrant sur un hangar de maintenance. L'ouverture de cette porte se réalise de la même manière que ci-dessus, mais l'endroit est plus isolé et l'opération ne devrait pas attirer l'attention des passants. Le hangar est sombre et contient deux speeders. Une issue permet d'atteindre les ascenseurs non loin du hall principal.

En réussissant un **test de Perception Moyen** (◆◆), les PJ pourront également découvrir ceci :

- **Grilles de ventilation** : les PJ trouvent plusieurs grilles de ventilation à l'arrière du bâtiment. Ces passages très étroits permettent d'accéder au sous-niveau 1A. Se glisser dans ces conduits étriqués est toutefois peu engageant. Il faut réussir un **test de Résistance Moyen** (◆◆) sous peine d'être en proie à la claustrophobie et de subir 2 points de stress. À plusieurs stades de la progression, l'espace est encore plus réduit, obligeant les PJ à s'aider mutuellement. Un **test de Coordination Facile** (◆) permet aux héros de se faufiler sans encombre.
- **Terrasse surélevée** : au troisième étage, une petite terrasse domine les alentours. Les PJ peuvent tenter de pénétrer dans le bâtiment par cette plateforme également pourvue d'une porte. Ils peuvent atteindre la terrasse avec un airspeeder ou en grim pant le long de la paroi jusqu'à la rambarde. S'ils veulent disposer de matériel d'escalade pour cette opération, il leur suffit de dépenser un point de Destin du côté lumineux (ils bénéficient dans ce cas d'un dé de fortune ■ à leurs tests de compétence). Grimper jusqu'à la terrasse demande un **test d'Athlétisme Difficile** (◆◆◆). Une fois les PJ parvenus sur la plateforme, ils pourront ouvrir la porte menant à l'intérieur en réussissant un **test de Magouilles Difficile** (◆◆◆) ou un **test d'Informatique Moyen** (◆◆).

Dans le hall d'entrée, un vigile de Zelcomm (cf. page 31) est assis devant un ensemble d'écrans vidéo de sécurité. Si les PJ parviennent à se débarrasser de lui, pirater la base de données de la compagnie se fait au moyen d'un **test d'Informatique Facile** (◆), ce qui permet d'apprendre que les bureaux privés de Coruum Sa'dia, cruel et arrogant Ishi Tib qui gère les industries Zelcomm, se situent au 18^e étage de la tour, au cœur d'un dédale de couloirs et de petites salles. Sur les écrans, on peut également voir une patrouille de sécurité parcourant divers étages. Les PJ vont devoir se montrer prudents pour ne pas avertir les gardes de leur présence. La patrouille prend connaissance de l'intrusion si les PJ obtiennent au moins 2 menaces ☹☹ dans le cadre d'un test de compétence.

À l'autre bout du hall, on trouve trois ascenseurs donnant sur les différents niveaux. Ils peuvent également s'arrêter au niveau 1A, mais il faut pour cela disposer d'une carte d'accès. La console peut être piratée par un **test d'Informatique**



Intimidant (◆◆◆◆) permettant de passer outre les contrôles d'accès classiques. Une autre approche consiste à éventrer la cabine pour pouvoir évoluer directement dans la cage d'ascenseur. Il faut d'abord pour cela réussir un **test de Mécanique Facile** (◆) ou un **test d'Athlétisme Moyen** (◆◆) afin de percer la paroi, puis tenter deux **tests d'Athlétisme** ou de **Coordination Difficile** (◆◆◆) pour descendre d'un niveau dans le conduit, et enfin un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆) pour forcer l'ouverture des portes depuis la cage d'ascenseur.

BUREAU DE CORUUM

Fouiller les étages supérieurs du bâtiment de fond en comble n'apporte pratiquement rien et risque fort d'éveiller l'attention de la patrouille. Les seuls objets intéressants se limitent à un stimpack, une trousse de réparation d'urgence et deux bâtons luisants rangés dans le placard d'un vestibule. Les PJ vont devoir pénétrer dans le bureau de Coruum s'ils veulent trouver des renseignements utiles concernant Kaa'to. Il faut pour cela atteindre le 18^e étage, le bureau se localisant vite une fois les PJ sortis de l'ascenseur.

La porte est verrouillée, mais on peut la crocheter en réussissant un **test de Magouilles Moyen** (◆◆) ou la faire sauter d'un tir de blaster. Si les PJ échouent ou obtiennent une menace ☹ ce faisant, une alarme silencieuse se déclenche pour avertir la sécurité et Coruum que quelqu'un a pénétré dans le bureau. Les PJ n'auront eux-mêmes pas conscience de son activation.



À l'intérieur, on trouve un bureau propre et bien rangé occupant une bonne partie de la pièce, ainsi que deux meubles remplis de dossiers le long du mur est. À l'opposé, une baie vitrée donne sur la ville. Un terminal se trouve sur le bureau, son écran verrouillé en attente d'un mot de passe. Un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆) permet de passer outre cette protection. Les PJ peuvent tenter trois fois de pirater l'ordinateur, après quoi la machine bloque toute manipulation et envoie une alerte à Coruum.

Voici ce qui peut se passer en cas de **test d'Informatique** réussi :

- ✨ : les fichiers informatiques sont classés de manière claire et comprennent des enregistrements de livraisons, de factures et de feuilles de solde. Une recherche rapide associée au nom de Kaa'to fera apparaître une facture concernant une livraison partielle d'armes, datée de la veille, ainsi qu'une adresse : celle de l'usine de production de kelerium du Secteur 943. Les articles restants sur la facture sont censés être livrés dans la soirée, à la zone désaffectée de l'usine. Les PJ peuvent également retrouver dans le fichier les noms de contacts potentiels au sein de l'organisation Zelcomm, notamment des personnes avec qui Kaa'to a déjà travaillé.
- 🕒 : parmi les objets de la facture, un détonateur thermique miniature apparaît comme « livré » ! Bien qu'elle ne soit pas aussi meurtrière que les versions de plus grande taille, une telle arme peut faire beaucoup plus de dégâts qu'une simple grenade (cf. page 36). Au moins, les PJ sauront à quoi s'attendre en affrontant Kaa'to.
- 🕒🕒 : non loin des fichiers concernant les transactions de Kaa'to, on trouve un autre détail intéressant : une note de rappel de Merr-Sonn Munitions. Apparemment, le

dernier lot de détonateurs thermiques miniatures produit est défectueux : il est en effet très rare que ces objets s'activent correctement.

- 🕒🕒🕒 ou 🕒🕒 : le système de sécurité se déclenche et envoie à Coruum un signal l'avertissant d'une intrusion dans son terminal. Les gardes du site sont également prévenus sur-le-champ. Quiconque tente d'intercepter les fréquences de communication proches pourra entendre les gardes se préparant à voir de quoi il retourne.

Pendant ce temps, les personnages qui n'ont pas d'aptitudes informatiques peuvent fouiller le reste de la pièce pour trouver d'autres pistes :

- Les meubles contiennent des piles de datapads répertoriant divers clients. En examinant les dossiers, on découvre que de nombreuses cargaisons du Soleil Noir sont stockées dans des rayons de l'entrepôt du sous-niveau 1A. Apparemment, Coruum est l'un des principaux fournisseurs d'armes du syndicat du Soleil Noir.
- dans un tiroir verrouillé du bureau (**test de Magouilles Facile** (◆) pour ouvrir), les PJ pourront trouver un blaster de poche, une carte d'accès au sous-niveau 1A et un scanner portatif calibré pour mesurer le niveau d'énergie et le stress mécanique de dispositifs armés.

Si Coruum Sa'dia reçoit une alerte, il contacte ceux de ses hommes qui travaillent dans la salle inférieure de stockage pour qu'ils s'occupent des intrus. Le contrebandier emploie un assortiment de soldats Duros, Rodiens et humains. Un groupe de trois vigiles se présente dans ce cas à l'étage pour intercepter les PJ.

VIGILE DE ZELCOMM [SBIRE]



Compétences (en groupe uniquement) : Coercition, Distance (armes légères), Pugilat

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), comlink, carte d'accès au sous-niveau 1A, uniforme de garde de Zelcomm (+2 encaissement)

Si des gardes arrivent alors que le groupe est encore dans le

UN PITON DE MARQUE

Si Jovel a accumulé des points d'Obligation en plus, c'est qu'elle a accompli plus d'une mission pour le compte des Pyke et du sénateur Aquem, et qu'elle commence à être connue et redoutée comme slicer. Les systèmes de sécurité les plus avancés ont de ce fait été mis à jour pour mieux se protéger contre son style d'attaque et sont même capables de reconnaître certains de ses cybepitons. La tour Zelcomm dispose d'une telle technologie, ce qui oblige la Bothan à améliorer un dé de difficulté de ses tests d'Informatique dans ces locaux si sa valeur d'Obligation est de 15 (et de deux dés si cette dernière est de 20).

bureau, les PJ entendent les portes de l'ascenseur s'ouvrir, puis des bruits de pas. Une voix bourru beugle en basic : « Sortez du bureau, les mains en l'air ! » Les vigiles se postent pendant ce temps dans le vestibule attenant à l'office. Les PJ disposent de nombreux abris si une fusillade éclate (ajoutez un dé d'infortune ■ aux tirs ennemis). Une fois que deux gardes sont tombés, le vigile restant tente de courir vers les ascenseurs. Si les PJ ne parviennent pas à l'arrêter dans sa fuite, il se retranche dans la zone de stockage où il rejoint ses collègues.

LOCAUX DE STOCKAGE

Le sous-niveau 1A, entrepôt caché pour armes de contrebande, est accessible par les ascenseurs (à condition de disposer de la carte appropriée) ainsi que par les conduits de ventilation dont les grilles donnent sur la rue.

Vous descendez les marches pour atteindre une passerelle traversant un vaste espace. Cette zone souterraine mesure au moins trente mètres de large sur quarante de long. Elle est remplie de caisses, de chargeuses et d'autres appareils de manutention. À l'autre bout de la salle, vous remarquez de grandes portes antiexplosion dont la largeur permettrait facilement l'accès de speeders de marchandise et de navettes. Elle doit mener vers des galeries conçues pour le transport d'articles illicites à l'abri des regards.

Selon ce que les PJ auront fait auparavant, le nombre de PNJ présents ici peut varier. Il y a au départ neuf ouvriers et vigiles, mais certains auront peut-être quitté l'entrepôt si les PJ ont déclenché une alarme. Ceux qui sont restés préparent une cargaison qu'ils chargent à bord d'un speeder de marchandise. Les boîtes sont posées sur des traîneaux à répulseurs pour faciliter le chargement sur le véhicule.

Depuis la position surélevée que leur procure la passerelle, les PJ ont l'occasion d'observer la salle et de choisir le meilleur poste s'ils décident d'attaquer les sbires en contrebas. Le cas échéant, reportez-vous au profil du vigile de Zelcomm (par groupes comptant au maximum trois sbires). Si un combat se déclare, les contrebandiers se hâtent vers la caisse la plus proche (à portée courte) et l'ouvrent pour substituer des fusils blasters (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; réglage étourdissant) à leurs simples pistolets blasters. Ils se mettent à l'abri (les tirs les visant sont assortis d'un dé d'infortune ■) et tentent d'activer la préparation du speeder pour pouvoir prendre la fuite. Les PNJ se servent de leur action pour répliquer aux tirs des PJ, mais ils cherchent surtout à quitter les lieux, si possible avec la cargaison. Le MJ peut profiter d'un ◊ obtenu par les joueurs pour leur indiquer que les sbires sont repartis avec les armes.

À l'issue du combat, les PJ peuvent examiner les caisses. Le chargement d'armes est constitué de fusils blasters (cf. ci-dessus), de grenades étourdissantes (cf. page 14) et de grenades à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Souffle 6). Reportez-vous à l'attribut Souffle dans l'encadré **Détonateur thermique miniature**, page 36. Les PJ peuvent s'emparer de quelques armes en vue de leur affrontement contre Kaa'to. S'ils en prennent beaucoup, toutefois, le MJ peut imposer cinq points d'Obligation à chacun. Le larcin ne manquera pas, en effet, de provoquer la colère de Coruum Sa'dia et du Soleil Noir (destinataire de la livraison).



ÉPISODE III : LES JEUX SONT FAITS

Quand les PJ auront accumulé tous leurs renseignements, il sera temps de décider de la marche à suivre. Les héros peuvent ainsi envisager ce qui suit :

Les joueurs ont peut-être découvert que Kaa'to réside dans l'usine de production de kelerium NovaCORE du Secteur 943. Les PJ s'y rendent alors pour explorer les lieux et trouver la base de Kaa'to et son hangar. Il en résulte une confrontation directe avec le chasseur de primes.

- Les PJ peuvent tenter d'attirer Kaa'to dans un guet-apens en profitant de la livraison d'armes qui l'attend ou en se faisant passer pour les acheteurs de ses épices. Les joueurs sont alors censés choisir eux-mêmes les circonstances dans lesquelles ils l'affrontent. Une fois que Kaa'to a subi au moins autant de blessures que la moitié de son seuil de blessure, il bat en retraite vers l'usine NovaCORE, pour avoir l'avantage du terrain.
- Si les PJ n'ont toujours pas la moindre piste pour retrouver Kaa'to, c'est le chasseur de primes qui ira à leur rencontre. Il frappe peu de temps après leur dernière visite d'un site, en tentant d'abattre les héros un par un dans les ruelles des bas-fonds de Coruscant. Son jet pack lui permet de se mettre à l'abri pour attaquer depuis les ombres. Si les PJ se montrent trop coriaces, il se retranche vers sa cachette en laissant malgré tout suffisamment de traces pour être retrouvé.

SECTEUR 943

Ce qu'on appelle la Fabrique, zone industrielle jadis prospère pour des compagnies comme Serv-O-Droid, Hunvicko ou Nebula, n'est désormais qu'un enchevêtrement de bâtiments à moitié déserts où des êtres privés de droits se retranchent pour évoluer avec une certaine autonomie. On y retrouve des contrebandidiers, des toxicomanes, des droïdes défectueux, des bandits, des chasseurs de primes et bien d'autres marginaux. Les limaces du durabéton, les mites des pierres, les vers de gaines et autres formes de vermine pullulent ici, au point que les voyageurs seraient bien avisés de rester à l'écart des bâtiments délabrés.

Bien que l'industrie ait pour l'essentiel déménagé vers des zones meilleur marché et moins contraignantes, beaucoup d'usines du secteur fonctionnent toujours, oubliées, sous l'impulsion de processus automatisés. L'Empire recourt d'ailleurs à certains habitants du coin pour la production de ses chasseurs TIE, ces sites étant sous la surveillance permanente de stormtroopers impériaux.

C'est du côté ouest du Secteur 943 que l'on trouve l'usine de production de kelerium NovaCORE. L'établissement fonctionne depuis des siècles et le minerai est utilisé à de nombreuses fins. Le complexe est très grand, couvrant un bon tiers du secteur. L'usine est presque entièrement automatisée, l'essentiel du travail étant assuré par des droïdes. Quelques employés de NovaCORE sont installés dans un bureau de la tour nord, pour intervenir en cas d'urgence.

Kaa'to Leeachos réside dans une annexe désaffectée de l'usine. Les vieux conduits d'échappement sont assez larges pour y poser son navire, le *Fil de Lame*.

Les PJ vont devoir se rendre à la Fabrique en speeder, soit avec celui qu'ils ont récupéré au début de l'aventure soit en se faisant transporter (à un tarif d'environ 10 crédits). Une fois sur la plateforme d'atterrissage (A), ils pourront évoluer à pied.

S'ils veulent atteindre l'ancre de Kaa'to sans se faire remarquer, il leur faudra traverser l'usine et en éviter les dangers.

USINE NOVACORE

Les lieux suivants correspondent à l'intérieur de l'usine de production de kelerium :

LIEU A : PLATEFORME D'ATTERRISSAGE

Cette plateforme d'atterrissage du sud du complexe est à peine illuminée et constamment nappée de nuages de vapeur émanant des proches sorties d'échappement. Les lignes lumineuses qui marquent son centre sont les seuls indicateurs permettant de se repérer parmi les boîtes, caisses et autres chargements abandonnés qui bordent la plateforme et qui n'ont manifestement toujours pas retenu l'attention des ouvriers de l'usine.

Une fois l'atterrissage effectué, les PJ trouvent deux voies partant de la plateforme : l'une vers les bureaux de NovaCORE, l'autre vers les citernes de kelerium qui alimentent la raffinerie. Si les personnages examinent les caisses qui jonchent la plateforme, ils trouveront des outils, des pièces mécaniques et d'autres matériaux de base.

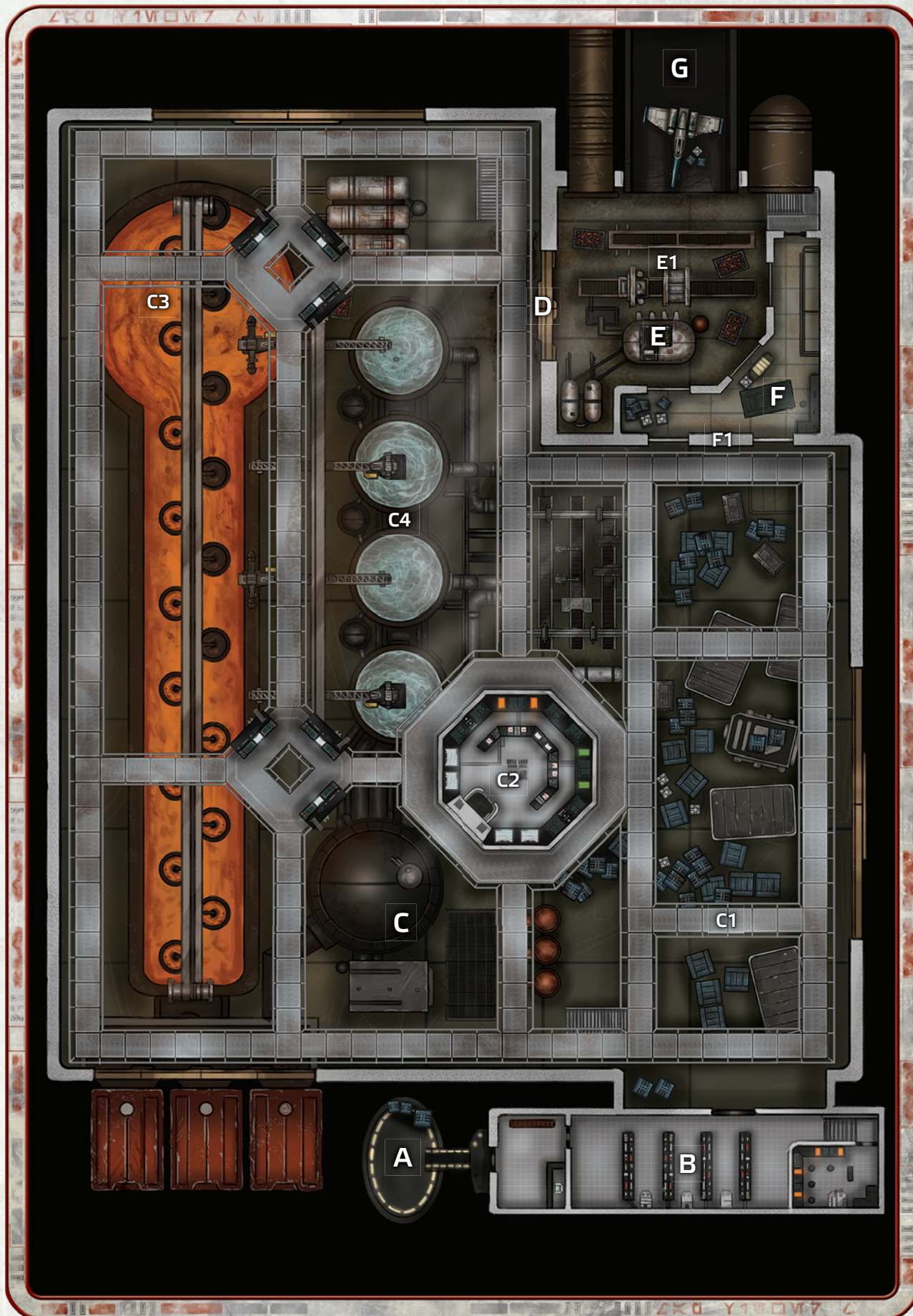
LIEU B : BUREAUX

Les bureaux austères de NovaCORE accueillent un très maigre personnel. Vous pénétrez dans le bâtiment : un passage surélevé domine la salle principale où des droïdes s'activent gauchement entre divers écrans et appareils contrôlant l'usine. Des groupes d'écrans de sécurité affichent une grande partie de la raffinerie et ce qui s'y passe. À l'autre bout du bâtiment, un petit bureau surplombe et supervise ce remue-ménage. Derrière la baie vitrée, trois Mustafariens mènent les opérations.

Quand les PJ arrivent sur place, la plupart des droïdes ouvriers de NovaCORE sont affairés et ne les remarquent pas. Un droïde les détecte toutefois sur son écran de contrôle, mais il semble hésiter sur leur légitimité en ces lieux. Au bout de quelques minutes, il alerte les contremaîtres que des individus ont pénétré dans les locaux.

Quand les employés prennent conscience de la présence des PJ, l'un des Mustafariens sort du bureau pour voir de quoi il retourne. Il aboie aux héros dans sa langue en leur demandant ce qu'ils viennent faire dans cette zone interdite au public. Les PJ peuvent tenter de le jouer à l'esbroufe par un **test de Tromperie Moyen** (◆◆). En cas d'échec, il fait appel à un groupe composé de quatre droïdes de sécurité (cf. droïde policier, page 22) pour reconduire les PJ hors du complexe. Les Mustafariens ne savent aucunement que Kaa'to se terre quelque part dans leur usine.

En cas de fusillade avec les droïdes, les ouvriers de NovaCORE filent hors de l'édifice pour aller chercher du renfort. Cela prend toutefois du temps et ne devrait pas avoir de conséquences sur le reste de l'aventure (le MJ peut faire intervenir d'autres forces de sécurité au moment où les PJ quittent les lieux).



LIEU C : FONDERIE DE KELERIUM

La plus imposante structure du complexe s'étend sur une longueur de près d'un demi-kilomètre. C'est ici que l'on raffine le kelerium. Les traîneaux à répulseurs vont et viennent au travers de grandes portes de hangar : les caisses de minerai traité sortent des locaux et d'autres, vides, affluent à l'intérieur pour y être remplies.

À l'intérieur, des rivières de kelerium en fusion coulent le long de gorges artificielles, tandis que de gigantesques creusets y plongent pour extraire la substance en vue de l'étape suivante. Des passerelles s'entrecroisent d'un bout à l'autre de l'espace, parcourues de droïdes contrôlant infatigablement les jauges, les rapports et les écrans. Une chaleur intense règne ici, ce qui explique sûrement pourquoi on n'affecte que des droïdes à cette tâche ingrate.

De nombreux dangers pourraient se traduire par une mort rapide et douloureuse pour les personnages. En raison de la chaleur accablante, tous les PJ doivent réussir un **test de Résistance Moyen** (◆◆) sous peine de voir leur seuil de stress réduit de 2 points jusqu'à la fin de la rencontre, y compris pendant l'affrontement contre Kaa'to.

C1 : PASSERELLES

Des passerelles parcourent toute la fonderie en surplombant le kelerium. Elles permettent aux droïdes de se rendre d'un bout de l'usine à l'autre pour contrôler les machines et effectuer diverses mesures. De nombreuses plateformes sont reliées par ces passerelles. On y trouve des terminaux avec des écrans de contrôle de la température du kelerium et autres indicateurs.

Sous ces passerelles, des creusets automatisés et des pinces articulées coulisent sur des rails pour plonger dans le minerai en fusion avant de le verser dans des citernes de refroidissement. Si un personnage tente de sauter sur un de

ces bras en mouvement ou dans un creuset, il doit réussir un **test d'Athlétisme** ou de **Coordination Moyen** (◆◆). Un second test de compétence sera demandé pour retourner sur la passerelle. Quiconque rate sa tentative a droit à un **test de Coordination Difficile** (◆◆◆) sous peine de devoir dépenser un point de Destin du côté lumineux pour se rattraper in extremis et éviter de tomber dans le kelerium en fusion, ce qui se traduirait par la mort instantanée du personnage.

C2 : TOUR DE CONTRÔLE

Cette grande tour centrale est occupée par une douzaine de droïdes supervisant les opérations de l'usine. La tour domine le plan de la raffinerie de quatre étages. On y accède par un ascenseur au rez-de-chaussée ou au niveau des passerelles. Si les PJ atteignent la tour, les droïdes s'efforceront de les empêcher de déranger le bon fonctionnement de l'installation (cf. profil du droïde policier, page 22).

Les terminaux de la tour permettent de contrôler les creusets, les bras mécanisés et autres appareils. Un **test d'Informatique Moyen** (◆◆) est nécessaire pour en prendre les commandes.

C3 : COULÉES DE KELERIUM

Le kelerium brut pénètre dans la raffinerie depuis les tours extérieures, pour être précipité dans la matière en fusion. Quand le minerai se mêle au liquide, il vient gonfler le flux constant qui tourne en boucle dans la raffinerie. Les creusets viennent alors écopper la matière ardente pour la verser dans les citernes de refroidissement (C4). La substance atteint plusieurs milliers de degrés de température, ce qui suffit à faire fondre à peu près tout en quelques secondes (y compris les PJ et les chasseurs de primes).

C4 : CITERNES DE REFROIDISSEMENT

Le kelerium en fusion est recueilli dans les conduits prévus à cet effet avant d'être versé ici. C'est dans ces réservoirs qu'il atteint une température plus normale avant d'être extrait par l'intermédiaire de gros tuyaux menant jusqu'à une autre tour où se déroule la dernière étape d'affinage. Il en est alors tiré une poudre fine qui est véhiculée sous terre pour être empaquetée et transportée.

LIEU D : DÉBRIS

Comme les autres tas jonchant le site, ceux-ci sont composés de vieux droïdes et de pièces correspondantes, de minerai non raffiné et d'autres dérivés. Ces piles sont ici disposées de manière à laisser un étroit passage menant jusqu'à une porte antiexplosion occultée par les débris. L'accès donne sur une section désaffectée de l'usine qui ne semble pas avoir été ouverte depuis des décennies.

La porte antiexplosion sur laquelle donne ce sentier est factice. Kaa'to l'a condamnée de l'intérieur. C'est en fait derrière un tas de débris que se cache le véritable accès (**test de Perception Facile** (◆) pour le trouver). Le chasseur de primes a piégé cette porte avec plusieurs charges réparties sur le seuil et dissimulées parmi les débris. Il faut réussir un **test de Perception Moyen** (◆◆) pour les remarquer et un **test de Calme Difficile** (◆◆◆) pour les désarmer. La porte n'est pas verrouillée, justement pour pousser les intrus à l'ouvrir directement et déclencher ainsi les charges. Le cas échéant, toutes les personnes à portée courte de la porte subissent 5 points



de dégâts et se retrouvent à terre. Une fois le piège et la porte passés, les PJ peuvent pénétrer dans la section abandonnée de l'usine (E).

LIEU E : SECTION ABANDONNÉE DE L'USINE

En entrant dans cette zone d'affinage enténébrée, vous découvrez de vieux tapis roulants, des centrifugeurs et des compacteurs oubliés sous une épaisse couche de poussière. Des caisses éventrées, un speeder hors service et d'autres vestiges jonchent le sol. Quelques échelles appuyées contre d'énormes conduits d'échappement permettent de s'extraire de cette vaste salle d'un côté, tandis qu'un escalier donne sur un bureau désaffecté de l'autre. Une faible lueur émane de cette dernière pièce.

Kaa'to n'a pas l'habitude de se servir du rez-de-chaussée de cette partie de l'usine, témoin d'une époque où le minerai devait être davantage traité avant d'être fondu. Personne ne s'y est rendu depuis des années et il n'y a d'ailleurs rien à trouver en dehors de machines d'un autre temps qui, étonnamment, fonctionnent encore. Un panneau de contrôle crasseux peut être activé en réussissant un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆), ce qui anime progressivement tous ces appareils.

L'escalier mène jusqu'aux quartiers de Kaa'to. Il a piégé certaines marches qu'il sait éviter. Les PJ ont droit à un **test de Perception Difficile** (◆◆◆) quand ils pénètrent dans la salle pour détecter les explosifs. Leur désamorçage demande un **test de Calme Moyen** (◆◆). Un faux-pas et les charges ravagent l'escalier (5 points de dégâts pour toute personne à portée courte), ce qui condamne en outre l'accès à la cachette de Kaa'to. La porte à laquelle aboutissent les marches est verrouillée. Un **test de Magouilles Moyen** (◆◆) est nécessaire pour la crocheter, mais un tir de blaster suffit à la faire sauter.

Si les PJ sont parvenus à décider le Soleil Noir à lancer ses hommes aux trousse du chasseur de primes durant leur passage à l'Arachne, ils trouvent deux dépouilles gisant dans le coin proche des escaliers. Kaa'to a dans ce cas subi une blessure critique Moyenne choisie par le MJ (cf. **Table 1-6**,

page 12). Les hommes du Soleil Noir n'ont manifestement pas été d'une efficacité redoutable dans leur approche du Nikto.

E1 : TAPIS ROULANTS, CENTRIFUGEURS ET COMPACTEURS

Si Kaa'to ou les PJ parviennent à activer ces antiquités, de nouveaux dangers surviennent. Sur les tapis roulants, il faut réussir un **test de Coordination Facile** (◆) pour rester en équilibre. Se déplacer dans le sens de marche du tapis ne demande qu'une brouille, mais l'inverse requiert deux manœuvres. Les centrifugeurs s'ouvrent latéralement et pivotent à une vitesse dangereusement élevée pour séparer les particules de minerai de la gangue. Les créatures qui tombent dedans doivent en ressortir en un round par un **test d'Athlétisme Moyen** (◆◆) assorti d'un dé d'infortune ■ sous peine de subir 5 points de blessure. Les compacteurs sont encore plus meurtriers, broyant directement quiconque ne se sort pas à temps.

LIEU F : CACHETTE DE KAA'TO

Ce vieux bureau de contremaître est la résidence de Kaa'to sur Coruscant. Un lit simple est adossé au mur nord et huit caisses sont empilées le long du mur ouest. Celles-ci ressemblent fort à celles qui étaient stockées à la tour Zelcomm, identifiées comme les restes de la dernière livraison d'armes du chasseur de primes.

Le logement de Kaa'to est un vrai capharnaüm. Il lui arrive de se servir du lit, mais il est généralement en ville en train de traquer une proie.

La fouille de la pièce révélera trois fusils blasters (cf. page 31) dans les caisses, ainsi que deux grenades à fragmentation (cf. page 31), quatre grenades étourdissantes (cf. page 14) et un détonateur thermique miniature (cf. page 36).

F1 : FENÊTRES

Deux fenêtres permettent de surveiller le quai de chargement depuis ce bureau. La crasse s'est accumulée avec les années, au point qu'on les distingue à peine des murs. Les fenêtres sont de piètre qualité et voleront en éclat après quelques tirs de blaster.

LIEU G : « HANGAR » DE KAA'TO (CONDUITS D'ÉCHAPPEMENT)

Ces grandes canalisations d'échappement débouchent directement sur l'extérieur et n'ont pas servi depuis des décennies. Le chasseur de primes en a profité pour y garer son Chasseur de Têtes Z-95-AF4 très personnalisée, le Fil de Lame. La passerelle d'accès est abaissée et l'endroit semble désert. Au pied des marches, une cargaison est posée qui comprend notamment les épices volées !

Si les PJ reviennent ici après la bataille pour chercher le vaisseau, ils trouvent une partie de la cargaison d'épices volée aux Pyke. Ils sont alors en mesure de la rapporter à ces derniers pour diminuer leur valeur d'Obligation de 5 points chacun. Ils peuvent tout aussi bien décider de garder les épices pour les revendre de leur côté. Cela peut leur rapporter 10 000 crédits à condition de trouver le bon acheteur (**test de Système D Difficile** [◆◆◆]), mais ajoute 5 à la valeur d'Obligation de chacun, vu qu'ils trahissent à leur tour leur employeur ; ils pourraient bien avoir affaire aux tentatives de repréailles des Pyke dans la suite de leurs aventures.

UN SOURIRE POUR LA PHOTO ?

Les holocams de surveillance de NovaCORE ont saisi les PJ en plein combat et la compagnie a contacté les forces de sécurité de Coruscant. Si Sinoca a accumulé de l'Obligation, la police pourra faire le recoupement avec sa base de données criminelle et venir l'arrêter au moment où elle s'apprête à partir avec le reste du groupe. Si son Obligation est de 15, quatre droïdes policiers sont dépêchés, mais si sa valeur est de 20, trois membres de la police du sous-monde de Coruscant (cf. page 22) sont directement chargés de la retrouver.

LE FINAL

L'affrontement final est l'occasion pour le MJ de passer à la vitesse supérieure sur le plan de l'action et du spectacle. Une fusillade dans un environnement encombré et dangereux est idéale pour une ultime bataille. Reportez-vous à l'encadré **Mais où est Kaa'to ?** de la page suivante pour savoir où démarre le chasseur de primes.

Si les joueurs veulent communiquer avec lui avant d'entamer les tirs, il leur beugle quelque chose de ce genre dans sa langue gutturale (le nikto) :

« Alors ça y est, on se sent plus parce qu'on m'a retrouvé et qu'on croit qu'on va enfin me faire payer ma trahison ? Parce que vous allez me faire croire que vous n'auriez pas fait la même chose si le Soleil Noir vous en avait offert plus que les Pyke ? Allez, on va voir combien de temps il me faut pour vous ajouter à mon tableau de chasse. »

Quand se déclarent les hostilités, Kaa'to file vers la raffinerie de kelerium, les PJ sur ses talons. Il profite de son jet pack pour prendre de la hauteur et éviter les dangers de la fonderie, mais

DÉTONATEUR THERMIQUE MINIATURE

Ces dispositifs surnois ont une taille moitié moindre que celle des grenades à fragmentation et présentent une coque en thermites-baradium autour d'un noyau en baradium. Lors de la détonation, la fusion résultante engendre une vague de particules qui désintègre tout dans le rayon de la déflagration. Un seul de ces détonateurs suffit à nettoyer une grande pièce. Le profil de l'arme est le suivant : (Distance [armes légères] ; dégâts 12 ; critique 2 ; portée courte ; Souffle 10). Souffle 10 indique que l'attaquant peut dépenser 2 avantages [☹☹] pour s'assurer que la déflagration atteigne toute personne à portée courte de la cible de départ et lui inflige 10 points de dégâts.

Les détonateurs thermiques peuvent être réglés pour exploser à l'impact ou après un délai suivant l'activation (début de l'action de l'attaquant), lequel peut être ajusté jusqu'à 3 rounds.

Ce lot était défectueux, si bien que l'arme ne détone que si l'on dépense 3 avantages [☹☹☹] ou un triomphe [☺] lors du **test de Distance (armes légères)** correspondant. En cas de désastre [☹], elle explose trop tôt, dans la main du porteur.

respecte pour le reste les règles normales concernant l'utilisation de manœuvres pour passer d'un niveau de portée à l'autre. Le jet pack lui permet de rester en l'air pendant deux rounds consécutifs, après quoi il entre en surchauffe et s'éteint.

Ensuite, Kaa'to tente de voler jusqu'aux passerelles qui s'entrecroisent au-dessus du kelerium en fusion et se dirige vers la tour de contrôle (C2). Les PJ peuvent viser (manœuvre) son jet pack pour le mettre hors service. Mais entre le vacarme de l'usine et la vapeur qui flotte dans toute la zone, les attaques à distance sont assorties d'un dé d'infortune [■]. Les joueurs ne doivent pas hésiter à dépenser des points de Destin s'ils veulent vaincre le Nikto.

Kaa'to tente de canarder les PJ depuis sa position avantageuse. Tous les tests de combat effectués depuis son poste surélevé bénéficient d'un dé de fortune [■]. Cela ne s'applique plus si les PJ sont au même niveau que le chasseur de primes.

Une fois que Kaa'to a subi au moins autant de blessures que les trois quarts de son seuil de blessure, il tente de faire peur à ses agresseurs avec son détonateur thermique miniature. Il ne sait pas lui-même que l'arme est défectueuse (cf. encadré **Détonateur thermique miniature**, ci-dessus).

Les joueurs ont trois approches à leur disposition pour vaincre Kaa'to : le terrasser à force de blessures, à force de stress, ou le neutraliser par le biais de l'environnement. Les PJ vont devoir décider s'ils veulent le faire prisonnier ou s'il est temps de recourir à des mesures plus radicales. On peut facilement trouver la mort par perforation, par broyage ou par incinération parmi les divers engins, presses et super soudeurs employés pour la production de barres de kelerium. Les PJ parviendront peut-être à lui déverser le contenu ardent d'un creuset sur la tête ou à le faire tomber dans les rivières de kelerium en fusion qui lui tendent les bras. Un MJ retors peut même faire disparaître le Nikto dans ces flux liquides et (selon toute vraisemblance) meurtriers, pour le laisser survivre à l'insu des PJ et le faire réparaître dans d'autres aventures.



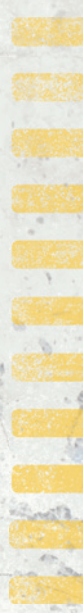
MAIS OÙ EST KAA'TO ?

La position de départ de Kaa'to dépend de la discrétion dont les PJ ont fait preuve (ou non) durant leur enquête préalable sur le chasseur de primes.

- **Si les PJ ont bâclé ou mal géré la plupart des visites et rencontres**, en provoquant des combats superflus ou en se mettant à dos des PNJ importants, le chasseur de primes sera sur le qui-vive et sillonnera les passerelles de la raffinerie (C1). Les PJ ne peuvent dans ce cas le prendre par surprise qu'en réussissant un **test de Discrétion Difficile** (◆◆◆) lors de leur approche.
- **Si les PJ ont plutôt bien géré leur passage dans les bas-fonds de Coruscant**, en rédui-

sant les effusions de sang au minimum et en faisant preuve de tact auprès des PNJ importants, ils devraient pouvoir surprendre Kaa'to dans sa cachette (F). Il tente alors de les neutraliser à coups de blaster, puis file vers la salle principale de la fonderie (C) par les fenêtres (F1).

- **Si les PJ cherchent à le piéger** en se faisant passer pour des acheteurs d'épices ou pour des hommes de Zelcomm, et qu'ils savent où le chercher dans la partie désaffectée, Kaa'to s'est posté de manière avantageuse sur les marches de sa cachette (F) pour pouvoir observer les visiteurs. Si les PJ ont déjà eu affaire à lui, il leur faudra probablement se déguiser.



KAA'TO LEEACHOS, CHASSEUR DE PRIMES KADAS'SA'NIKTO [NÉMÉSIS]



Compétences : Coercition 1, Distance (armes légères) 2, Pilotage (planétaire) 2, Pugilat 1, Résistance 2, Survie 2

Talents : Coup mortel (ajoute +10 aux résultats des blessures critiques infligées aux adversaires), Détermination (quand il subit involontairement du stress, il en reçoit 1 point de moins [minimum de 1])

Capacités : Némésis de combat (le MJ ajoute un créneau d'initiative en fin d'ordre d'initiative ; la Némésis peut effectuer un second tour de jeu dans le round quand intervient ce nouveau créneau ; tous les effets qui étaient censés prendre fin à son prochain tour ne se terminent qu'à son prochain tour du round suivant ; cela permet à la Némésis de contrebalancer le surnombre des PJ)

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), griffes (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 3 ; portée au contact), armure laminée personnalisée (+2 encaissement), jet pack défectueux (dépense une manœuvre pour tenter un **test de Pilotage (planétaire)** assorti d'une difficulté de [●] pour voler comme indiqué à la page 36 ; explose comme une grenade à fragmentation sur un désastre ☹ ou après avoir subi 10 points de dégâts, cf. page 31)



AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Le seuil de blessure par défaut de Kaa'to est de 20. Si le groupe compte moins de quatre membres ou qu'il ne dispose pas de combattant robuste, le MJ voudra peut-être retirer entre 2 et 6 points à cette valeur. À l'inverse, si le groupe est plus nombreux ou particulièrement aguerrri, le MJ pourra ajouter entre 2 et 6 points à ce seuil de blessure et éventuellement améliorer d'autres facultés de combat. Une autre solution consiste à prolonger le combat quelles que soient les blessures subies par Kaa'to, jusqu'à ce qu'un coup fatal particulièrement épique ou inespéré lui soit porté.

Pour corser l'affaire, le MJ peut également songer à ajouter ce qui suit aux talents du chasseur de primes :

Adversité (améliore un dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible, jusqu'à la fin du combat).

KADAS'SA'NIKTO

Également connus sous le terme de Niktos verts, il s'agit d'une espèce reptilienne des forêts de la planète Kintan, dans l'amas de Si'Klaata. Comme tous les Niktos, ils furent réduits en esclavage par les clans Hutts pendant des milliers d'années. Ces Niktos assurèrent ainsi le rôle de brutes assujetties, quelques rares individus s'extrayant de cette servitude à la mort de leur maître ou par quelque autre moyen. Les Niktos sont connus pour être violents et rattachés à des cultes pratiquant des sacrifices de sang en divers points de la galaxie.

KAA'TO LEEACHOS

Kaa'to travaillait autrefois dans la protection rapprochée d'un Hutt secondaire du nom de Morbiss, esclavagiste sévissant depuis Nar Shaddaa. Cet individu dépravé avait bien des ennemis d'un bout à l'autre de la Bordure Extérieure et prenait soin de toujours se faire accompagner de nombreux molosses et guerriers. Cela ne suffit cependant pas à déjouer les plans de ses rivaux. Le marchand d'esclaves succomba en effet à une bombe disposée sur le quai occupé par son navire alors qu'il était de passage à Malastare pour parier sur les courses de modules.

L'explosion emporta Morbiss, son vaisseau, ses gardes et une grosse partie de la « cargaison » que le Hutt était venu vendre. Le Nikto ne dut sa survie qu'à la chance. Au moment de l'incident, il était en train de s'occuper d'un esclave récalcitrant qui donnait du fil à retordre à son maître, si bien qu'il se trouva juste en périphérie du périmètre de la déflagration.

L'explosion qui libéra Kaa'to le priva toutefois de sa jambe droite et lui brûla une grande partie du bras droit. Heureusement pour lui, il avait caché un bon pactole sur lui et quand les secours se présentèrent, il put négocier le remplacement de sa jambe avec le Gran qui le trouva. Tous ses crédits y passèrent, mais Kaa'to Leeachos put enfin se libérer des entraves des Hutts.

Désormais sans le sou, Kaa'to se mit à travailler dans le domaine de la sécurité sur Malastare, jusqu'à pouvoir se payer le voyage vers un autre monde. Le destin voulut que le seul transporteur abordable le mène sur Rodia, où allait débiter sa nouvelle carrière. Sur cette planète, Kaa'to se retrouva engagé par le chasseur de primes Knoke, Rodien peu aimable qui se mit pourtant à l'apprécier et lui enseigna l'art de la traque. Knoke connaissait bien son métier, mais il trouva la mort lors d'une

mission visant à capturer un Jedi franc-tireur durant la Grande Purge. Kaa'to prit alors la mission à son compte et l'accomplit proprement. Sa réputation grandit rapidement après cet exploit. En quelques années, il multiplia les emplois et les clients. Knoke lui avait laissé son navire et son équipement, bases solides permettant au Nikto d'accumuler une petite fortune.

Mais l'orgueil de Kaa'to se mua en suffisance, et il commença à mépriser ses employeurs et à se croire intouchable. Peu de temps après avoir marqué son territoire à Coruscant, il crut opportun de tromper les Pyke, ce qui finit par mettre les personnages joueurs sur sa route.

ÉPILOGUE

À la fin de ce combat épique, les personnages joueurs peuvent retourner au hangar pour fouiller le navire de Kaa'to (G). Ils voudront peut-être s'approprier l'engin pour le revendre (le chasseur vaut bien 55 000 crédits). À bord, on trouve une petite caisse d'épices dans la cale. Cela ne représente qu'une parcelle de la livraison que Kaa'to a volée aux Pyke, mais c'est un début si les PJ veulent s'acquitter de leurs dettes ou lancer leur propre opération de contrebande.

Pour avoir réglé son compte au chasseur de primes, les Pyke rémunèrent chaque personnage de 1 000 crédits, ce qui correspond à la proposition énoncée par Tranchoir. En termes de jeu, ils réduisent également la valeur d'Obligation de chaque personnage joueur de 5, mais les héros en ont peut-être accumulé davantage au fil de ce scénario.

Ce qui attend les PJ à partir de là reste à la discrétion du MJ. Parmi les possibilités d'aventures ultérieures de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, on peut citer :

- **Soleil Noir** : les PJ ont eu affaire à l'organisation à plusieurs reprises, ce qui pourrait bien devenir une habitude. Le Soleil Noir est peut-être toujours à leur recherche pour le vol de données avec effraction, ce qui pourrait engendrer des aventures palpitantes qui verront les PJ tenter d'échapper à ce syndicat criminel d'envergure galactique.
- **Obligations** : les PJ ont chacun des Obligations qui façonnent leurs objectifs et leur comportement. Le MJ a tout intérêt à profiter du système des Obligations dans la conception de ses aventures s'il souhaite approfondir l'implication des personnages.
- **Adapter des aventures d'introduction** : il existe un certain nombre d'aventures publiées permettant de lancer une campagne, notamment celle qui figure dans le livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE (Ça sent le roussi)** et celle qu'on trouve dans le **KIT DU MAÎTRE DU JEU (Qui paie ses dettes s'enrichit)**, particulièrement indiquées pour faire suite à la présente histoire.



STAR WARS[®] AUX CONFINS[™] DE L'EMPIRE

LE JEU DE RÔLE

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

Alors que la guerre civile fait rage, l'Empire referme sa poigne de fer sur la galaxie. Pourtant, l'influence de l'Empereur ne peut s'étendre à l'infini, et c'est aux confins de l'Empire que l'on trouve les tanières des contrebandiers et des seigneurs du crime, des chasseurs de primes et des voleurs de toute sorte. Tous ne désirent en définitive que peu de choses : faire fortune et survivre un jour de plus.

Embarquez pour des aventures palpitantes dans l'univers de *Star Wars* avec **SOUS LE SOLEIL NOIR**, un scénario d'introduction pour le jeu de rôle **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Après qu'un trafic d'épices a mal tourné, les personnages se retrouvent obligés de naviguer en eaux troubles dans le sous-monde de Coruscant et de traquer un redoutable chasseur de primes sans scrupule. Pourront-ils échapper aux brutes du Soleil Noir et aux forces impériales afin de mettre un terme à la cavale du traître une bonne fois pour toutes ?

Ce livret, édité à l'occasion du FREE RPG DAY 2013, contient les éléments suivants :

- Les règles simplifiées de *Star Wars* : **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.
- Quatre personnages prêtirés. Jouez un vaurien humain, une négociante rodienne, une slicer bothan ou un maraudeur trandosien.
- Un aperçu de Coruscant, des règles pour jouer au sabbac, des adversaires exclusifs, et le plan d'une installation industrielle.

EDGE



FANTASY
FLIGHT
GAMES



starwars.com