

## EXEMPLE DE TEST D'OBLIGATION

**A**u début d'une partie avec Oskara la Twi'lek, 41-VEX le droïde, Lowhhrick le Wookie et Pash l'humain, le MJ prend leur table d'Obligation et lance un dé de pourcentage.

Valeur d'Obligation	Type d'Obligation	Personnage
1-15	Faveur	Pash
16-25	Devoir	Oskara
26-35	Serment	Lowhhrick
36-45	Dette	41-VEX

Le MJ obtient un résultat de 39. Cela signifie que l'Obligation du groupe a été déclenchée (car le MJ a obtenu un résultat inférieur ou égal à leur Obligation totale de 45). Pour être plus précis, c'est l'Obligation de 41-VEX qui a été déclenchée, car le résultat est compris entre 36 et 45.

D'un point de vue purement mécanique, cela signifie que le seuil de stress de tous les personnages subit un

malus de -1 pour la partie, et que celui de 41-VEX subit même un malus de -2. D'un point de vue narratif, cela peut juste vouloir dire que 41-VEX est très inquiet au sujet de ses dettes en souffrance, assez inquiet en tout cas pour se plaindre et perturber ses trois compagnons. Ce n'est pas un élément crucial de l'histoire en cours, mais un moyen de rappeler aux personnages qu'ils vont devoir gérer cette Obligation d'une manière ou d'une autre.

Toutefois, si le MJ avait obtenu un 44 (un double), la situation aurait été plus grave. Dans ce cas, Oskara, Lowhhrick et Pash auraient vu leur seuil de stress réduit de 2 pour la partie, alors que celui de 41-VEX aurait subi un malus de -4. Dans ce cas, le MJ pourrait décider que le malus est assez grave pour qu'un événement de mauvais augure se déroule, comme un dépitier qui contacte le pauvre droïde pour lui demander un paiement sur-le-champ, ou son créancier menaçant de lui mettre un chasseur de primes sur le dos (et autant dire que si ses amis se font tirer dessus au passage, cela ne pose aucun problème au créancier).

de l'acquisition qui est faite, de la personne ou des gens avec lesquels les négociations sont menées, etc. L'acquisition au noir d'un coupleur T-45 se traduira par une Obligation de 5 auprès d'un receleur renommé, et par une Obligation de 15 auprès d'un politicien devant tirer quelques ficelles et rester plausible en niant toute implication dans cette affaire.

### SOLDER UNE OBLIGATION

Quand les personnages ont la possibilité de rembourser une Obligation ou d'engager des ressources pour en baisser le niveau, on parle de solde ou de règlement. L'opération peut se dérouler de plusieurs façons. Dans la plupart des cas, le solde est spécifique ou générique.

### RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE

Selon l'Obligation déclenchée ou la forme des ressources impliquées, le solde peut être lié à l'Obligation d'un personnage précis. Par exemple, si l'Obligation de Dette de

41-VEX est déclenchée pour la partie et que le droïde a un arriéré envers un baron de la drogue hutt, la cache d'épice illégale que le groupe découvre est essentiellement destinée au remboursement de cette dette.

### RÈGLEMENT GÉNÉRIQUE

Dans d'autres cas, le groupe dispose simplement de ressources supplémentaires dont il peut se servir pour régler une partie de ses Obligations en souffrance. Qu'il s'agisse de cash (leur dernier boulot vient de leur rapporter 20 000 crédits) ou d'autre chose, les PJ ont quelques semaines à perdre avant leur prochaine mission. Le MJ peut leur permettre d'utiliser ces ressources pour solder une ou plusieurs Obligations. Le MJ décide quelle part de l'Obligation sera réglée, et les joueurs la répartissent au mieux parmi leurs Obligations.

## ÉTAPE 3 : CHOISIR UNE ESPÈCE

**D**ans *Aux Confins de l'Empire*, les joueurs peuvent faire leur choix parmi un large éventail d'espèces. Les milliards de mondes de la galaxie de *Star Wars* offrent des possibilités quasi infinies. Les diverses créatures que l'on aperçoit dans la cantina de Mos Eisley – dans l'épisode IV de la saga – offrent un simple aperçu des êtres doués de conscience qui vivent dans cet univers lointain.

Cette section propose les règles détaillées de huit grandes espèces, mais cela ne doit pas empêcher les joueurs de faire leur choix parmi d'autres. Sans ses extraterrestres, *Star Wars* ne serait pas *Star Wars*. Lors de leurs aventures, les joueurs auront l'occasion de découvrir de nouvelles formes de vie, mais également de les incarner s'ils le souhaitent. La nature même de la frontière est de repousser les bornes et d'élargir le champ du possible, la seule limite étant alors votre imagination.



## CHOIX D'UNE ESPÈCE

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

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

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

## LES BOTHANS

Les Bothans sont les informateurs de la galaxie. Ils ont le chic pour dénicher des secrets et voir des choses qui échappent aux autres espèces. Ils peuvent se révéler précieux dans toute entreprise, mais aussi constituer des partenaires indigènes de confiance.

**Physiologie :** les Bothans ont des sens affûtés qui les aident à recueillir et à transmettre des informations. Leur long museau leur permet de percevoir de nombreuses odeurs, et leurs yeux de voir plus loin. Leurs oreilles sont deux fois plus grandes que celles des autres espèces, et capables de se tourner en direction des sons. S'ils ne mesurent que 1,60 mètre en moyenne, leur petite taille leur permet de passer inaperçus plus facilement et de se glisser dans des passages qu'un humain ne saurait franchir. Leur plus gros atout est leur fourrure. Ils peuvent communiquer avec leurs congénères en la faisant ondoyer, ce qui leur permet de faire part d'un changement d'humeur ou de transmettre des émotions codées bien spécifiques.

**Société :** chaque couche de la société bothan est basée sur l'acquisition, la manipulation et l'utilisation de connaissances. Parfois assimilés aux Hutts et aux Twi'leks, ils prennent ce genre de comparaison pour de graves insultes. C'est le prestige, et non la richesse, qui les motive. En fin de compte, un Bothan n'a rien d'autre que sa réputation. Le Conseil bothan règne sur les mondes de cette espèce. Les principaux clans ont tous un représentant au Conseil, qui élit le grand conseiller. Les Bothans n'aiment pas la confrontation directe. Leur arme, c'est le renseignement, et ils jouent avec les secrets comme les Coreliens jouent au sabacc : la vérité est un atout qu'ils gardent dans leur manche.

## LIMITE D'OBLIGATION

Les Obligations vont généralement de 5 à 100. Quels que soient les efforts déployés par les joueurs pour rembourser leurs dettes, rendre la pareille ou laver leur réputation, l'Obligation ne peut pas descendre en dessous de 5. Bien que 100 soit le résultat maximal d'un dé de pourcentage, une Obligation peut dépasser ce nombre. Dans ce cas, elle se déclenche à chaque partie et a des effets secondaires supplémentaires, comme décrit ci-dessous.

### OBLIGATION 100+

Lorsque l'Obligation d'un groupe dépasse 100, la pression est telle que les PJ ne peuvent rien faire, sinon tenter de reprendre le contrôle de la situation. Tant que le groupe n'a pas ramené son Obligation totale à moins de 100, aucun joueur ne peut dépenser de points d'expérience pour améliorer ses capacités, augmenter ses compétences ou faire l'acquisition de talents. Les PJ ont tout simplement l'esprit trop occupé, et subissent trop de stress, d'anxiété et de méfiance pour chercher à s'améliorer.

Les Bothans disposent du plus vaste et du plus complexe réseau de renseignement de toute la galaxie. Ce réseau d'espions s'appuie sur des taupes, agents de renseignements, agents dormants et infiltrés qui transfèrent les informations à un réseau clandestin remontant jusqu'aux maîtres-espions bothans. Bien que le réseau d'espions de Bothawui soit géré par des Bothans, la majorité des agents présents sur le terrain sont issus d'autres espèces.

**Monde d'origine :** les Bothans viennent de Bothawui, une planète tempérée de la Bordure médiane. Ils ont aussi fondé des colonies importantes sur Kothlis et Torolis.

**Langue :** le bothois est la langue natale des Bothans, et le botha sa forme écrite. Presque tous les Bothans parlent couramment le basic. Le wrendui, mot qui désigne le langage corporel permettant aux Bothans de communiquer leurs émotions en se servant de leur fourrure, propose de nombreuses formes secrètes dont on peut tirer des informations concrètes quand on connaît le code. Les espions bothans entraînés sont capables de passer d'une forme de wrendui à une autre d'un simple ondoyer de fourrure.

**La vie dans la Bordure :** les Bothans ont généralement des métiers où le renseignement est roi. Ils font de bons Négociants, Éclaireurs, Voleurs et Diplomates. Ils essaieront de gravir les échelons de la hiérarchie de leur carrière et alimenteront le réseau d'espionnage bothan pour aider leur clan resté sur Bothawui.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

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

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

## LES DROÏDES

Le bourlingueur moyen a beau se moquer de son droïde, sans lui, il serait fichu. Les droïdes jouent toutes sortes de rôles dans la zone : surveillance et sécurité, médecine et chirurgie, réparations, construction, astrogation et pilotage, sans oublier les tâches manuelles. Bien que beaucoup soient doués d'une intelligence rudimentaire, certains développent une sorte de conscience.

### JOUER UN DROÏDE

La création de personnages droïdes est simple. Traitez-les comme une espèce à part, avec des bonus et capacités soulignant leur nature robotique. Les joueurs doivent se montrer créatifs dans leur description, mais aussi dans le fonctionnement de leur équipement. Par exemple, au lieu de porter une armure laminée, le droïde pourrait être couvert de plaques de métal renforcées fixées à son châssis, mais aussi avoir un pistolet blaster intégré au bras.

La personnalité du droïde est une affaire un peu plus délicate. Le fait qu'il soit un PJ signifie qu'il est doué de

conscience (à moins que le joueur ne veuille jouer un personnage complètement dépendant aux êtres biologiques qui l'entourent). Les joueurs qui souhaitent créer un personnage droïde doivent se souvenir de ses origines et tenter d'intégrer des éléments de leur fonction originelle à leur personnalité, même si le personnage droïde a joué des rôles sans rapport avec sa programmation d'origine. Par exemple, un droïde de contrôle du trafic peut entreprendre une carrière de Mécano, mais grommeler chaque fois que son collègue pilote enfreint les règles locales de trafic ou de vol.

**Description physique :** les droïdes sont assemblés de nombreuses façons, qu'il s'agisse de châssis montés sur des membres bipèdes ou quadrupèdes, ou de simples boîtes ou cylindres.

### DIVERS MODÈLES INDIVIDUELS

Les droïdes peuvent sortir de leur chaîne d'assemblage avec toutes les spécifications physiques et mécaniques du constructeur, ou être personnalisés selon les goûts de leur propriétaire.

- **Droïde médical 2-1B (Genetech/Industrial Corporation) :** le droïde médical 2-1B est un penseur flexible et très intelligent, ce qu'on est en droit d'attendre de la part d'un droïde amené à trancher des questions de vie ou de mort. Son châssis plutôt laid dissimule une matrice de circuits comportementaux étonnamment complexes et souple, et il est aussi intelligent que compétent.
- **Droïdes de protocole 3PO (Cybot Galactica) :** la série de droïdes protocolaires 3PO compte parmi les automates les plus proches des humains jamais créés. Ils sont parfaits dans les rôles d'ambassadeurs, de conseillers politiques, de traducteurs et d'assistants personnels. Toutefois, leur Verbobrain SyntheTech AA1 les pousse parfois à développer des névroses et autres « tics ».

## UTILISATION DES LANGUES

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

Malgré tout, ces langues ne doivent pas créer une barrière entre les gens. L'univers de *Star Wars* propose de nombreux outils pour interpréter les langues, du droïde de protocole capable de parler six millions de dialectes au simple fait que beaucoup d'habitants de la galaxie communiquent en basic, que presque tout le monde comprend, même lorsqu'on n'est pas capable de le parler.

La section réservée à chaque espèce précise la langue qui lui est propre. Néanmoins, tous les PJ comprennent le basic, même s'ils ne le parlent pas forcément (c'est le cas des Wookies et de certaines races de Gands). Les PJ ne sont pas obligés de noter les différentes langues qu'ils parlent. Chaque PJ du groupe parle couramment les langues des autres membres de ce groupe (ainsi, un Wookie ne sera pas obligé de se taire sous prétexte que personne ne parle le shyriwook). Par ailleurs, le MJ s'efforcera par tous les moyens de rendre les individus rencontrés par les PJ compréhensibles. Par exemple, un des PJ pourrait parler la langue de l'individu, et vice versa. Ils peuvent aussi avoir un droïde de protocole sous la main, à moins que tout le monde ne parle le basic. La seule exception à la règle, c'est si l'incompréhension fait partie de l'histoire. Autrement, les langues ne devraient pas gêner le récit.



- **Droïde assassin IG (Holowan Mechanicals)** : se terminant par le terrible modèle IG-88, la série IG compte parmi les pires assassins de la galaxie. Ces droïdes affrontent rarement les adversaires qu'ils ne sont pas en mesure d'éliminer, et fidèles à leur nature macabre, ils suivent les instructions de chaque prime à la lettre.
- **Droïde de maintien de l'ordre LE-VO (Groupe Droïde Rseikharhl)** : les LE-VO ont connu un tel succès en débarrassant le secteur Rseikharhl du crime que la galaxie les a adoptés pour leur confier des missions de police et de sécurité privée. Leur programmation les oblige à suivre les codes impériaux à la lettre et à n'user de la force qu'en cas d'absolue nécessité. Bien qu'ils soient rarement équipés d'armes mortelles, ils sont parfaitement capables de se servir d'une arme étourdissante.
- **Droïde de protocole LOM (Industrial Automaton)** : en produisant la série LOM, Industrial Automaton a voulu secouer un marché dominé par Cybot Galactica. IA a tenté de produire un droïde de protocole semblable aux unités 3PO, mais le leur a une tête insectoïde destinée à trouver une niche sur le marché. Néanmoins, une programmation pour le moins ratée fit d'une unité un voleur de bijoux, et la série fut arrêtée. Certains des droïdes LOM encore en fonction développent communément des personnalités intéressantes et inattendues.
- **Droïdes astromech série R (Industrial Automaton)** : les droïdes de série R, qui ont connu un grand succès commercial, incluent l'encombrant R1, le cé-

lèbre R2 et vont jusqu'au R6 sur le point d'être mis sur le marché. Hormis le R1 (qui mesure plus de 2 mètres et travaille à bord des vaisseaux capitaux), tous les astromechs de série R font à peu près 1 mètre et sont conçus pour prendre place à bord des chasseurs pour y assurer les calculs d'astrogation et assurer les sauts dans l'hyperespace. Un large assortiment d'outils en fait aussi de bons droïdes de réparation.

**Société** : les contrebandiers entendent parler depuis longtemps de « mondes de droïdes », où des automates et des cyborgs règnent sur leurs propres sociétés. Hormis ces rumeurs, il est impossible de dire que des

### LES DROÏDES ET LA VIE

Les deux facteurs qui définissent les formes de vie intelligentes, la conscience (la connaissance de son environnement) et la sapience (la sagesse qui vient de la conscience de soi), ne sont pas des qualités que l'on attribue communément aux droïdes. En effet, ceux-ci sont conçus pour ne pas ressentir la douleur et les émotions. Néanmoins, ils disposent d'une intelligence élevée, qui surpassé celle de la plupart des esprits biochimiques. Au fil des ans, quand on ne nettoie pas leur mémoire, des traits de personnalité et des réflexes d'autoconservation finissent par surpasser la programmation d'origine. Cela veut-il dire qu'un droïde peut développer une conscience et une sapience avec le temps ? C'est une question à laquelle nous n'avons pas encore de réponse.

## CLASSIFICATIONS DES DROÏDES

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

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

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

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

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

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

droïdes ont vraiment une société ; en gros, ils travaillent dans celle de leurs maîtres, qu'ils soient humains ou non. À moins d'avoir vu leurs facultés cognitives reprogrammées, les droïdes sont conçus pour obéir, et c'est bien ce qu'ils font.

Toutefois, les droïdes joués par les PJ constituent un cas à part. Au fil des millénaires, il y a eu d'innombrables exemples de droïdes qui ont transcendé leur programmation d'origine et développé une conscience pour devenir indépendants. Certains de ces automates ont « vécu » plusieurs siècles, se réparant et s'améliorant pour rester au maximum de leur efficacité.

Certains de ces droïdes sont fiers et heureux de poursuivre le travail pour lequel ils ont été conçus du mieux possible, comme une certaine unité R2 qui s'efforce de devenir un meilleur pilote et astrogateur. D'autres renoncent à leur programmation et se tournent vers de nouveaux horizons. Par exemple, le célèbre 4-LOM a été un droïde de protocole avant de devenir un voleur de bijoux, puis l'un des plus célèbres chasseurs de primes de la galaxie.

**La vie dans la Bordure** : des droïdes de toutes classes travaillent aux côtés de contrebandiers et de criminels de la Bordure extérieure, où évoluent ceux qui sont prêts à oublier leur nature mécanique et à respecter un camarade boulingueur doté de précieuses compétences. Certains affichent leur conception originelle sans jamais la retoucher, tandis que d'autres sont ingénierusement dissimulés

dans d'autres corps, comme les séries protocolaires de Cybot Galactica. Il existe même une poignée de droïdes, comme le seigneur pirate ZI-ZO, qui se sont pris en main en réalisant qu'il était préférable de mener que de servir.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

1	1	1	1	1	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRESENCE

- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 175 XP
- **Capacité spéciale** : les droïdes ne mangent pas, ne dorment pas, ne respirent pas et ne sont pas affectés par les toxines et les poisons. La limite d'implant des droïdes (cf. page 174) est égale à 6, et non à leur Vigueur. Par ailleurs, une fois sa carrière choisie, un droïde gagne 1 rang dans six de ses huit compétences de carrière (au lieu des quatre habituelles). Une fois sa première spécialité choisie, il gagne 1 rang dans trois de ses quatre compétences de spécialité (au lieu des deux habituelles).
- **Inorganique** : les droïdes étant inorganiques, ils ne tirent aucun avantage des cuves à bacta, stimpacks et tests de Médecine. Ils récupèrent naturellement en se reposant, grâce à leurs systèmes qui tentent de se réparer. Autrement, on peut s'occuper d'eux avec des tests de Mécanique, en utilisant les mêmes difficultés et résultats que les tests de Médecine pour les êtres organiques. Les trousse de réparation d'urgence peuvent être utilisées sur eux comme les stimpacks sur les êtres organiques. Pour plus de détails sur la réparation et les soins des droïdes, reportez-vous à la page 220. Grâce à leur châssis métallique résistant, ils commencent le jeu avec le talent Endurance.
- **Être mécanique** : les droïdes ne peuvent pas être sensibles à la Force, ni avoir une valeur de Force. Ils ne peuvent pas employer de pouvoirs de la Force, et ne peuvent pas être affectés par les pouvoirs de la Force qui influencent l'esprit.

## DROÏDES ET ÉQUIPEMENT

Les droïdes n'enfilent habituellement pas de vêtements, et beaucoup d'éléments d'équipement que les êtres organiques portent le plus souvent séparément font probablement partie de leur corps. C'est pour cette raison qu'ils traitent une partie de leur équipement différemment des autres personnages. Par exemple, si un droïde achète et porte une armure, le joueur peut simplement dire que son personnage a renforcé les plaques blindées de son châssis ou en a posé de nouvelles. De même, il pourra choisir un verbobrain amélioré plutôt qu'un datapad, ou un instrument de communication interne plutôt qu'un comlink (ce qui n'empêche pas nombre de droïdes de porter des objets comme des datapads et des comlinks).



## LES GANDS

Les gands sont une mystérieuse espèce insectoïde dont les « trouveurs » élèvent la traque de leur gibier au rang de devoir religieux. Ils ont le chic pour dénicher leurs proies au moyen de rituels que les hors-monde trouvent rétrogrades et barbares.

**Physiologie :** quoique répandus dans les zones de la Bordure extérieure, les Gands sont une énigme pour les xénobiologistes. Plus d'une douzaine de races ont été répertoriées. Tous sont couverts d'un exosquelette de chitine dense et atteignent la taille de 1,60 mètre environ à l'âge adulte. Ils ont trois doigts à chacune de leurs mains, qui sont aussi habiles que celles des autres humanoïdes et leur permettent de manipuler de l'équipement conçu pour des individus à cinq doigts.

La où les multiples races diffèrent les unes des autres, c'est dans leur biologie respiratoire. La plupart des Gands qui parcourent l'espace ne semblent pas avoir besoin de respirer. La digestion de la nourriture dans leur estomac produit l'ammoniac nécessaire à leur biochimie. Les sous-produits et l'ammoniac inutiles sont rejetés au travers de l'exosquelette. Ces Gands dégagent souvent une odeur de méthane musqué désagréable. Les autres races ont des poumons et ne produisent pas d'ammoniac digestif. Elles ont alors besoin d'un appareil respiratoire spécial.

De nombreuses questions restent sans réponse au sujet de la biologie des Gands, d'autant qu'ils refusent de laisser d'autres espèces les examiner. Certains xénobiologistes se figurent que leurs rituels religieux s'accompagnent de manipulation génétique, à l'origine de la grande variété de cette espèce.

**Société :** la culture des Gands est fermée. On sait cependant que leur vie est fortement imprégnée de religion. Un conseil d'anciens, le Ruetsavii, observe les diverses sectes religieuses qui représentent les vertus de la vie des Gands. Les hors-monde connaissent surtout la secte religieuse des « trouveurs ». Ce sont les Gands qui quittent leur planète natale et entament des traques rituelles pour capturer leurs proies et offrir la bénédiction divine à leur peuple. Il existerait beaucoup d'autres sectes, notamment dans les domaines de la génétique, de la médecine et de l'ingénierie, mais leur nature exacte est inconnue.

**Monde natal :** nommé d'après l'espèce qui y vit, Gand est un monde de la Bordure extérieure enveloppé d'un nuage d'ammoniac et de méthane. Le commerce est géré par l'intermédiaire de stations orbitales, car les étrangers ont rarement le droit de poser les pieds sur la surface de la planète. Ceux qui en reçoivent l'autorisation doivent séjourner dans le quartier réservé aux extraterrestres, tout spécialement équipé.

**Langue :** les droïdes arrivent bien mieux que les linguistes humanoïdes à reproduire les cliquètements et pépiements du langage gand. N'ayant pas besoin de respirer, beaucoup de Gands n'ont pas les cordes vocales nécessaires pour parler le basic et autres langues. Ils doivent se servir de droïdes et d'outils de traduction pour s'entretenir avec les individus qui ne comprennent pas leur langue.

## LES TROUVEURS

Les trouveurs gands sont devenus des légendes dans la galaxie pour leur talent à traquer et chasser leurs cibles. Les trouveurs usent de mantras mystiques et cherchent des signes dans les endroits les plus ordinaires – des flaques de carburant, des plaques de transparacier, les motifs de circuits –, qui leur servent d'augures pour localiser leur proie. Les étrangers s'étonnent de ces curieux rituels religieux que les trouveurs appellent « la voie de la vérité », mais nul ne conteste leurs résultats.

La grammaire que les Gands utilisent reflète leur place dans la société. Avant de gagner son identité et d'être accepté parmi ses pairs, le Gand parle de lui-même à la troisième personne, en s'appelant « Gand ». Dès lors qu'il accomplit un exploit, il peut prendre son nom de famille. Les Gands ne peuvent pas utiliser leur prénom avant de devenir des « personnes de grandeur » – janwuine dans leur langue – et d'avoir reçu les éloges de leurs pairs. Cela explique que beaucoup de hors-monde les voient comme un peuple d'une extrême humilité.

**La vie dans la Bordure :** comme les trouveurs gands ont un taux de réussite élevés, les employeurs sont prêts à fermer les yeux sur les mystères culturels et leur curieuse odeur. On requiert régulièrement leurs services de chasseurs de primes, de détectives privés, d'assassins, de dépisteurs et de conseillers en sécurité.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

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

- **Seuil de blessure :** 10 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 10 + Volonté
- **Expérience de départ :** 100 XP
- **Capacité spéciale :** les Gands commencent le jeu avec 1 rang en Sang-froid. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Respirateurs d'ammoniac :** la grande différence entre les deux principales races de Gands, c'est que les uns ont des poumons, les autres non. Ceux qui en sont dotés respirent un mélange de gaz ammoniacés. Ceux qui n'en ont pas ne respirent pas et trouvent toutes les substances métaboliques nécessaires dans leur nourriture. Quand il joue un Gand, un joueur doit décider si son personnage a des poumons ou non. S'il choisit de jouer un personnage dépourvu de tels organes, il est immunisé contre la suffocation (mais pas contre les blessures que l'on subit dans le vide). S'il préfère jouer un personnage avec des poumons, il commence le jeu avec un respirateur d'ammoniac et traite l'oxygène comme une atmosphère dangereuse de niveau 8. En revanche, il gagne +10 XP de départ.



## LES HUMAINS

Les humains sont les plus nombreux et les plus sociables des espèces douées de sapience de la galaxie. Ils semblent présents sur presque toutes les planètes ouvertes qui abritent la vie et parcourent l'espace pour en trouver davantage.

**Physiologie** : les humains sont des mammifères bipèdes quasiment dépourvus de pilosité. Leur peau couvre une large gamme de couleurs, du teint de pêche au brun et au noir. Les hommes mesurent 1,80 mètre en moyenne, mais les femmes sont plus petites et généralement moins trapues. Ils respirent de l'oxygène et peuvent digérer toutes sortes de matières animales et végétales. Leur biologie convient à de nombreux environnements de la galaxie, ce qui explique peut-être leur domination et leur omniprésence.

**Société** : l'ambition des humains et la compétition qu'ils se livrent ont scindé leur espèce en de nombreuses sociétés. Les humains vivent sous tous les systèmes politiques possibles, du féodalisme à la théocratie en passant par la démocratie et l'autocratie, leur technologie étant elle aussi arrivée à divers stades suivant les régions de la galaxie.

**Monde natal** : les humains seraient apparus quelque part dans les Mondes du Noyau, peut-être sur Coruscant. Néanmoins, ils ont pris la direction des étoiles depuis si longtemps (peut-être même avant la maîtrise du voyage en vitesse-lumière) qu'aujourd'hui, d'innombrables planètes leur appartiennent.

**Langue** : la principale langue qui lie les humains est le basic, mais chaque société a son propre dialecte, et parfois même un sous-langage.

**La vie dans la Bordure** : les humains jouent presque tous les rôles et occupent tous les emplois possibles dans la zone.

### CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté

### L'HUMANITÉ SOUS L'EMPIRE

Dans l'Empire, les humains contrôlent tous les leviers du pouvoir de la galaxie : l'armée, l'économie et la politique. Les préjugés anti-extraterrestres sont à leur comble, et l'Empire pratique une discrimination contre tous les non-humains. Néanmoins, malgré la propagande anti-extraterrestre, tous les humains n'ont pas succombé au lavage de cerveau. Beaucoup apportent la preuve de leur bienveillance au quotidien, et d'autres ont même pris les armes aux côtés de leurs frères et sœurs non-humains pour résister à l'Empire.

- **Expérience de départ** : 110 XP

• **Capacité spéciale** : les humains commencent le jeu avec 1 rang dans deux compétences hors carrière de leur choix. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans ces compétences à la création de personnage.

## LES RODIENS

Les Rodiens sont des chasseurs-nés, issus d'un monde hostile qui engendre des instincts de tueur. Tous ceux dont la tête est mise à prix ont du souci à se faire quand ils aperçoivent le long museau vert d'un Rodien ou sentent son odeur putride si caractéristique.

**Physiologie** : les Rodiens descendent de lézards grimpeurs et ont conservé certains traits de leurs ancêtres, notamment leurs grands yeux et les ventouses présentes à leurs doigts et orteils. Aujourd'hui, ces organes ne permettent cependant pas à un adulte de 1,60 mètre de rester accroché très longtemps à un rocher ou à un arbre, mais ils ont évité à de nombreux Rodiens des chutes qui auraient été fatales à des représentants d'autres espèces.

**Société** : l'histoire de Rodia est émaillée de nombreuses violences. Il y a bien longtemps, cette planète tropicale grouillait de prédateurs dangereux, si bien que les ancêtres sans défense des Rodiens n'eurent d'autre choix que de s'adapter. Ce qu'ils firent, en se cachant dans les branches des arbres ou en grimpant jusqu'aux hautes cavernes des montagnes, où ils fabriquèrent des outils et élaborèrent des plans pour se débarrasser des prédateurs. Rapidement, ils devinrent de bons chasseurs et la chasse se retrouva au cœur de leur société.

Les Rodiens devinrent si habiles dans ce domaine qu'ils provoquèrent progressivement l'extinction des autres prédateurs de la planète. N'ayant plus rien à chasser, ils commencèrent à s'entretenir. Les combats de gladiateurs entre champions se muèrent en escarmouches, qui prirent bientôt la forme de guerres tribales.

Quand elle fut découverte par des éclaireurs de l'Ancienne République, Rodia fut quasiment mise sous blocus à cause de la culture belliqueuse des habitants. Néanmoins, les autorités rodienques parvinrent à réprimer les tendances violentes de leur civilisation le temps d'entrer en contact avec le reste de la galaxie. Aujourd'hui, des milliers d'années plus tard, le pic de violence de la culture rodienne est derrière elle, mais la chasse est encore une tradition vénérée.

**Monde d'origine** : Rodia, la planète natale des Rodiens, se situe dans la Bordure médiane. On y trouve des milieux urbains et industriels qui côtoient des forêts pluviales encore vierges, offrant aux jeunes et courageux Rodiens l'environnement nécessaire pour éprouver leurs talents de chasseurs.

**Langue** : en raison de la morphologie de leur bouche, les Rodiens ont bien du mal à parler le basic et certains ne s'y essaient d'ailleurs même pas, se contentant de s'exprimer dans leur langue natale, le rodois.



**La vie dans la Bordure :** l'héritage culturel de « la chasse » pousse les Rodiens vers les métiers de chasseur de prime ou de porte-flingue. Les Rodiens relèvent souvent des défis un peu trop gros pour eux, rêvant des trophées qu'ils recevront sur Rodia pour avoir attrapé leur proie.

CAPACITÉS SPÉCIALES					
2	3	2	2	1	2
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRESENCE

- **Seuil de blessure :** 10 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 10 + Volonté
- **Expérience de départ :** 100 XP
- **Capacité spéciale :** les Rodiens commencent le jeu avec 1 rang en Survie. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage. Les Rodiens commencent aussi le jeu avec 1 rang dans le talent Pisteur chevronné.

## LES TRANDOSIENS

Humanoïdes reptiliens belliqueux, les Trandosiens ne cachent pas leur haine des Wookies. On les trouve partout où l'on a besoin de gros bras ou de gorilles armés.

**Physiologie :** un peu plus petits en moyenne que leurs ennemis wookies, ces créatures à sang froid ont des mains à trois doigts dépourvues de pouce qui leur compliquent la vie lorsqu'il leur faut manipuler certaines technologies. Leurs énormes griffes compensent néanmoins cette maladresse. Leur grande acuité visuelle leur permet de distinguer le spectre infrarouge. Quand ils

## L'ART DRAMATIQUE RODIEN

Quelques siècles avant que les éclaireurs de la République n'arrivent sur Rodia, les Rodiens étaient en voie d'extinction à cause de leurs querelles internes. Pour sauver son peuple, le grand protecteur Harido Kavila écrivit la première pièce rodienne, en affirmant qu'il était inspiré par les dieux. L'œuvre en question était une représentation simple, violente et sanguinaire de la chasse. Néanmoins, elle amusa tant les Rodiens qu'ils mirent de côté leurs chasses légendaires pour un temps. Petit à petit, d'autres auteurs se mirent à dépasser la simple représentation de la violence. Ils abordèrent le fond de leurs personnages, les peurs et attentes d'un chasseur confronté à sa mélancolie et à ses passions. L'art dramatique aborda ses thèmes si viscéralement et émotionnellement que peu de temps après l'entrée des Rodiens dans la communauté galactique, leurs pièces connurent un succès retentissant.

## RANCUNE TENACE

**S**elon les Trandosiens, la querelle qui les oppose aux Wookies a commencé lorsque ces derniers ont sauvagement massacré une mission de reconnaissance pacifique venue sur Kashyyyk. La sauvagerie des Wookies poussa les Trandosiens à croire que leurs adversaires n'étaient que des barbares dénuées de sapience, et qu'ils n'avaient donc aucun droit sur les ressources de cette planète. Afin de la protéger, les Trandosiens firent escorter la mission suivante par une force militaire bien armée. Néanmoins, durant les années qui avaient séparé les deux missions, les Wookies avaient réussi à déchiffrer l'ingénierie du vaisseau d'exploration trandosien. Après des mois de conflit sanglant durant lesquels les Trandosiens servirent leur déesse avec distinction, les Wookies submergèrent leurs ennemis en s'appuyant sur le nombre. Toutes les autres missions coloniales pacifiques trandosiennes connurent le même sort.

Les Trandosiens en appellent à l'Ancienne République, mais s'aperçurent que les Wookies avaient déjà rencontré les hors-monde et déblatéré leurs men-

songes au Sénat. Rapidement, ce furent les Wookies qui représentèrent le système Hsskassi au Sénat, y privant les Trandosiens de représentants. Les Trandosiens se sentirent isolés et n'eurent d'autre choix que de faire la guerre. La République finit par envoyer des troupes de maintien de l'ordre.

Le chancelier Palpatine entendit finalement les doléances désespérées des Trandosiens. Des dignitaires le convainquirent de leur céder une représentation pour le système Hsskassi au Sénat impérial en échange de leur aide pour mater la rébellion wookie sur Kashyyyk. Par ailleurs, les dignitaires trandosiens promirent de capturer et de livrer des esclaves wookies à l'Empire. Kashyyyk occupée par l'armée impériale, les Trandosiens eurent enfin l'avantage sur leurs voisins.

Tous les Trandosiens ne furent pas d'accord avec cette nouvelle approche. Le maître Jedi trandosien Krassk M'ikosh, qui tentait depuis des années de négocier une issue pacifique entre les Wookies et son peuple bien-aimé, perdit la vie en protégeant un enfant wookie contre des esclavagistes trandosiens.

sont jeunes, leurs facultés de cicatrisation leur permettent de régénérer des membres si nécessaire. Leurs écailles vont du vert vif à l'orange et peuvent changer à la saison des mues.

**Société :** les Trandosiens, qui s'appellent les « T'doshok » en dose, sont issus d'une société qui accorde une grande valeur à la force, à la chasse, à l'endurance et à l'autonomie. Les couvées de quatre œufs sont élevées par la mère (le père s'implique rarement). Les jeunes Trandosiens marchent et développent des capacités de chasseur instinctives peu après leur naissance. À deux ans, leur mère les fait participer à leur première chasse, et à dix, ils sont parfaitement autonomes.

La société trandosienne tourne autour de deux choses : la chasse et le culte d'une déesse appelée la Gardienne des Points. Elle veille sur le peuple trandosien, qu'elle bénit ou châtie en fonction des résultats de leurs chasses. Pour chaque chasse réussie et proie abattue, les Trandosiens reçoivent le jagannath, la « marque divine », qui prouve le statut d'un Trandosien dans la société. Bien évidemment, un Trandosien qui accumule du jagannath a les faveurs de la déesse. Quand un Trandosien meurt, il s'incline devant la Gardienne des Points et lui présente son carquois de jagannath. Ce décompte final détermine la place qu'il occupera dans l'au-delà.

Au fur et à mesure que la société trandosienne a évolué dans le contexte de la communauté galactique, le concept de la chasse s'est très nettement élargi à d'autres aspects de la société. Aujourd'hui, un médecin trandosien peut « chasser » un remède contre une maladie virulente menaçant son peuple. De même, un ingénieur peut « chasser » un meilleur vaisseau ou un arme-ment plus puissant. En fait, presque toutes les actions qui améliorent le peuple trandosien sont des « chasses »

dignes de ce nom aux yeux de cette culture. Bien évidemment, cela laisse peu de place aux passe-temps « fri-voles » comme les arts.

**Monde d'origine :** la plupart des Trandosiens appellent leur planète natale Hsskor, mais les étrangers la connaissent sous le nom de Trandosha ou 'Dosha. Trandsha a le même soleil que le monde natal des Wookies de Kashyyyk. À noter que les Trandosiens ont aussi colonisé la lune forestière de Wasskah.

**Langue :** le dose, la langue des Trandosiens, évoque aux humains une série de sifflements et de grognements. Les Trandosiens peuvent apprendre et parler le basic, mais la plupart des mots qu'ils prononcent sont alors sifflants.

**La vie dans la Bordure :** les Trandosiens rêvent constamment de réussir la chasse et de recevoir la bénédiction de la Gardienne des Points en accumulant du jagannath. Les professions de type militaire, comme les chasseurs de primes et les mercenaires, conviennent parfaitement aux instincts de chasseur des Trandosiens.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

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

- **Seuil de blessure :** 12 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 9 + Volonté
- **Expérience de départ :** 90 XP
- **Capacité spéciale :** les Trandosiens commencent le jeu avec 1 rang en Perception. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.



- Régénération** : quand un Trandosien se débarrasse d'au moins 1 blessure en se reposant ou en s'immergeant dans une cuve à bacta, il en élimine une de plus. Cela ne fonctionne cependant pas quand il reçoit les premiers secours, bénéficie de soins médicaux ou d'un stimplack. Les Trandosiens peuvent également régénérer leurs membres, mais il faut attendre au moins un mois avant qu'ils soient à nouveau utilisables.
- Griffes** : quand un Trandosien effectue des tests de Pugilat pour infliger des dégâts à un adversaire, il inflige +1 dégât et a une valeur de critique de 3.

## LES TW'ILEKS

Les Twi'leks comptent parmi les espèces non-humaines les plus répandues de la galaxie. Ce sont de redoutables négociateurs, qui ont le chic pour comprendre les autres espèces et sont assez malins pour obtenir tout ce qu'ils veulent.

**Physiologie** : les Twi'leks ont deux longs tentacules, les tchun-tchin ou « lekku », qui leur sortent de l'arrière du crâne. Ces « queues de tête » servent de seconde langue et leur permettent de communiquer par signes et par gestes. La diversité de teint des Twi'leks témoigne du clan et de la région d'origine de chaque individu.

**Société** : la famille occupe une place cruciale dans la société twi'lek. Le gouvernement de Ryloth est une alliance de « grands clans », dont chacun contrôle une bourgade ou un quartier d'une ville. Les cinq Twi'leks les plus importants d'une famille sont à la tête de leur clan respecté, et leur influence se ressent sur toute leur lignée. Selon la tradition, quand un chef de clan majeur meurt, les quatre restants doivent s'exiler dans les Contrées éclatantes brûlées par le soleil et parcourues de lyleks affamés. Mais dans la pratique, les chefs de clan s'arrangent pour contourner cette coutume.

Le système de clans s'accompagne de castes. Les Twi'leks situés tout en bas d'une lignée, de petite extraction, ne sont rien de plus que des esclaves. Les chefs twi'leks s'indignent quand on les accuse d'esclavage et nient vouloir asservir leur peuple, rejetant la faute sur les autres clans. Néanmoins, presque tous les clans se livrent à ce qu'on pourrait qualifier « d'enrôlement sous contrat ».

### SALTIMBANQUES TWI'LEKS

La danse twi'lek est l'une des formes d'art les plus gracieuses et sensuelles de la galaxie. Malheureusement, elle a valu à de nombreux Twi'leks (et plus particulièrement des femmes) d'être vendus comme esclaves. Il convient néanmoins de noter que de célèbres guerriers et vauriens twi'leks ont d'abord été esclaves avant de connaître la gloire et la renommée.

**Monde d'origine** : bien que Ryloth, leur planète natale, se situe dans la Bordure extérieure, on trouve des Twi'leks sur de nombreux mondes de la galaxie, en raison de leur nature entreprenante et des effets de l'esclavage.

**Langue** : le ryl est la langue natale de Ryloth, mais rares sont les Twi'leks qui ne parlent pas couramment le basic. Ce qui les sépare des autres espèces, c'est leur seconde langue, gestuelle, appelée lekku, ou « twi'leki ». Au quotidien, les Twi'leks soulignent leurs propos en agitant leurs tentacules crâniens. Si l'intimité est de rigueur, ils peuvent même s'entretenir en silence, en se contentant de remuer leurs lekku pour communiquer des informations complexes.

**La vie dans la Bordure** : vu leurs talents linguistiques, leur ingéniosité et leurs aptitudes sociales, les Twi'leks apprécient les positions d'encadrement, politiques et d'autorité. Ceux qui ne sont pas heureux de leur statut quittent souvent Ryloth pour voler de leurs propres ailes, animés par un esprit d'entreprise pour lancer leur propre affaire... ou fuir leur syndicat du crime.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

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

- Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- Seuil de stress** : 11 + Volonté
- Expérience de départ** : 100 XP
- Capacité spéciale** : les Twi'leks commencent le jeu avec 1 rang en Charme ou en Tromperie. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans la compétence choisie à la création de personnage. Quand ils effectuent des tests de compétence, ils peuvent retirer ■ dû à des conditions environnementales chaudes ou arides.

## LES WOOKIES

Forts, intelligents et féroces, les Wookies sont néanmoins les meilleurs amis de leurs alliés loyaux, et les pires ennemis des autres. Malheureusement, les Wookies se font rares parmi la population de la galaxie et ne seront bientôt plus qu'un lointain souvenir de l'Ancienne République.

**Physiologie** : mesurant deux mètres en moyenne, les Wookies inspirent la peur à leurs adversaires en raison de leur simple taille. Et il y a de bonnes raisons de les craindre. Rares sont les espèces de la galaxie aussi puissantes ou féroces. Ils sont dotés de longs membres, et pourvus de griffes rétractiles aux doigts et aux orteils, adaptées à l'environnement forestier de leur monde natal. Ces griffes ne sont utilisées que pour grimper, jamais pour se battre, car un tel acte est considéré comme un déshonneur dans leur culture. Leur fourrure peut avoir toutes sortes de couleurs, mais s'assombrit avec l'âge, avant de blanchir ou de grisonner sur leur fin de vie (les Wookies ont une espérance de vie de plusieurs siècles).

**Société** : bien que leur physique joue pour beaucoup dans leur apparence intimidante, les Wookies se conforment à un code de l'honneur et de la loyauté très strict. L'amitié et les liens familiaux soudent ces créatures, d'autant que certains dangers de Kashyyyk effraient même les plus féroces d'entre eux. Des arbres wroshyr hauts d'un kilomètre couvrent près de la moitié de Kashyyyk et abritent la plupart des communautés de Wookies. Au septième niveau de ces forêts, les Wookies ont bâti d'immenses cités dans les arbres, mêlant harmonieusement la technologie à leur environnement. Les Wookies ont un don pour la mécanique et l'ingénierie.

Après avoir dominé l'ensemble des niveaux supérieurs de Kashyyyk, les Wookies étaient sur le point d'explorer les étoiles quand les membres d'une espèce voisine, les Trandosiens, arrivèrent sur Kashyyyk pour coloniser et explorer le monde. Bien que les Trandosiens aient des armes plus avancées, les Wookies chassèrent les soi-disant colons de la planète. Ils étudièrent aussitôt la technologie que les envahisseurs avaient laissée derrière eux, dont un vaisseau doté de moteurs subluminiques. Quand les Trandosiens revinrent, les Wookies les chassèrent une seconde fois, puis prirent la direction des étoiles.

La guerre entre les deux espèces se poursuivit par intermittence lors des dernières années de l'Ancienne République, dont les médiateurs se rangèrent le plus souvent du côté des honorables Wookies. Les Trandosiens ne laissèrent cependant pas passer leur chance quand Palpatine instaura l'Empire. Ils lui envoyèrent donc des émissaires pour lui faire part de leurs doléances à l'encontre des Wookies. Les Impériaux entendirent les arguments des Trandosiens et enfermèrent les Wookies qu'elles dans des camps de travail. Les enfants furent mis en joue pour forcer leurs parents à utiliser leur expertise technique pour construire du matériel de guerre impérial, dont certaines parties de l'Étoile noire.

## DETTES DE VIE

Quand un Wookie jure de protéger un individu, il honore sa promesse jusqu'à la mort. Ce genre d'engagement concerne généralement sa famille proche, mais cela peut aussi consister à couvrir des amis et des compatriotes qui ont accompli des exploits pour lui, comme sauver sa vie ou celle de ses proches. Selon le code de l'honneur de l'espèce, le Wookie contracte alors une « dette de vie », ce qui signifie qu'il ne pourra jamais rendre la pareille à l'intéressé, sinon en donnant sa vie pour lui.

**Monde d'origine** : les Wookies viennent du monde forestier de Kashyyyk, une planète dominée par d'immenses forêts anciennes, où poussent notamment les wroshyr. Hauts de plusieurs kilomètres, ces arbres abritent l'ensemble de l'économie de Kashyyyk, et les niveaux les plus élevés sont aussi les plus sûrs. Plus on descend dans la forêt, plus la faune et la flore sont dangereuses. Tout en bas, même les Wookies ne survivent pas bien longtemps.

**Langue** : le shyriwook, la langue des Wookies, étonne aujourd'hui encore les érudits en raison des incroyables nuances de grognements et de grondements qui la constituent. Rares sont les non-Wookies qui la parlent ou maîtrisent ses dialectes, comme le xaczik, parlé par les Wookies des îles Wartaki. Notons que leur physiologie empêche les Wookies de parler les langues d'autres espèces, dont le basic, même si la plupart n'ont aucun mal à les comprendre.

**La vie dans la Bordure** : sous l'ère impériale, un Wookie libre est généralement un Wookie recherché. Néanmoins, rares sont ceux qui le font remarquer, car il vaut mieux caresser un Wookie dans le sens du poil que de le courroucer. Les Wookies qui ne triment pas dans les camps de travail de l'Empire entreprennent toutes sortes de carrières qui mêlent danger, technologie et exploration. La plupart méprisent le métier de chasseur de primes, mais certains voyous, comme Snoova, choisissent tout de même cette voie.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

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

- **Seuil de blessure** : 14 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 8 + Volonté
- **Expérience de départ** : 90 XP
- **Capacité spéciale** : les Wookies commencent le jeu avec 1 rang en Pugilat. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Rage wookie** : quand un Wookie est blessé, ses attaques de Corps à corps et de Pugilat infligent +1 point de dégâts. Quand un Wookie a subi au moins 1 blessure critique, elles infligent +2 points de dégâts.



# ÉTAPES 4 ET 5 : CHOISIR UNE CARRIÈRE ET DES SPÉCIALITÉS

À ce stade, le joueur doit choisir sa carrière (dont le PJ ne changera pas) et sa spécialité de départ (qui n'est peut-être que la première d'une longue série). Il s'agit là de choix essentiels, qui vont poser les bases de l'histoire et de l'avenir potentiel du personnage.

Mieux vaut que chaque joueur ait une petite idée des options qui s'offrent à lui avant de se décider. Le but est non seulement de se rendre compte des capacités immédiates d'un personnage, mais également de songer à son potentiel. Si un joueur s'imagine que son personnage condamnera un jour un petit cargo en menant un combat désespéré pour la galaxie, il est préférable qu'il s'ouvre toutes sortes d'options de pilotage lors de son développement.

## QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ?

La plus grosse différence entre une carrière et une spécialité saute aux yeux : les spécialités sont des connaissances approfondies dans des branches déterminées d'une carrière.

Mais du point de vue du récit et du *roleplay*, il est important de s'intéresser de plus près aux distinctions entre ces deux éléments. Le joueur choisit la carrière de son personnage, qui correspond presque à un mode de vie. La carrière n'est pas qu'un gagne-pain ; c'est sa manière de vivre, qui regroupe ses objectifs, ses passions, son parcours et son destin. Ses centres d'intérêt peuvent changer avec le temps, tout comme ce qu'il fait pour joindre les deux bouts, mais un personnage ne cessera jamais d'être ce qu'il est au plus profond de lui-même.

En d'autres termes, quel que soit son degré d'impliquer en politique, dans une campagne militaire ou une mission de sauvetage, Han Solo sera toujours un contrebandier.

En revanche, les spécialités représentent les centres d'intérêt et d'apprentissage du personnage, les sujets qui l'intéressent à un moment donné, ou son métier à ce stade de sa vie. Là où la nature exprime la nature d'un personnage, une spécialité témoigne de ce qu'un personnage *fait* réellement dans la galaxie, du moins pour le moment.

Par exemple, Lando Calrissian incarne clairement le Vaurien dans *L'Empire contre-attaque*. Mais dans *Le Retour du Jedi*, c'est un Pilote extraordinaire, ce qui signifie qu'il a aussi consacré du temps à cette spécialité.

## CHOISIR UNE CARRIÈRE

Il est facile de feuilleter ce livre et de choisir en se basant uniquement sur les règles, mais les joueurs connaîtront une expérience beaucoup plus enrichissante s'ils se posent deux questions :

### QUEL RÔLE ?

Au moment où les joueurs se rassemblent autour de la table pour entamer une nouvelle campagne, l'une des premières questions que chacun doit se poser est la suivante : « Quel rôle mon personnage jouera-t-il ? » La diversité nourrit la créativité et l'enthousiasme, et autant dire que la campagne risque d'être limitée si chacun décide de jouer un Explorateur ou un Contrebandier.

Certes, le récit pourra fonctionner sur ces bases, mais la diversité de carrière reflète l'essence d'un « groupe de canailles » réunis par un concours de circonstances malheureux et qui font de leur mieux non seulement pour survivre, mais également pour prospérer. Grâce à un ensemble assez large de compétences et de talents complémentaires ou divergents, un groupe de PJ évoluant dans la zone aura plus de chances de succès, ainsi qu'un plus large éventail d'histoires et d'intrigues à découvrir.

C'est en gardant tout cela à l'esprit qu'un joueur va devoir faire deux choix fondamentaux : ses spécialités et sa carrière. Voici quelques questions et réponses qui pourraient l'aider dans le choix de sa carrière :

#### • Ce personnage doit-il être un bon combattant ?

S'il est vrai que tout personnage d'une partie de *Star Wars* ferait mieux de savoir se débrouiller dans un combat, certains excellent lorsque la situation tourne au vinaigre. Un Mercenaire est le choix le plus évident, mais un Chasseur de primes est aussi sensé.

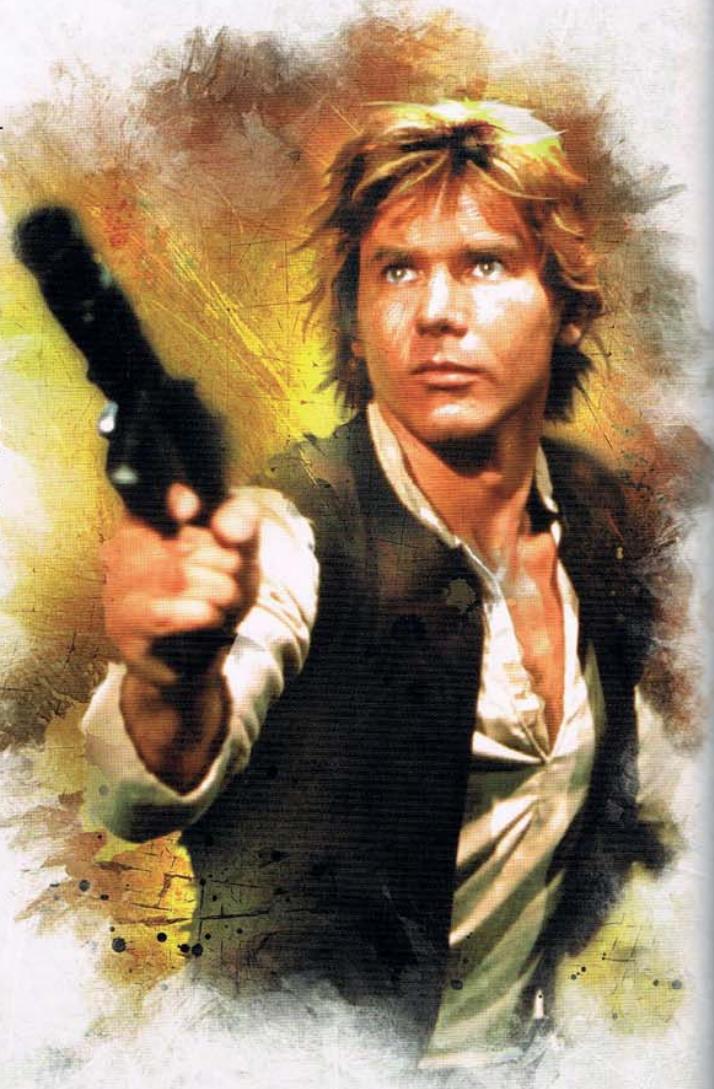


- **Ce personnage doit-il être capable de piloter un vaisseau ?** Piloter un vaisseau dans la galaxie, c'est autre chose que conduire une voiture, mais c'est assez courant pour que de nombreux voyageurs de l'espace aient un minimum de connaissances en la matière. Mais les véritables as, on les trouve surtout parmi les Contrebandiers. Les Explorateurs s'y entendent aussi, tandis que les Chasseurs de primes ont les bases.
- **Ce personnage doit-il être le porte-parole du groupe ?** Parfois, il est préférable de discuter plutôt que de tirer ou de balancer des coups de poing. Entrer dans certains endroits, en sortir, ou contacter des gens importants... Autant de situations lors desquelles un négociateur chevronné ou un baratineur persuasif pourront se montrer d'une aide précieuse. Le Colon est alors le meilleur choix de carrière, suivi par l'Explorateur et le Contrebandier, qui ont aussi quelques connaissances en la matière.
- **Ce personnage doit-il être « monsieur je sais tout » ?** Le savoir, c'est le pouvoir, et autant dire que le pouvoir est important quand on est confronté à l'Empire ou à une poignée de barons du crime. Parfois, tout se joue sur ce que l'on sait, mais souvent, encore faut-il savoir où dénicher le renseignement dont on a besoin. Le Colon et l'Explorateur sont les meilleurs choix de carrière pour remplir ce genre de rôle.
- **Ce personnage doit-il être capable de jouer la discréetion ?** Rentrer, récupérer le matos (ou les données) et filer sans se faire voir, tout cela est très important quand on vit dans la zone. Laissez donc les cogneurs et les porte-flingues mener l'assaut, c'est la meilleure diversion qui soit. Le PJ sournois en profitera pour faire la part du boulot qui lui incombe. Les Contrebandiers sont bons dans ce domaine, tout comme les Chasseurs de primes.
- **Est-ce que ce personnage doit être le parfait soutien ?** Pour chaque personnage qui prend les armes et se jette dans la mêlée, il y en a souvent bien d'autres qui donnent tout pour s'assurer qu'il puisse remplir sa mission et en revenir vivant. Le personnage de soutien ne tire pas beaucoup de gloire de son rôle, mais il est souvent l'élément crucial qui assure le succès d'une entreprise. Le Colon et le Technicien sont de parfaits choix de carrière dans ce cas.

Il y a aussi de bonnes questions à se poser quand on sélectionne une spécialité, mais le choix de carrière détermine de toute façon les spécialités auxquelles un personnage a accès. Ainsi, avoir des réponses à ce stade rend tout le processus plus facile et plus efficace.

### QUELLE EST L'HISTOIRE ?

Le type d'histoire qu'un joueur souhaite raconter va de pair avec le rôle de son personnage. Cela inclut tout ce qui concerne son passé, et tout ce qui lui arrivera durant le jeu (et peut-être au-delà).



Songez à l'un des personnages emblématiques qui incarnent parfaitement le thème de cet ouvrage : Han Solo. Au moment où Luke le rencontre à la cantina, son histoire est dévoilée aux spectateurs. Selon ses propres dires, il est le propriétaire du « vaisseau le plus rapide de la galaxie ». Il a également distancé des appareils impériaux, ce qui signifie que ce n'est pas un pilote comme les autres. Les spectateurs apprennent très vite que Han est un voyou, un contrebandier, un homme recherché, qui a la gâchette facile.

Au fil du temps, et par différents procédés, l'histoire de Han Solo se dessine dans deux directions. Grâce aux romans et aux bandes dessinées, les lecteurs découvrent qu'il est passé par l'Académie impériale (jusqu'à ce qu'un incident avec un Wookie lui vaille de s'en faire chasser), et que la piraterie et la contrebande ont joué un rôle important dans la construction de sa personnalité. D'autres sources décrivent le futur de Solo comme rempli de conflits et caractérisé par le refus continual de jouer selon les règles, même une fois marié au chef de la Nouvelle République.

Han a clairement une histoire de Contrebandier. Cette carrière incarne l'histoire du personnage jusqu'au moment où la « campagne » commence (*Star Wars : Un Nouvel Espoir*). L'histoire continue et Han Solo reste un Contrebandier avant tout.