

LIVRE 5 : DROÏDES

Droïde est le nom donné à un robot intelligent ou à tout le moins programmé pour agir d'une certaine façon. Les droïdes facilitent quantité de tâches que les êtres de chair et de sang trouvent fastidieuses, complexes, dangereuses ou ennuyeuses. Généralement, leur apparence est adaptée à leur fonction, loin de toute considération esthétique, sauf si cela sert précisément leur fonction première. Leur grande utilité les rend très courants sur la plupart des mondes de la galaxie : ils fournissent assistance, conseil et parfois une certaine forme d'amitié à des milliards de gens sur base quotidienne.

LA VIE D'UN DROÏDE

Les droïdes sont intrinsèquement des objets que l'on achète et revend comme n'importe quelle pièce d'équipement. Bien que certains propriétaires se targuent d'une relation amicale avec leurs droïdes, il demeure évident que les droïdes sont conçus pour servir quiconque se revendique leur maître. Dans la majorité des cas, le concept d'indépendance est étranger aux droïdes. Sans personne pour les commander, que feraient-ils ?

Dans tous les cas, la propriété et le contrôle sont deux choses différentes. Les droïdes doivent obéir aux ordres au mieux de leurs possibilités, mais leur programmation leur indique comment faire. Si on lui demande de trouver une pièce de rechange pour une Aile-X endommagée, un droïde peut entreprendre une fouille systématique du hangar, de la base puis du voisinage pour accomplir sa mission, tout en considérant toujours que ses actions sont logiques. Les droïdes ont souvent besoin d'instructions claires et spécifiques pour répondre à l'attente de leurs maîtres d'une façon qui convienne à ces derniers.

Parfois, les événements peuvent pousser certains droïdes à faire preuve d'indépendance. Ces droïdes deviennent alors en quelque sorte leurs propres propriétaires. Ces derniers ne sont pas nombreux, mais pas aussi rares qu'on pourrait le croire. On entend souvent des histoires de droïdes

ayant échappé à leurs maîtres après des années de sévices ou d'une série complète de droïdes dotés d'une personnalité violente en raison d'une erreur de programmation. Parfois, de tels droïdes s'unissent pour tenter de construire un havre pour leurs semblables.



JOUER UN DROÏDE

Contrairement à d'autres versions du jeu de rôle de la Guerre des Etoiles, il ne sera pas possible dans Star Wars Chronicles d'incarner un droïde. Les raisons en sont simples : les droïdes sont des objets. La plupart des autres personnages les considéreront comme tels, même s'ils acceptent de leur parler ou de les sortir d'un mauvais pas. Ils constitueront toujours des personnages de seconde zone dans la plus grande part de la galaxie et puis, probablement est-ce la raison la plus importante, ils sont rarement assez intelligents ou assez indépendants pour faire des personnages équilibrés.

Cela n'empêche évidemment pas les personnages charnels du jeu de posséder des droïdes. Ils y seront même encouragés dans une certaine mesure. Ces droïdes peuvent alors devenir des personnages non-joueurs tout à fait intéressants

servant, comme dans les films ou les histoires de l'univers étendu, de seconds rôles humoristiques ou d'entités dispensables. Des règles seront d'ailleurs proposées pour doter les droïdes de personnalité et de traits de caractère.

LES CARACTÉRISTIQUES

DES DROÏDES

Quelles sont les données nécessaires à la description des droïdes ?

La classification des droïdes

Depuis des millénaires, les droïdes ont été classifiés selon leur fonction. Rares sont les fabricants ayant opté pour des droïdes multifonctionnels. On appelle ces classifications des degrés et ils sont au nombre de cinq. Il faut tout d'abord distinguer entre un droïde et un ordinateur. Un droïde se doit d'être autonome dans une certaine mesure, et d'être mobile.

Droïdes du premier degré

Ce sont tout au plus des ordinateurs ambulants. Ils sont destinés à résoudre des problèmes scientifiques et à proposer des solutions. Ils sont relativement répandus dans les domaines comme la physique, les mathématiques et la médecine.

Droïdes du deuxième degré

On les retrouve surtout dans les champs de l'ingénierie ou des sciences techniques. Comme les droïdes du premier degré, leur fonction est d'apporter des solutions à des problèmes. Ils sont généralement dotés de branchements et de prises pour se connecter à d'autres machines.

Droïdes du troisième degré

Les droïdes du troisième degré sont programmés pour répondre à des besoins sociaux : la traduction, le protocole, l'enseignement, la gouvernance d'une maison ou le secrétariat. La plupart sont aussi conçus pour contrôler des systèmes complexes et on les retrouve aussi dans les spatioports et les stations de services d'urgence à travers la galaxie.

Droïdes du quatrième degré

Les droïdes du quatrième degré sont presque tous employés dans le cadre d'activités militaires et de sécurité. Ils sont généralement rapides, forts et peu intelligents, nécessitant des ordres précis pour toute tâche sortant de leur directive première.

Droïdes du cinquième degré

Les droïdes du cinquième degré sont les chevilles ouvrières de la galaxie. Ils servent au transport de lourdes charges ou aux travaux dans des environnements hostiles comme l'espace ou les planètes inhospitalières. Ils sont corvéables à merci.

Les traits des droïdes

Les droïdes disposent d'une série de traits qui font leur spécificité. En voici un florilège.

Ambidextrie

Les droïdes dotés de bras ou de membres articulés sont également habiles avec chacun de ces membres. Ils sont ambidextres par nature, leur cerveau électronique étant conçu de telle manière qu'ils n'aient aucune « main gauche ».

Compétences

Les droïdes ne peuvent faire que ce pourquoi ils sont conçus. Cela se reflète dans leurs compétences. Un droïde ne peut effectuer de jet sous une compétence que s'il a été programmé de cette façon. Dans le cas contraire, il indiquera qu'il n'est pas conçu pour un tel travail et ne pourra exécuter les ordres sans autre précision.

Langues

En fonction de leur programmation, les droïdes sont habilités à parler toutes les langues, y compris le langage binaire des ordinateurs. La plupart du temps, le droïde sera programmé dans la langue de l'endroit où il est vendu et en binaire. Il est très facile de reprogrammer un droïde pour lui faire parler une nouvelle langue en remplacement de sa langue d'origine (test en mécanique DD15). Seuls certains droïdes,

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V

généralement ceux du troisième degré, possèdent la mémoire nécessaire à la pratique de plusieurs langues (les droïdes de protocole parlent plusieurs millions de langues et de dialectes).

Synthétiseur vocal

La grande majorité des droïdes possède un synthétiseur vocal lui donnant une voix et l'occasion de s'en servir. Les autres émettent des sons en binaire, parfois dotés d'un peu d'emphase pour qui sait les comprendre. A priori, un synthétiseur vocal peut être adapté pour chaque type de droïde, mais tous les propriétaires ne souhaitent pas nécessairement entendre leurs droïdes palabrer à longueur de journée.



Inhibiteur émotionnel

Les droïdes disposent à leur façon d'une sorte de code moral. La programmation de base d'un droïde – la part de sa mémoire qui ne peut être effacée – lui fournit toutes les instructions dont il a besoin pour réagir à toute une série de situations données. La plupart tournent autour de l'obéissance, de la sécurité, de l'éthique et de la morale. C'est ce qu'on appelle l'inhibiteur émotionnel d'un droïde.

Par exemple, la restriction la plus courante codée dans la mémoire d'un droïde est la notion qu'il ne peut tuer ou mettre en danger un être vivant par ses propres actions ou même par omission (en ne

l'avertissant pas d'un danger). Les droïdes font également tout pour ne pas être détruits, sauf lorsque c'est la seule alternative à la mort ou à la mise en danger d'un être vivant. Bien entendu, les droïdes de combat ne disposent pas de telles notions. De même, il est généralement interdit aux droïdes de créer de l'information, ce qui reviendrait à mentir.

Bien entendu, les droïdes sont également obligés d'obéir aux ordres de leurs maîtres. Toutefois, lorsque ces ordres entrent en contradiction avec l'inhibiteur émotionnel du droïde, ce dernier doit en informer immédiatement son maître.

Le processeur

Le processeur d'un droïde est ce qui se rapproche le plus de son cerveau. C'est l'ordinateur central du droïde, celui qui contient l'ensemble de ses éléments de programmation et qui lui permet de décider de la meilleure façon d'utiliser ses facultés. Plus un processeur est performant, meilleure sera l'action du droïde et plus efficace sera son travail. La qualité d'un droïde sera exprimée par le score en INT de ce droïde.



Moyen de locomotion

Comme les véhicules, les droïdes peuvent se mouvoir de différentes façons. En fonction du moyen de locomotion attribué par le fabricant, un droïde peut avoir plus ou moins de difficultés à se déplacer sur certains types de terrains. Il existe des droïdes montés sur roues, sur jambes, sur

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V

chenilles ou encore des droïdes à effet de sol ou volants.

Équipement

Un droïde peut être équipé de toute une série d'outils qui seront pour lui autant d'appendices utiles à l'exercice de sa fonction. On considère que cet équipement fait partie du droïde, mais il est bien entendu possible – pourvu que le droïde ait des mains ou quelque chose qui s'en rapproche – qu'un droïde se serve d'un objet conçu pour des êtres de chair et de sang.

LA MAINTENANCE DES DROÏDES



Si les droïdes ont bien des points de vie, ils ne peuvent pas être soignés par la médecine conventionnelle. Ils peuvent par contre être réparés. Si un droïde a perdu des points de vie, c'est qu'il est endommagé. Plus il est endommagé, plus il est difficile à réparer. Les droïdes, comme les êtres vivants, sont dotés d'un arbre de conditions. Le DD du test en mécanique destiné à réparer un droïde est modifié en fonction du degré de condition dans lequel il se trouve, conformément au tableau ci-dessous.

Degré de condition	DD en mécanique
Légèrement défectueux	10
Défectueux	15
En panne	20
Endommagé	25
Détruit	30

Si le test est réussi, le droïde récupère 1D10 PV, majoré d'1 point par tranche de 5 points au-dessus du DD du test en Mécanique. Le droïde ne peut pas être réparé plus d'une fois par heure (ou plutôt, toute réparation prend près d'une heure pour être efficace).

Outre la réparation en cas de dommages, il est nécessaire d'effectuer la maintenance des droïdes régulièrement, afin d'éviter les pannes ou les courts-circuits. En fonction du modèle, un droïde doit être entretenu au moins une fois par mois. Certains droïdes sont habilités à s'entretenir eux-mêmes ou, à la rigueur, entre eux. Mais ils doivent être en condition d'effectuer ces opérations et avoir accès à un atelier ou à des outils appropriés, s'ils n'en sont pas dotés par défaut.

Une maintenance nécessite simplement un test en mécanique au DD15. En cas d'échec, le droïde perd un point sur toutes ses caractéristiques.

LA PERSONNALITÉ DES DROÏDES

Bien que dotés d'un inhibiteur émotionnel qui standardise leur personnalité, les droïdes développent, au fil du temps, des habitudes, des expressions, des modes opératoires qui font penser à une forme de personnalité propre. Pour donner de la profondeur à ces personnages non-joueurs, il est conseillé – pour peu qu'ils aient un rôle à jouer dans l'histoire et fassent régulièrement leur apparition – de les doter d'un trait de personnalité tiré au sort dans le tableau suivant.

2D20 Trait

- | | |
|---|--|
| 2 | Apparence extraterrestre : le droïde a une apparence très spéciale qui attire l'attention. Il subit un malus de -2 sur les tests de compétences basés sur le CHA mais gagne un bonus de +2 sur les tests de persuasion. |
| 3 | Paranoïaque : le droïde est persuadé que tout le monde veut sa destruction. Il est tout le temps sur la défensive. En fonction des circonstances, il sera favorisé ou défavorisé sur ses jets de perception. |

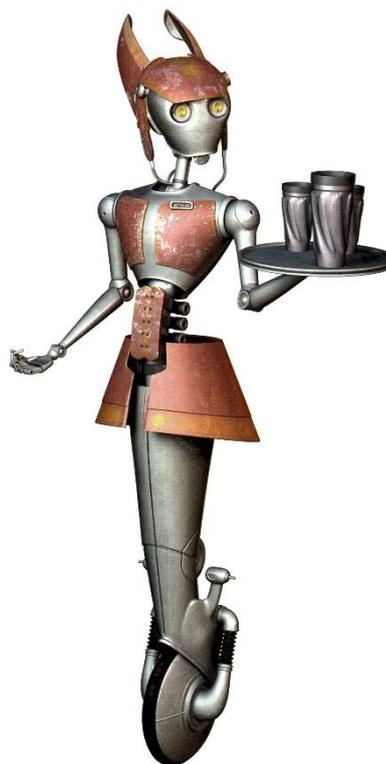
STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V

- 4 **Bavard** : le droïde parle sans arrêt et pas toujours très à propos.
- 5 **Trop confiant** : le droïde est persuadé qu'il est capable de réussir toutes les tâches qui lui incombent.
- 6 **Agressif** : le droïde ne laisse jamais personne se moquer de lui et il répond systématiquement aux remarques désobligeantes. Si c'est un droïde de combat, il ne quitte le combat que sur un ordre précis de son maître ou de son commandement.
- 7 **Obsédé** : le droïde se focalise sur une seule tâche ou un seul équipement en sa possession au point d'en faire une obsession.
- 8 **Cynique** : le droïde a des sujets de conversation morbides. Ce trait est particulièrement gênant auprès des droïdes médicaux.
- 9 **Enthousiaste** : le droïde s'excite facilement, parlant sans arrêt et ne tenant pas en place lorsqu'il se retrouve dans une situation donnée.
- 10 **Possessif** : le droïde est persuadé que tout ce qui passe à sa portée lui appartient ou appartient à son maître. Lui emprunter un objet (ou simplement en prendre un à sa portée) nécessite de le convaincre sur base d'un test en CHA contre sa Défense Mentale.
- 11 **Synthétiseur défectueux** : le droïde souffre d'un dysfonctionnement de son synthétiseur vocal, ce qui perturbe son élocution. Soit il ne peut prononcer qu'une syllabe sur deux, soit sa voix connaît des fluctuations gênantes (trop haute, trop basse, trop aiguë, trop grave...).
- 12 **Dépressif** : le droïde voit tout en noir et favorisera toujours les mauvaises nouvelles au détriment des bonnes.
- 13 **Amène** : le droïde souhaite toujours voir régner la bonne entente autour de lui et essaiera toujours de contenter toutes les parties en présence.
- 14 **Formatage incomplet** : lors de son précédent effacement, quelque chose s'est mal passé et le droïde conserve quelques éléments de sa mémoire antérieure.
- 15 **Court-circuit** : le droïde souffre de courts-circuits réguliers qui entravent son élocution, son déplacement ou ses actions.
- 16 **Problème de senseurs** : le droïde souffre d'un défaut de perception. Il peut ne pas distinguer toutes les couleurs ou voir de manière tronquée, être gêné dans son audition par des parasites, etc. Il souffre d'une pénalité de -2 sur ses tests en SAG quand le sens en question est sollicité.
- 17 **Lent** : le droïde est anormalement lent lorsqu'il se déplace, lorsqu'il agit ou lorsqu'il compile des données. Au choix, appliquez soit un malus de -2 sur sa DEX, sur ses tests en Initiative ou sur les tests basés sur l'INT.
- 18 **Curieux** : le droïde engrange des informations sans importance sur tout ce qui l'entoure et ira jusqu'à entrer dans des lieux qui lui sont interdits sauf si son maître le lui a interdit spécifiquement.
- 19 **Programme défectueux** : l'un des programmes gérant une compétence spécifique du personnage fonctionne mal, entraînant une pénalité de -5 sur la compétence en question.
- 20 **Distrait** : le droïde est facilement distrait d'une tâche donnée. Il doit résister à une attaque d'1D20+5 contre sa Défense Mentale dès que quelque-chose se passe dans son champ de perception sous peine de perdre un tour complet à observer la chose en question, au mépris de ses devoirs.
- 21 **Ouïe défectueuse** : les senseurs du droïde ont du mal à capter certaines fréquences ou peuvent devenir hypersensibles. Il subit une pénalité de -2 sur ses tests de SAG basés sur l'ouïe.
- 22 **Serviable** : le droïde ne « vit » que pour aider son maître de toutes les manières possibles et essaie même de réaliser des choses pour lesquelles il n'est pas programmé.
- 23 **Problème de locomotion** : le droïde a du mal à se déplacer. Il peut s'agir d'une jambe défectueuse, d'une chenille grippée ou de tout autre chose. Il perd 2 points de DEX.
- 24 **Variations de température** : le droïde émet beaucoup trop de chaleur. Toute personne se trouvant à ses côtés doit résister à une attaque 1D20+5 contre sa Défense Corporelle.

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V

- pour éviter de subir momentanément 1D2 DM.
- 25 **Focus** : le droïde est focalisé sur une tâche à la fois jusqu'à ce qu'elle soit accomplie, même si des choses plus importantes surviennent entretemps.
- 26 **Reroutage défectueux** : le droïde est plus difficile à réparer que les autres en raison de ses connexions internes hasardeuses. Le DD du test en mécanique est augmenté de 5.
- 27 **Trappe défectueuse** : l'une des trappes de stockage du droïde s'ouvre facilement, laissant échapper son contenu. Cela se produit à chaque fois que le droïde perd des PV. Refermer la trappe prend une action normale.
- 28 **Loyal** : le droïde est loyal envers son maître à tel point que cela peut se révéler embarrassant.
- 29 **Arrogant** : le droïde est extrêmement arrogant et condescendant envers toute autre créature que son maître.
- 30 **Menteur** : théoriquement, un droïde ne peut pas mentir. Mais ce droïde-ci peut inventer des informations et se persuader lui-même qu'elles sont vraies.
- 31 **Nerveux** : le droïde est nerveux même lorsqu'il ne se passe rien de spécial.
- 32 **Débatteur** : le droïde apprécie les débats argumentés et cherchera toujours à avoir le dernier mot.
- 33 **Bruyant** : le droïde émet toute une série de sons mécaniques lorsqu'il effectue le moindre mouvement, attirant invariablement l'attention. Il souffre d'une pénalité de -5 sur les tests en furtivité.
- 34 **Surprotecteur** : le droïde développe un besoin de protéger son maître au-delà de toute convenance, allant parfois jusqu'à protéger son maître de lui-même en l'empêchant de prendre des risques.
- 35 **Personnalité alternative** : le droïde conserve des éléments d'une personnalité antérieure suite à un effacement incomplet de sa mémoire. Tirez deux fois sur cette table et ignorez tout nouveau score de 35.
- 36 **Suspicieux** : le droïde ne fait confiance à personne d'autre que son maître et se méfie particulièrement des institutions officielles comme les

- douanes, les autorités ou les gouvernements.
- 37 **Grossier** : le droïde se montre grossier envers tout individu – vivant ou droïde – et subit une pénalité de -5 sur ses tests de persuasion.
- 38 **Goût du spectacle** : le droïde insiste pour être au centre de l'attention de chacun, essayant de dominer les conversations.
- 39 **Impulsif** : le droïde émet des jugements rapides et réagit parfois sans peser le pour et le contre. Il ne pense qu'à court terme.
- 40 **Fou du blaster** : si c'est un droïde de combat, il tire d'abord et écoute les ordres après. Dans le cas contraire, le droïde est fasciné par les armes et les batailles, même s'il ne peut y prendre part.



CATALOGUE DE DROÏDES

Vous trouverez ci-après une sélection de droïdes courants avec leurs statistiques de jeu. Il s'agit à chaque fois de modèles standards, pouvant être modifiés pour d'autres fonctions ou pour exercer d'autres compétences.

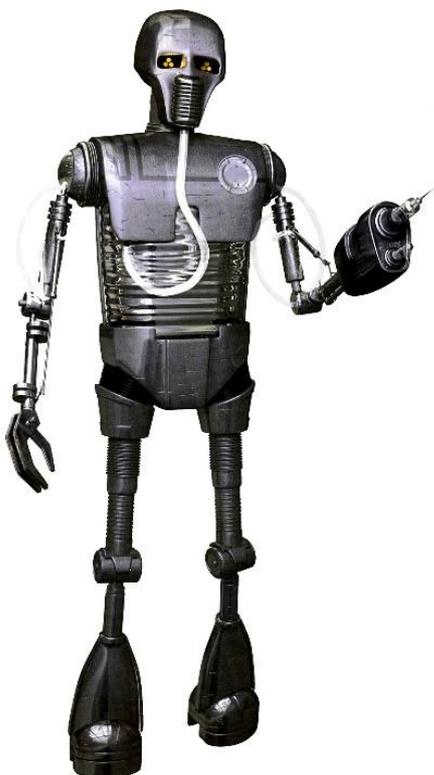
STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V

Voici une fiche vierge qui sera bien entendu livrée remplie pour chaque modèle :

Nom du droïde					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
INI :		PV :		RD :	
Voies et capacités :					
Attaques					
Défenses					
Coût :					

Droïde Médical 2-1B

Programmé par quelques-uns des médecins les plus réputés de la galaxie, le 2-1B signé Industrial Automaton fut le premier droïde chirurgien réellement efficace. Le droïde est capable d'apprendre en continu et de s'informer sur les nouvelles pratiques médicales afin d'être parfaitement à jour.



Droïde Médical 2-1B, Premier degré					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8/-1	11/0	14/+2	14/+2	15/+2	9/-1
INI :	+2	PV :	20	RD :	2

Voies et capacités :
Investigation (3), Médecine (5)
Attaques
ACC -1 / ATD 0
Défenses
Réf 12 Cor 12 Men 12
Coût : 4.300

Droïde Astromech R2

Industrial Automaton a assurément réussi un coup de maître avec l'Astromech R2, droïde de réparation et de diagnostic conçu spécifiquement pour être incorporé à un chasseur stellaire. Une unité R2 s'acquitte des tâches complexes comme l'astrogation, les données de vol, le diagnostic technique et les tâches de gestion énergétique, permettant au pilote de se concentrer sur le fait de rester en vie au combat.



Droïde Astromech R2, Deuxième degré					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9/-1	14/+2	14/+2	15/+2	10/0	7/-2
INI :	+4	PV :	30	RD :	4
Voies et capacités :					
Déplacement (2), Electronique (5), Investigation (4), Mécanique (4), Moteurs (4), Pilotage (2),					
Attaques					
ACC -1 / ATD +2					
Défenses					
Réf 12 Cor 12 Men 10					
Coût : 4.500					

Droïde de protocole 3PO

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V

Doté d'un verbocerveau AA-1 de chez SyntheTech, la série 3PO peut emmagasiner des quantités d'informations phénoménales. Ces droïdes peuvent parler et comprendre près de six millions de formes de communication et peuvent en apprendre de nouveaux ou aider à déchiffrer des langues mortes. Les 3PO sont également dotés d'un capteur olfactif qui leur permet de décoder les phéromones émises par certaines espèces intelligentes.

Droïde de protocole, Troisième degré					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8/-1	9/-1	14/+2	12/+1	13/+1	16/+3
INI :	0	PV :	25	RD :	2
Voies et capacités :					
Discours (5)					
Attaques					
ACC -1 / ATD -1					
Défenses					
Réf 10 Cor 12 Men 11					
Coût : 3.000					



Droïde de combat B1

Fragile en apparence, mais efficace dans son genre, le droïde de combat issu des usines de Baktoid Combat Automata ressemblent à des squelettes armés d'un blaster. Construits par les

Géonosiens selon les désirs de la Fédération du Commerce, les droïdes B1 valent surtout par leur coût réduit et leur efficacité en grand nombre. Ils communiquent entre eux via un code propre qu'il est presque impossible de pirater (DD40).

Droïde de Combat B1, Quatrième degré					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13/+1	9/-1	14/+2	9/-1	10/0	10/0
INI :	-1	PV :	30	RD :	4
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Champ de bataille (4) ou Canonier (4), Combat (4), Soldat (4)					
Attaques					
ACC +1 (1D3+1) / ATD -1 (3D6)					
Défenses					
Réf 9 Cor 12 Men 9					
Coût : 1.800					



Droïde de combat B2

Les « super droïdes » B2 sont une amélioration des simples B1, plus larges, plus forts et recouverts d'une armure.

Droïde de Combat B2, Quatrième degré					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14/+2	11/0	14/+2	10/0	11/0	7/-2
INI :	0	PV :	45	RD :	6
Voies et capacités :					

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V

Armes à distance (4), Champ de bataille (4); Combat (4), Soldat (4)
Attaques
ACC +1 (1D6) / ATD 0 (4D6)
Défenses
Réf 10 Cor 12 Men 10
Coût : 3.300



Droïde Destructeur Droïdeka

Fruit d'une collaboration entre les Géonosiens de Géonosis et les Colloïdes de Colla IV, les Droïdeka reflètent la férocité de leurs concepteurs. Montés des roues assistées par microrépulseurs, ces droïdes de combat peuvent atteindre de très hautes vitesses, mais ils sont plus lents lorsqu'ils sont en position de combat. Dotés de blasters à répétition, ils sont également fournis avec un générateur de bouclier déflecteur.

Droïde de Combat Destructeur Droïdeka, Quatrième degré					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16/+3	14/+2	14/+2	8/-2	14/+2	7/-2
INI :	+4	PV :	40	RD :	6
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Champ de bataille (4)					
Attaques					
ACC +3 (1D3) / ATD +2 (4D6)					
Défenses					
Réf 14 Cor 12 Men 8					
Spécial : le bouclier déflecteur s'active uniquement à l'arrêt. Il monte la RD à 20.					

Coût : 21.000



Droïde Araignée

Lors de la bataille de Géonosis, la Fédération du Commerce a déployé des droïdes de forme arachnide. Plus gros que les droïdes de combat standards et armés d'un puissant canon blaster, ce droïde fait figure d'artillerie mobile.

Droïde Araignée, Quatrième degré					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22/+5	9/-1	19/+4	10/0	12/+1	8/-2
INI :	0	PV :	60	RD :	6
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Combat (4)					
Attaques					
ACC +5 (2D6) / ATD -1 (4D10)					
Défenses					
Réf 10 Cor 14 Men 10					
Coût : 8.500					



STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V

Droïde Sonde « Viper »

Avant l'avènement de l'Empire, les droïdes sondes étaient utilisés pour la surveillance des routes hyperspatiales, des planètes et pour des opérations de sauvetage. Sous le règne impérial, ils devinrent des instruments du totalitarisme ambiant et servirent à débusquer les traîtres et les conspirateurs. La série « Viper » possède des senseurs très puissants qui peuvent émettre à travers un système solaire. Ils peuvent être déposés au sol ou envoyés depuis l'espace dans des capsules à usage unique.

Droïde de protocole, Troisième degré					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18/+3	12/+1	14/+2	12/+1	15/+2	11/0
INI :	+3	PV :	50	RD :	4
Voies et capacités :					
Furtivité (4), Infiltration (4), Investigation (4)					
Attaques					
ACC +3 (1D8) / ATD +1 (3D8)					
Défenses					
Réf 13 Cor 12 Men 11					
Coût : 18.500					



Droïde de Travail ASP

Les droïdes de travail de la série ASP sont très communs à travers la galaxie. Ils accomplissent une grande variété de tâches comme la maintenance, les réparations, les livraisons et les travaux manuels. Peu coûteux et efficaces, ils sont

considérés comme l'entrée de gamme pour les premiers acheteurs. De nombreux propriétaires d'ASP les modifient plutôt que d'en acheter de nouveaux. Ils sont conçus pour leur force et leur endurance, pas pour être intelligents. Ils ne sont dotés que de fonctions basiques – laissant le propriétaire assumer leur formation.

Droïde de Travail ASP, Cinquième degré					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17/+3	12/+1	14/+2	6/-2	11/0	5/-3
INI :	+1	PV :	45	RD :	2
Voies et capacités :					
Electronique (4), Mécanique (4)					
Attaques					
ACC +3 (3D8) / ATD +1					
Défenses					
Réf 11 Cor 12 Men 8					
Coût : 1.000					



Droïde Infiltrateur Colicoid

Avant le siège de Naboo, Colicoid a produit un grand nombre de droïdes d'infiltration pour les besoins des forces séparatistes. Les Infiltrateurs sont construits sur le même modèle que les Droïdekas, si ce n'est qu'ils reposent sur quatre jambes plutôt que trois et qu'ils sont armés de crochets plutôt que de blasters. Ils étaient le plus souvent utilisés depuis l'espace pour s'accrocher à la coque des vaisseaux et trouver une voie d'accès vers l'intérieur de la carlingue.

Droïde Infiltrateur Colicoid

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18/+3	15/+2	15/+2	11/0	14/+1	12/+1
INI :	+8	PV :	40	RD :	4
Voies et capacités :					
Infiltration (4), Pourfendeur (4)					
Attaques					
ACC +9 (2D6+4)					
Défenses					
Réf 17 Cor 14 Men 12					
Coût : 33.000					

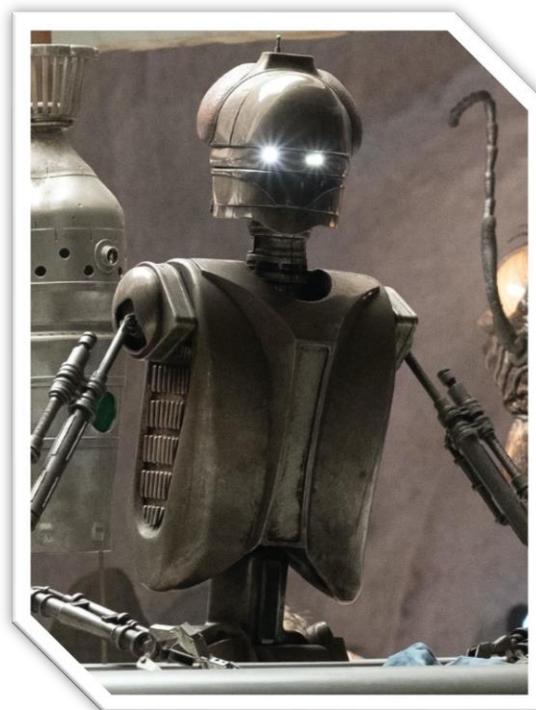


Droïde superviseur EV

Merendata a produit le droïde superviseur pour diriger des équipes composées d'autres droïdes au sein d'une compagnie. Ses concepteurs ont cependant réalisé peu de temps après la sortie de ce modèle qu'ils avaient confondu les motivateurs originellement prévus avec ceux des droïdes de torture, mais ils ont décidé d'attendre pour voir ce que cela donnerait. Les résultats dépassèrent leurs espérances. Peu de plaintes furent rapportés et, au contraire, les droïdes aux motivateurs modifiés se montraient plus efficaces encore dans la gestion de la flotte droïde de leurs clients.

Droïde superviseur EV					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8/-1	9/-1	14/+2	13/+1	12/+1	12/+1
INI :	+1	PV :	10	RD :	2

Voies et capacités :					
Discours (2), Electronique (4), Mécanique (4), Meneur d'hommes (2)					
Attaques					
ACC +2 (1D3) / ATD +1					
Défenses					
Réf 13 Cor 12 Men 16					
Coût : 11.000					



Droïde assassin IG

Initialement, la série IG fut fabriquée par les ateliers Holowan dans le but d'éradiquer toute trace de la Rébellion, sur commande impériale. Mais devant les délais déraisonnables imposés par la dictature galactique, ses créateurs négligèrent certains détails de la production. Lorsque le premier droïde fut activé, il tua ses fabricants et activa lui-même les autres unités pour leur offrir leur indépendance. Tous devinrent des chasseurs de prime. Depuis, Holowan a appris de ses erreurs et a mis sur le marché des unités plus dociles, mais tout aussi meurtrières.

Droïde de Travail ASP, Cinquième degré					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16/+3	14/+2	14/+2	8/-1	12/+1	11/0
INI :	+8	PV :	45	RD :	4
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Assassin (4), Pistolero (4)					

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE V

Attaques
ACC +4 (1D4) / ATD +8 (dépend de l'arme)
Défenses
Réf 18 Cor 15 Men 14
Coût : 30.000



Droïde énergétique PLNK					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14/+2	8/-1	14/+2	8/-1	9/-1	4/-3
INI :	+0	PV :	11	RD :	2
Voies et capacités :					
Electronique (4), Mécanique (2)					
Attaques					
ACC +2 (1D3) / ATD +1					
Défenses					
Réf 18 Cor 13 Men 10					
Coût : 6.990					

Droïde énergétique PLNK

Ces droïdes sont unanimement reconnus comme dépourvus de toute beauté ou de toute finesse, mais également comme diablement utiles. Ils génèrent de l'énergie en continu et disposent d'une grande capacité de connectique qui les rend indispensables à toute opération en terrain hostile ou sur une planète ne disposant pas de ses propres sources énergétiques. On a parfois tendance à oublier que ces droïdes ont une forme d'intelligence réelle.

