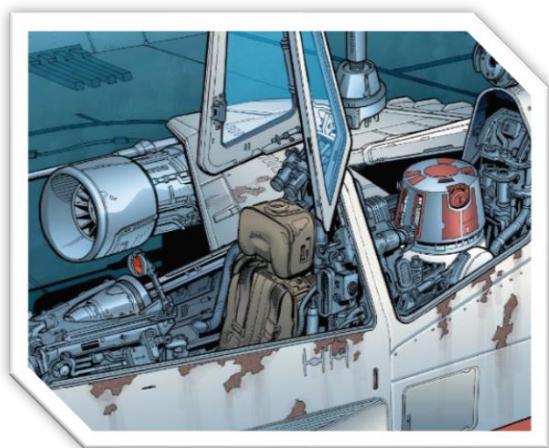


LIVRE 4 : VÉHICULES

Les véhicules, dans l'univers de la Guerre des Etoiles, englobent les lourds et terrifiants marcheurs impériaux et les vaisseaux mères mais aussi les speeders et les chasseurs. Malgré cette variété, le but de chaque véhicule est le même : emmener des passagers d'un endroit à un autre. Bien entendu, la nature de ces endroits affectera grandement la forme et la fonction du véhicule en question.



Dans Star Wars Chronicles, les vaisseaux sont traités comme des personnages à part entière – ou presque – et les règles qui les concernent sont en grande partie similaires (voire identiques). La principale différence est que les personnages, s'ils disposent des capacités nécessaires, améliorent les caractéristiques de leur vaisseau. Les compétences de l'équipage auront donc parfois autant d'importance que la qualité intrinsèque du vaisseau.

Ces règles s'appliquent aux véhicules avec équipage dans le contexte d'un affrontement spatial (ou d'un affrontement atmosphérique). L'équipage pourrait être constitué d'un seul individu (un chasseur monoplace) ou d'une multitude (d'un cuirassé stellaire), même si nous nous concentrerons ici sur le cas des vaisseaux à équipage réduit (chasseurs et vaisseaux de transport).

Notez enfin que, si ces règles sont écrites en grande partie du point de vue de l'affrontement spatial de vaisseaux, elles sont totalement

compatibles avec d'autres types de combat comme par exemple les marcheurs impériaux.

TYPES DE VÉHICULES

Le terme « véhicule » englobe à la fois des appareils planétaires (comme les airspeeders, les landspeeders et les marcheurs) et les vaisseaux (comme les vaisseaux de guerre, les transports spatiaux et les vaisseaux mères). La grande différence entre les appareils planétaires et les vaisseaux est que les premiers ne voyagent en règle générale pas dans le vide de l'espace. Certaines règles ne s'appliqueront qu'à un certain type de véhicules.

APPAREILS PLANÉTAIRES

Les appareils planétaires sont subdivisés en appareils terrestres et en appareils aériens.

Véhicules terrestres : ce sont les véhicules les plus basiques de l'univers de la Guerre des Etoiles. Ils peuvent opérer depuis le sol (ou très près du sol) d'une planète.

Speeders : ce sont des véhicules très courants sur les mondes évolués. Equipés de répulseurs, ils « flottent » à faible distance du sol qui peut varier de quelques centimètres à plusieurs mètres et peuvent atteindre des vitesses remarquables. Les speeders ignorent les pénalités de terrains difficiles.

Chenilles : ces engins disposent de chenilles enroulées autour d'un très grand nombre de roues. Cela leur procure une certaine puissance de traction, mais ils perdent en manœuvrabilité. Les engins chenillés ignorent les pénalités de terrain et ne subissent que la moitié des dommages en cas de collision avec un véhicule d'au moins une catégorie de taille inférieure à la leur.

Marcheurs : les marcheurs se déplacent sur deux jambes ou plus, marchant littéralement sur le terrain. Ils conservent leur équilibre grâce à un système perfectionné de gyroscopes et offrent une course assez douce. Ils ont cependant tous les désagréments de la marche et lorsqu'ils se prennent les pieds quelque part, les résultats

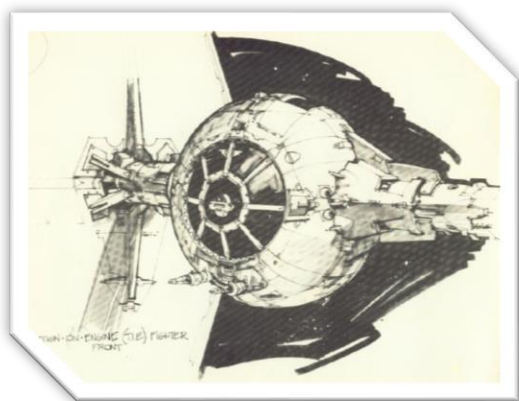
STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

peuvent être désastreux. Les marcheurs ignorent les obstacles qui sont au moins de trois catégories de taille inférieurs à eux.

Roulants : les véhicules roulants sur au moins une roue sont plus rapides et plus manœuvrables que les véhicules chenillés ou que les marcheurs et sont nettement moins chers que les speeders.

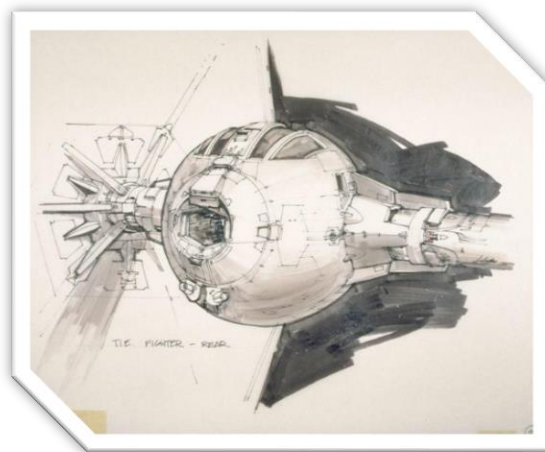
Véhicules aériens : ces véhicules opèrent dans l'atmosphère d'une planète mais doivent souvent se poser.

Airspeeders : les airspeeders sont des véhicules à répulseurs qui peuvent voyager jusqu'à 300 kilomètres au-dessus du sol, mais ils ne sont pas réellement conçus pour le voyage spatial. Ils ignorent bien entendu les pénalités de terrain. De tous les véhicules planétaires, ce sont de loin les plus manœuvrables.



de vie. La plupart des transports spatiaux sont prévus pour le transport de passagers ou de marchandises, mais certains sont aussi employés comme canonnières ou comme transports de troupes.

Vaisseaux mères : ces appareils vont de la frégate aux vaisseaux les plus gros. Ils transportent souvent plusieurs centaines, si pas plusieurs milliers de membres d'équipage et de passagers et certains sont assez grands pour contenir d'autres vaisseaux mères dans leurs hangars. Certains transports de grande taille ou vaisseaux colonies tombent dans cette catégorie bien qu'ils ne soient pas destinés au combat.



VAISSEAUX SPATIAUX

Les vaisseaux spatiaux sont capables de voyages interplanétaires (au sein d'un même système solaire) et interstellaires (entre plusieurs systèmes solaires). Ils sont divisés en chasseurs, transports spatiaux, vaisseaux mères et stations orbitales.

Chasseurs : ce sont de petits appareils rapides et agiles. Bien qu'ils puissent évoluer en atmosphère planétaire, ils excellent surtout dans le combat spatial. Ils peuvent généralement fonctionner avec une seule personne à bord.

Transports spatiaux : les transports spatiaux sont des appareils de taille moyenne ou grande (comme des frégates) avec moins de 200 points

Stations orbitales : bien que ce ne soit pas techniquement des modes de transport, les stations spatiales ou orbitales ont des statistiques du même ordre que les vaisseaux. Une station spatiale peut abriter une population allant de quelques milliers à quelques millions de personnes, en fonction de sa taille. La plupart de ces stations sont immobiles (orbitales), l'Etoile de la Mort étant une exception notable.

STATISTIQUES DE COMBAT DES VÉHICULES

Chaque vaisseau dispose de certaines caractéristiques qui lui sont propres, pour lesquelles seuls les modificateurs seront fournis dans ces règles. Même si la dénomination de la caractéristique est différente, nous avons choisi de conserver l'abréviation utilisée pour les

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

personnages afin de rester cohérent au niveau des règles de combat.

- La **Puissance (FOR)** mesure la dangerosité de l'armement embarqué ainsi que les capacités énergétiques des moteurs.
- La **Manœuvrabilité (DEX)** évalue les performances en vol et la rapidité des manœuvres.
- La **Coque (CON)** représente la solidité du vaisseau et la protection de ses points névralgiques.
- L'**Ordinateur (INT)** représente la capacité de traitement des ordinateurs de bord, notamment dans la définition des solutions de tir.
- Les **Senseurs (SAG)** mesurent la capacité du vaisseau à repérer des objets en vol et à déployer d'éventuelles contre-mesures.
- Les **Communications (CHA)** représentent la capacité des systèmes de bord à fonctionner ensemble.

En plus de ces caractéristiques, d'autres informations définissent les capacités exactes du vaisseau.

- La **Taille (TAI)** indique l'échelle du vaisseau depuis 1 (pour les chasseurs stellaires et vaisseaux plus petits) jusqu'à 5 (pour les planètes ou planétoïdes). Les objets de Taille 0 ne sont pas considérés comme des vaisseaux et ne disposent pas d'une fiche spécifique.
- L'**Equipe** indique les nombres d'individus minimum et optimal afin de manœuvrer le vaisseau, ainsi que les postes de combat disponibles (et le nombre maximum d'individus pouvant opérer lesdits postes).
- Les **Ecrans (ECR)** indiquent le potentiel de protection des champs de force du vaisseau. Ils sont assortis d'une valeur de **Résistance aux Dommages (RD)**.
- La **Structure** indique l'état global du vaisseau. Ce sont ses points de vie à lui.
- Le **Cargo** indique la quantité de marchandises qui peuvent être transportées en soute. Le nombre

indiqué est une représentation abstraite et relative, n'ayant pas forcément à voir avec le volume ou le poids des marchandises.



LA RELATIVITÉ DE LA TAILLE

On distingue plusieurs échelles lors des combats spatiaux. L'échelle détermine la dangerosité relative des vaisseaux les uns envers les autres. Un vaisseau d'une taille donnée ne peut affecter que les vaisseaux de sa propre taille ou de taille inférieure ou supérieure d'un degré seulement. Par exemple, un transport léger peut endommager des chasseurs, un autre transport léger ou une frégate, mais n'aura aucun effet sur une grande station spatiale. Nous nous intéresserons principalement aux vaisseaux sur les deux premières échelles, mais ces règles restent compatibles avec des vaisseaux plus importants.

Taille	Type d'appareil
0	Combinaisons spatiales, drones d'attaque, motospeeders, etc.
1	Chasseurs stellaires, capsules de sauvetage, speeders, etc.
2	Vaisseaux de petit gabarit (corvette), transports légers, astéroïdes de petite taille, etc.
3	Vaisseaux de gros gabarit (frégates, croiseurs), transports lourds, astéroïdes de grande taille, stations spatiales standard, etc.
4	Vaisseaux amiraux (cuirassés), grandes stations spatiales, astéroïdes géants, etc.
5	Planètes, stations spatiales géantes, etc.

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

Il faut noter que les valeurs indiquées pour les vaisseaux le sont à l'échelle de ceux-ci et ne peuvent être comparées, la plupart du temps, avec les valeurs propres aux personnages.

PERSONNAGES À BORD

Selon le type de vaisseau, un certain nombre de postes de combat seront disponibles parmi les postes suivants. Même s'ils désignent une salle ou un endroit spécifique, leur apparence réelle dépend totalement de la configuration intérieure de chaque vaisseau. Par exemple, dans un transport léger, la salle des senseurs et le poste de pilotage seront pratiquement toujours au même endroit.

- **Le poste de pilotage (PIL) :** le personnage occupant ce poste peut ajouter son modificateur de DEX à la manœuvrabilité du vaisseau et effectue tous les tests de DEX de cet appareil, ainsi que tous les tests qui ne sont pas couverts par un autre poste occupé.
- **Les canons (CAN) :** le personnage occupant ce poste peut ajouter son modificateur de DEX à l'ordinateur de visée du vaisseau et effectue tous les tests d'INT et d'attaque du vaisseau.
- **La salle des machines (MOT) :** le personnage occupant ce poste peut ajouter son modificateur d'INT à la puissance du vaisseau et effectue tous les tests de FOR et de dommages du vaisseau.
- **Les senseurs (SEN) :** le personnage occupant ce poste peut ajouter son modificateur d'INT aux senseurs du vaisseau et effectue tous les tests de SAG du vaisseau.
- **La salle des ordinateurs (ORD) :** le personnage occupant ce poste peut ajouter son modificateur d'INT aux communications du vaisseau et effectue tous les tests de CHA du vaisseau.

Un personnage peut occuper un poste de combat si :

- Il dispose d'une ou plusieurs capacités qui lui permettent d'occuper ce poste de combat, ou a dépensé un point de Force.
- Le vaisseau contient le poste de combat en question.
- Le personnage n'occupe pas déjà un autre poste de combat (sauf si une capacité le lui permet).

Certains vaisseaux permettent à plusieurs personnages de collaborer à certains postes. Lorsque cela arrive, l'un des personnages est désigné comme le responsable du poste. Tous les autres personnages effectuent un test en coopération et, s'ils réussissent, ajoutent le bonus habituel au résultat final.



DÉBUTER LE COMBAT

Sauf mention contraire, monter à bord d'un véhicule est une action de mouvement. Démarrer un véhicule nécessite une seconde action de mouvement.

INITIATIVE

L'initiative d'un vaisseau représente une combinaison des aptitudes du pilote et de la vitesse de manœuvre de l'engin. Elle est égale au résultat d'un D20 auquel on ajoute le modificateur de DEX du pilote et du vaisseau. En cas d'égalité, pratiquez comme pour le combat classique.

DÉFENSES

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

Les vaisseaux ne possèdent que deux types de défenses : la Défense Réflexe et la Défense Structurale. La première représente la capacité à esquiver les coups adverses, l'autre représente la solidité et la redondance des systèmes de bord, pour les navires les plus imposants.

- **La Défense Réflexe** est égale à 10 + le modificateur de DEX du vaisseau + le modificateur de SAG du vaisseau.
- **La Défense Structurale** est égale à 10 + le modificateur de CON du vaisseau + le modificateur de SAG du vaisseau.

ATTAQUE

Les véhicules ne possèdent qu'une sorte d'attaque : l'attaque à distance. Toute manœuvre visant à entrer volontairement en contact avec un autre véhicule à des fins offensives sera résolue par une succession de mouvements et donc de manœuvres de pilotage soumises aux tests idoines.

L'Attaque à distance d'un véhicule est égale au modificateur d'INT du vaisseau.



DOMMAGES

Les DM occasionnés par les attaques sont obtenus par un ou plusieurs jets de dés, en fonction de l'arme utilisée. La puissance de feu du vaisseau s'ajoute aux DM des armes. Toutefois, les écrans protecteurs peuvent protéger la cible de ces derniers.

Les DM sont donc égaux aux dégâts de l'arme + modificateur de FOR du vaisseau – la résistance aux dommages (RD) de la cible.

ENERGIE DISPONIBLE

Les moteurs d'un vaisseau fournissent le minimum d'énergie nécessaire à tous les systèmes pour qu'ils puissent fonctionner. En situation de combat, diriger une partie de l'énergie supplémentaire disponible vers certains systèmes peut parfois faire la différence. La quantité d'énergie disponible dépend de la puissance des moteurs du vaisseau.

L'Energie est égale à 10 + modificateur de FOR du vaisseau.

VAISSEaux SANS PILOTES

Si aucun personnage compétent n'occupe le poste de pilotage, le vaisseau ne peut plus manœuvrer de manière efficace. Son initiative est alors de 0. Il reste possible d'utiliser les canons ou les autres systèmes de bord, mais la durée de vie d'un tel vaisseau dans un affrontement spatial est considérablement raccourcie. Notez que cela ne vaut pas pour les vaisseaux dotés d'un système de pilotage automatique expert, comme des droïdes pilotes.

ACTIONS DES VÉHICULES EN COMBAT

On distingue quatre types d'actions en situation de combat à bord d'un véhicule.

- **L'action limitée (L)** : utiliser une action limitée d'un des postes du vaisseau.
- **La manœuvre (M)** : utiliser l'une des manœuvres disponibles, qui visent soit à prendre un avantage tactique, soit à se tirer d'un mauvais pas. Une manœuvre n'est possible que si le poste de pilotage est occupé.
- **L'action d'attaque (A)** : utiliser une arme du vaisseau. Chaque poste de canonier occupé permet de réaliser une attaque.
- **Répartir l'énergie (E)** : changer l'allocation des réserve énergétiques du vaisseau pour accroître la performance de certains systèmes. Cette action n'est

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

possible que si la salle des ordinateurs est occupée.

A son tour de jeu, un vaisseau peut effectuer :

- Une manœuvre (M), une ou plusieurs attaques (A) et une répartition d'énergie (E) ;
- OU une action limitée (L).



RÉSOLURE DES ATTAQUES

Quand un vaisseau tente d'attaquer un adversaire, celui-ci doit se trouver dans l'arc de tir d'une des armes disponibles (voir ci-dessous). Il doit ensuite effectuer un test d'Attaque à distance. Si le résultat de l'attaque est supérieur ou égal à la Défense Réflexe de la cible, cette dernière subit des dommages. Si le résultat est inférieur à la Défense, l'attaque échoue.

Quand une attaque réussit, il faut déterminer les dommages (DM) qu'elle inflige en lançant le(s) dé(s) de dommage de l'arme. Le résultat obtenu est alors retranché au nombre de PV (Structure) du vaisseau touché, après réduction par d'éventuels écrans de la cible (voir Répartition de l'énergie, plus loin). **Si les écrans protègent contre une partie des DM, le vaisseau touché perd alors un point d'énergie disponible.**

ARCS DE TIR

Les armes embarquées sont de deux types. Les canons directionnels et les lance-missiles sont fixés sur la carlingue et pointent vers l'arc avant (AV) ou l'arc arrière (AR). Les tourelles et certaines armes embarquées (comme les contingents de

drones des vaisseaux plus imposants) sont capables de tirer dans toutes les directions (TO). La description des vaisseaux indique, pour chaque arme, les arcs affectés.

En règle générale, les canons fixes ne peuvent être manipulés que depuis le poste de pilotage, et chaque tourelle permet à un membre d'équipage d'occuper un poste de canonnier. Un pilote peut toutefois choisir de contrôler une tourelle depuis le poste de pilotage. Dans ce cas, elle est traitée comme un canon fixe (AV).

LES ACTIONS STANDARDS

Ces actions ou manœuvres concernent principalement les vaisseaux, mais peuvent être adaptées à tout type de véhicule.

Désengagement (M)

Le pilote cherche à échapper à ses poursuivants sans pour autant chercher à répliquer. Les pilotes impliqués effectuent un test en opposition de pilotage (DEX). Le pilote parvient à s'éloigner de tous les adversaires ayant obtenu un résultat inférieur ou égal au sien. S'il parvient à s'éloigner trois fois de suite, on le considère alors hors de portée. Dans tous les cas, le vaisseau dispose d'un bonus de +2 à sa Défense Réflexe pour le reste du tour.

Prendre l'avantage (M)

Le pilote cherche à mettre le vaisseau dans une position favorable pour attaquer l'adversaire. Généralement, il s'agit d'essayer de mettre une cible dans son arc avant, tout en étant pas dans le sien. Les deux pilotes font un test en opposition de pilotage (DEX). Celui qui l'emporte prend l'avantage et peut faire usage de ses armes AV. En cas de réussite critique, toutes les attaques bénéficient d'un bonus de +2 pendant ce tour.

Stabiliser (M)

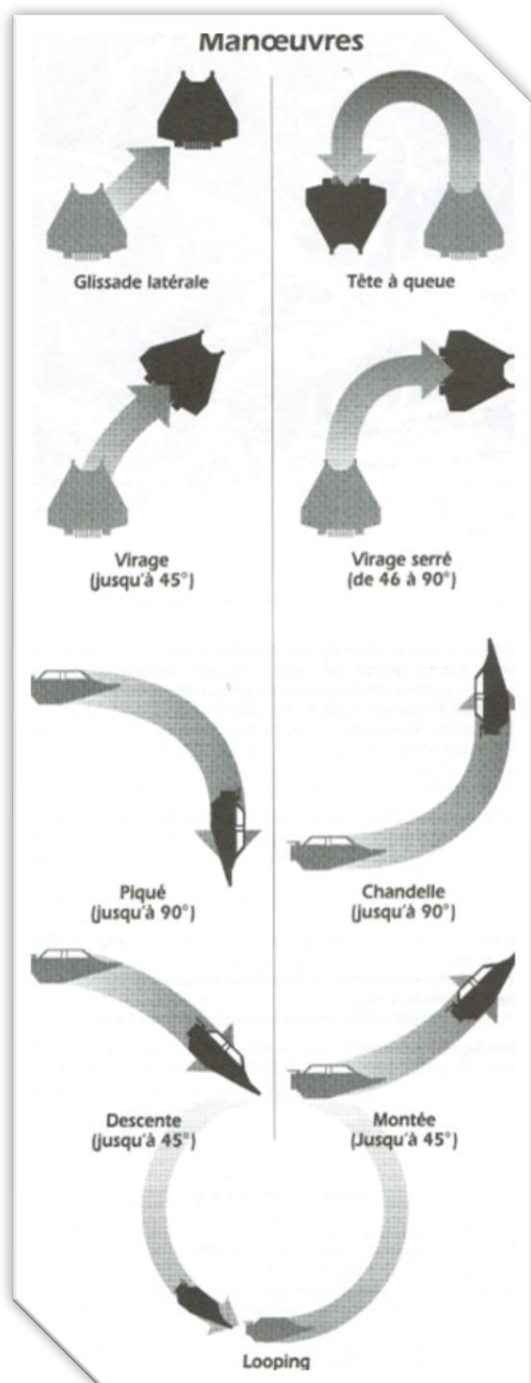
Le pilote cherche à éviter les manœuvres brusques pour aligner plus facilement une cible. Le modificateur de DEX du pilote est ajouté au(x) test(s) d'attaque pendant ce tour. Toutefois, tous

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

les ennemis qui tirent sur le vaisseau bénéficient du même bonus.

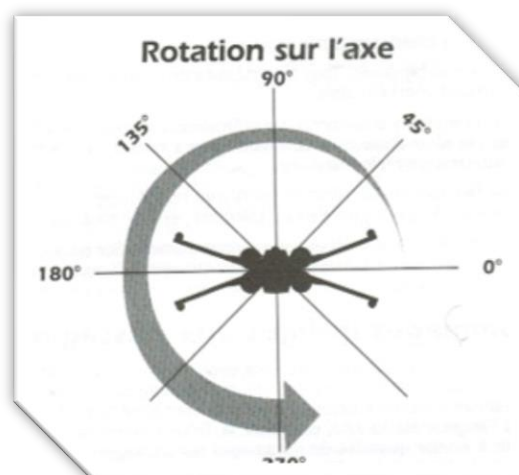
Manœuvre libre (M)

Le pilote force l'appareil à une manœuvre contre-nature pour surprendre ses adversaires ou pour éviter un obstacle. Choisissez l'une des manœuvres suivantes et reportez-vous au tableau qui fait suite pour en connaître la difficulté.



Le tableau ci-dessus vous présente la plupart des manœuvres réalisables aux commandes d'un véhicule. Bien entendu, tous les véhicules ne peuvent pas réaliser toutes les manœuvres. Certaines sont réservées à des appareils volants ou évoluant en tout cas dans une perspective en trois dimensions.

Manœuvre	DD
Glissade latérale	10
Tête à queue	25
Virage (jusqu'à 45°)	10
Virage serré (de 46 à 90°)	15
Piqué (jusqu'à 90°)	15
Chandelle (jusqu'à 90°)	15
Descente (jusqu'à 45°)	10
Montée (jusqu'à 45°)	10
Looping	20
Rotation sur l'axe (plus de 180°)	15



Si le test de pilotage est couronné de succès, le pilote réussit à placer son véhicule là où il le voulait, dans la limite de sa vitesse actuelle. S'il se solde par un échec, le pilote ne parvient pas à ses fins et le véhicule est considéré comme momentanément incontrôlable. Jusqu'à la fin du prochain tour, tous les tests réalisés par les membres d'équipage actifs de l'appareil seront soumis à un malus de -2. Ce malus n'est pas cumulable (par exemple dans le cas de deux échecs successifs d'une manœuvre du pilote). Si le test de Pilotage se solde par un échec critique (un « 1 » naturel), le véhicule subit des dégâts suite à une manœuvre incontrôlée et inadaptée.

Feu à volonté (L)

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

Les canonnières et le pilote arrosent la cible en utilisant tous les canons, sans attendre les solutions de tir de l'ordinateur de visée. Cette action n'est possible que si au moins un point d'énergie disponible a été affecté aux canons. Les DM infligés sont doublés mais, en contrepartie, le vaisseau est pénalisé d'un malus de -2 à l'Attaque à distance et à la Défense Réflexe.

Eperonner (L)

Au prix d'une action limitée, vous pouvez tenter d'éperonner une cible en vous déplaçant vers elle dans le but de la percuter. Cette attaque est perçue comme une attaque à zone d'effet. Cette attaque peut cibler un objet, une créature ou un autre véhicule.



Effectuez un test de pilotage à -10 contre la Défense Réflexe de la cible. En cas de succès, votre vaisseau et sa cible encaissent les dommages prévus dans le tableau ci-dessous. En cas d'échec, votre appareil et sa cible ne prennent que la moitié des dommages indiqués.

Taille	Dommages
5	20D6+mod. FOR
4	15D6+mod. FOR
3	10D6+mod. FOR
2	8D6+mod. FOR
1	6D6+mod. FOR
0	4D6+mod. FOR

Répartition de l'énergie (E)

Un personnage qui occupe le poste ORD peut répartir tout ou partie de l'énergie disponible du

vaisseau. Pour chaque point disponible, il est possible :

- De fournir un bonus de +1 à n'importe quel modificateur du vaisseau, sauf la coque. Ce type de répartition reste valide jusqu'à ce que l'équipage souhaite la modifier, ou que le point d'énergie soit perdu. Il n'est pas possible d'allouer plus de deux points au même modificateur par ce biais.
- De « charger » les écrans protecteurs. La RD dont bénéficie le vaisseau si ses boucliers sont chargés est indiquée dans sa description. A moins d'une action préventive de l'équipage, aucun écran protecteur n'est chargé en début d'affrontement. En échange d'un point d'énergie, il est possible de renforcer la RD (de la doubler) dans l'un des arcs du vaisseau (AV ou AR). Il faut pour cela que les écrans soient déjà chargés.

MISSILES ET TORPILLES

Certains véhicules transportent des projectiles guidés comme des torpilles à proton ou des missiles à concussion. Des attaques recourant à de telles armes sont résolues comme n'importe quelle autre attaque.

Si vous visez avant d'effectuer une attaque par missile ou par torpille, elle se fixe sur l'objectif et peut la suivre de son propre chef. Effectuez votre jet d'attaque normalement, mais si vous échouez, le missile ou la torpille peut tenter une nouvelle attaque au tour suivant. La deuxième attaque est effectuée avec le même bonus de combat, mais subit une pénalité de -5 (cette deuxième attaque ne coûte pas d'action). Si le missile ou la torpille échoue une seconde fois, il explose sans causer de dommages.

Attaquer un missile ou une torpille : si un missile ou une torpille rate sa cible une première fois, il est possible de lui tirer dessus avant qu'il n'attaque de nouveau. De tels projectiles ont une Défense Réflexe de 30 et 10 points de vie. Il est aussi possible d'attaquer un missile ou une torpille avant sa première attaque, mais vous devez pour

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

ce faire avoir préparé une action au préalable qui se déclenchera au tir du projectile.

RAYONS TRACTEURS

Plutôt que de s'attaquer aux points de vie d'un véhicule, le rayon tracteur tente d'empêcher un véhicule de s'échapper. Lorsque l'on attaque avec un rayon tracteur, votre attaque touche si vous égalez ou dépassez la Défense Réflexe de la cible. Si vous touchez, effectuez un test opposé de FOR. Si vous l'emportez, la cible est « saisie » par le rayon.



Si la cible est plus petite ou de même taille que votre véhicule, il ne peut plus bouger et perd son bonus de Dextérité sur sa Défense Réflexe. A chaque tour et à votre tour, vous devez relancer un test de FOR, sachant que la cible subit une pénalité de -2 par tour passé dans le faisceau du rayon où elle perd en outre un point d'énergie par tour. Au bout de trois tours, la cible est considérée comme définitivement acquise et ne peut plus s'échapper. Notez que la cible peut être « tractée » vers l'émetteur du rayon (la plupart du temps dans un hangar à véhicules) ou immobilisée sur place (elle se déplacera alors à la même vitesse que le vaisseau hôte).

DESCRIPTION DES VÉHICULES

Cette section présente plusieurs véhicules courants que vous pouvez utiliser dans votre campagne de la Guerre des Etoiles. Chaque description est pourvue des statistiques de combat des appareils. Certaines sont propres aux

véhicules ou demandent un petit mot d'explication.

Voici la fiche vierge adaptée ensuite à chaque appareil :

Appareil					
Taille :		Structure :			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
Ecrans		RD		Cargo	
Equipage :					
Armement :					
Hyperdrive :					
Passagers :					
Autonomie :					
Coût :					

Hyperdrive : indique la présence d'un module hyperdrive, permettant à l'appareil d'effectuer des sauts dans l'hyperespace. Le multiplicateur sera appliqué à la durée du trajet en heures (voir plus loin). Plus la valeur est basse, meilleur est l'hyperdrive. Entre parenthèses se trouvera parfois l'indication du nombre de sauts programmés dans le navordinateur, l'ordinateur qui gère les sauts en hyperespace. Il est possible de programmer à l'avance un certain nombre de sauts, en fonction de la performance du navordinateur.

Passagers : c'est le nombre de passagers que le véhicule peut transporter en plus de ses membres d'équipage.

Autonomie : le temps nécessaire à l'épuisement des ressources en eau et nourriture en temps normal.

Coût : le prix de l'appareil sur le marché standard. Les appareils militaires ne sont généralement pas à vendre.

Marcheurs

La plupart des marcheurs sont utilisés comme véhicules d'assaut. Leur taille impressionnante et leur force leur permet de transporter plus d'armes lourdes et de blindage que des véhicules à répulseurs et ils ont la possibilité de marcher par-dessus les obstacles.

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

Kuat Transport Blindé Tout Terrain (TB-TT)

Ce marcheur haut de plus de 15 mètres est un appareil imposant, terrifiant, qui fait trembler le sol à chaque pas lorsqu'il s'avance vers les fortifications ennemies. Sa puissance de feu le met souvent en première ligne des assauts terrestres d'envergure.

Kuat Transport Blindé Tout Terrain (TB-TT)						
Taille : 2		Structure : 300				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+4	0	+4	+2	+2	0	
Ecrans	Oui	RD	6	Cargo	1T	
Equipage : Pilote (PIL, CAN, SEN, ORD), copilote (PIL, SEN, ORD), responsable des communications (ORD, SEN), canonnière (CAN) et mécano (MOT)						
Armement : canons lasers lourds (6D10x2), canons blasters (3D10x2)						
Hyperdrive : Non						
Passagers : 40						
Autonomie : 1 semaine						
Coût : pas à vendre (militaire)						

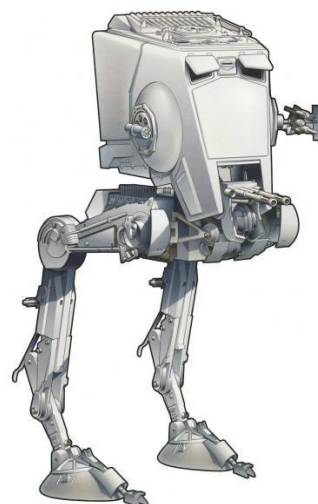


Kuat Transport Rapide Tout Terrain (TR-TT)

Ce marcheur haut de huit mètres cinquante est un véhicule relativement mobile monté sur deux jambes qui se déplace rapidement sur le champ de bataille et à travers des terrains difficiles, généralement utilisé pour la reconnaissance et pour offrir un soutien rapide aux troupes au sol.

Kuat Transport Rapide Tout Terrain (TR-TT)						
Taille : 1		Structure : 120				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+2	+2	+2	0	0	0	
Ecrans	Non	RD	0	Cargo	-	

Equipage : Pilote (PIL, CAN, SEN, ORD), copilote (PIL, SEN, ORD)
Armement : canons blasters jumelés (4D10x2) et deux canons blasters jumelés (3D20x2) OU canons blasters jumelés (4D10x2) et lance-grenade (4D6).
Hyperdrive : Non
Passagers : -
Autonomie : 2 jours
Coût : pas à vendre (militaire)



Rothana Renfort Tactique Tout Terrain (RT-TT)

Utilisé comme transport de troupes et de matériel et véhicule d'assaut pendant la guerre des clones, le RT-TT a fait ses preuves sur les champs de bataille de nombreuses planètes.



Rothana Renfort Tactique Tout Terrain (RT-TT)						
Taille : 1		Structure : 160				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+3	0	+3	+1	+1	0	
Ecrans	Non	RD	0	Cargo	60T	
Equipage : Pilote (PIL, CAN, SEN, ORD), copilote (PIL, SEN, ORD), deux canonnières (CAN), 1 AV et 1 AR						
Armement : canon lourd (5D10), deux canons blasters légers jumelés (3D10x2)						

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

Hyperdrive : Non
Passagers : 20
Autonomie : 1 semaine
Coût : pas à vendre (militaire)

Speeders

Les véhicules à répulseurs au sol, connus sous le nom de landspeeders, sont relativement courants sur toutes les planètes de la galaxie. Ils sont utilisés par les forces militaires comme par les entreprises ou même les particuliers. La plupart des familles disposent d'un landspeeder, en particulier sur les planètes urbanisées et peu de transports publics. Les landspeeders sont propulsés par des répulseurs gravitationnels bien que certains engins militaires ou sportifs soient dotés de moteurs plus puissants.

Sorosuub X-34

L'un des speeders civils les plus populaires qui soit. Il peut voler à une hauteur d'1,5 mètres. Il est prévu pour deux personnes, possède un affichage holographique, une navigation assistée par ordinateur et des stabilisateurs pour une course agréable par-dessus des terrains difficiles.

Sorosuub X-34						
Taille : 1			Structure : 40			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
0	+1	0	0	+1	+1	
Ecrans	Non	RD	0	Cargo	-	
Equipage : Pilote (PIL, ORD)						
Armement : -						
Hyperdrive : Non						
Passagers : 1						
Autonomie : 1 jour						
Coût : 10.550 (2.500 d'occasion)						



Flashspeeder Nubien

Utilisé principalement par les forces de sécurité de la planète Naboo, le Flashspeeder est également

populaire auprès des sociétés de gardiennage dans toute la galaxie.

Flashspeeder Nubien						
Taille : 1			Structure : 45			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
0	+1	+1	0	0	0	
Ecrans	Non	RD	0	Cargo	-	
Equipage : Pilote (PIL), canonnier (CAN)						
Armement : fusil blaster monté (3D8)						
Hyperdrive : Non						
Passagers : 4						
Autonomie : 1 jour						
Coût : 12.000 (6.000 d'occasion)						



Motospeeders

Ces véhicules personnels, petits et rapides, offrent aux jeunes les sensations fortes du pilotage mais également aux forces armées de petits bolides maniables pour la reconnaissance. Les hors-la-loi apprécient aussi la facilité avec laquelle ils peuvent disparaître à leurs commandes. Les motospeeders sont populaires dans tous les systèmes du noyau, où elles sont vues comme plus racées et plus et plus raffinées que les pods de course. Cependant, si la vitesse et la manœuvrabilité sont les points forts des motospeeders, la sécurité et la protection sont leurs points faibles.

Aratech 74-Z

Cette motospeeder de base est utilisée pour la reconnaissance militaire et les patrouilles urbaines. Elle est dotée d'un puissant répulseur à double propulsion, d'une longue tige de contrôle et d'un petit canon laser rotatif. Elle est prévue pour un pilote seul, mais peut éventuellement porter un passager sur la même selle.

Aratech 74-Z						
Taille : 0			Structure : 30			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
0	+1	0	0	0	0	
Ecrans	Non	RD	0	Cargo	3Kg	

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

Équipage : Pilote (PIL, CAN)
Armement : canon laser (4D10)
Hyperdrive : Non
Passagers : -
Autonomie : 1 jour
Coût : 6.750 (1.200 d'occasion)



Les motospeeders Freeco, originaires de Bespin, furent utilisées par les forces de la Grande Armée de la République dans des environnements froids. Elles offrent une protection complète du pilote et une bien meilleure fiabilité. Son cargo lui permet également de transporter le matériel de base d'un soldat en milieu hostile. Son seul défaut est sa faible altitude de flottaison au regard des autres motospeeders.

Freeco Speeder					
Taille : 0			Structure : 45		
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+1	0	0	0	0	0
Ecrans	Non	RD	0	Cargo	30Kg
Équipage : Pilote (PIL)					
Armement : canons lasers jumelés (2D10x2)					
Hyperdrive : Non					
Passagers : -					
Autonomie : 1 semaine					
Coût : 14.700 (7.400 d'occasion)					

Ikas-Adno 22-B Nightfalcon

Le modèle Nightfalcon est populaire auprès des civils, des coureurs mais aussi des forces militaires. Les modèles publics ne sont généralement pas pourvus d'armes. Il peut atteindre l'altitude de 10 mètres, ce qui est courant pour la plupart des motospeeders.



Ikas-Adno 22-B Nightfalcon					
Taille : 0			Structure : 16		
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
0	0	0	0	0	0
Ecrans	Non	RD	0	Cargo	4Kg
Équipage : Pilote (PIL)					
Armement : canon laser (4D10)					
Hyperdrive : Non					
Passagers : 1					
Autonomie : 1 jour					
Coût : 6.000 (1.100 d'occasion)					



Freeco Speeder

Blindés d'assaut

Ces véhicules lourdement blindés et armés utilisent des roues, des chenilles ou des répulseurs pour se déplacer sur le champ de bataille. Bien que peu manœuvrables, ils proposent une puissance de feu phénoménale et peuvent transporter des troupes dans une relative sécurité vers le théâtre des opérations.

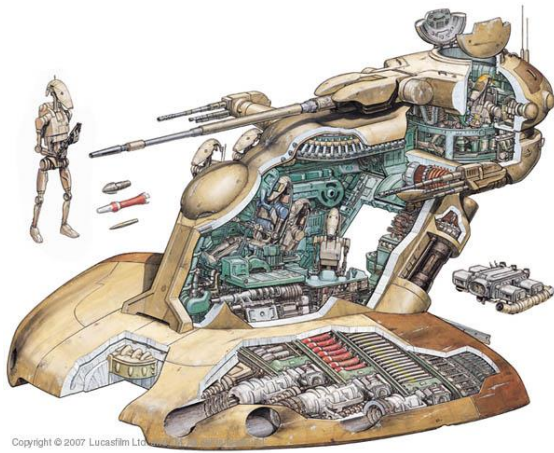
AAT-1

La Fédération du Commerce utilisait le AAT-1, propulsé par de puissants répulseurs, en première ligne des champs de bataille pour percer les rangs ennemis avant de déployer ses droïdes de combat.

AAT-1					
Taille : 1			Structure : 180		
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+1	0	+1	0	0	0

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

Ecrans	Non	RD	0	Cargo	500Kg
Equipage : Pilote (PIL, CAN, SEN, ORD), canonnier (CAN, SEN)					
Armement : canon laser lourd (6D10x2 – canonnier), canon laser léger (3D10x2 – canonnier), lance-missile (6D6)					
Hyperdrive : Non					
Passagers : 6					
Autonomie : 1 semaine					
Coût : pas à vendre (militaire)					



Airspeeders

Les airspeeders sont des véhicules aériens légers qui peuvent atteindre des altitudes proches de la stratosphère, bien qu'ils ne soient pas équipés pour le voyage spatial.

Incom T-47 modifié

Cet appareil, dans sa version modifiée, est le véhicule préféré de l'Alliance Rebelle pour les attaques au sol. Ils furent employés pour défendre la Base Echo durant la Bataille de Hoth et peuvent être adaptés à tous les climats.



Incom T-47 modifié					
Taille : 1			Structure : 60		
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
0	+2	+1	0	+1	0

Ecrans	Non	RD	0	Cargo	50Kg
Equipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), canonnier (ORD, SEN, CAN)					
Armement : canon laser double (5D10), grappin					
Hyperdrive : Non					
Passagers : -					
Autonomie : 1 jour					
Coût : 50.000 d'occasion					

Canonnière LAAT/i

Déployée pour la première fois lors de la Bataille de Géonosis, la canonnière est un exemple de véhicule spatial capable de transporter des troupes directement au cœur de l'action. Ses armes sont destinées à nettoyer la zone d'atterrissage et à éliminer l'artillerie ennemie pendant le débarquement des troupes.

Canonnière LAAT/i					
Taille : 1			Structure : 160		
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+3	+1	+2	0	0	+1
Ecrans	Non	RD	0	Cargo	2T
Equipage : Pilote (PIL, CAN, ORD, SEN), trois canonniers (CAN, SEN, deux AV, 1 AR)					
Armement : lance-missile (6D10x2, pilote), canons lasers anti-personnel (4D10, canonnier), lasers composites pivotant (3D10, canonnier, pilote)					
Hyperdrive : Non					
Passagers : 30					
Autonomie : 2 jours					
Coût : 65.000 (40.000 d'occasion)					



Bespin Storm IV « Voiture des Nuages »

Popularisée par les services de sécurité de la Cité des Nuages, le modèle Storm IV propose une étrange architecture dédoublée autour d'un moteur ionique central. Deux « pods »

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

contiennent l'un (à gauche) le poste de pilotage et l'autre (à droite), les commandes d'artillerie. Rapide et maniable, sous des dehors patauds, la « Voiture des Nuages » s'est peu développée en dehors de ce partenariat commercial.

Bespin Storm IV « Voiture des Nuages »						
Taille : 1		Structure : 65				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+1	+2	+2	0	0	0	
Ecrans	Non	RD	0	Cargo	80Kg	
Equipage : Pilote (PIL, ORD, SEN), canonnier (SEN, CAN)						
Armement : canon blaster double (3D10x2, canonnier)						
Hyperdrive : Non						
Passagers : 2						
Autonomie : 1 jour						
Coût : 45.000 (12.000 d'occasion)						



Sorosuub Twin-228

Véhicule relativement classique alliant un certain sens du design à des performances honorables, le Twin-228 a été adopté dans les grandes villes comme dans les campagnes sur de nombreux mondes. Certains utilisateurs l'ont également transformé en pod de course en boostant ses performances.

Sorosuub Twin-228						
Taille : 1		Structure : 45				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
0	+2	0	+1	0	0	
Ecrans	Non	RD	0	Cargo	60Kg	
Equipage : Pilote (PIL, ORD, SEN) (les deux places offrent des commandes dédoublées)						
Armement : -						
Hyperdrive : Non						

Passagers : 1
Autonomie : 1 jour
Coût : 15.000 (5.000 d'occasion)



Chasseurs spatiaux

Les chasseurs sont les vaisseaux préférés des pilotes. Equipés de moteurs légers mais puissants, dotés de contrôles fiables et répondant à la moindre sollicitation de leur pilote, les chasseurs peuvent frapper avant que des appareils plus gros aient pu réagir. Leur armement est limité, comme leur armure et leurs boucliers (s'ils en ont) en comparaison à ceux de vaisseaux lourds, mais un bon pilote à bord d'un bon chasseur peut être plus destructeur que les batteries d'artillerie d'un gros porteur.

Incom T-65b Aile-X

Souvent considéré comme le meilleur chasseur jamais produit, le T-65b « Aile-X » a été développé en grand secret au sein d'Incom Corporation en soutien à l'Alliance Rebelle. Dotée d'une puissance de feu phénoménale pour un appareil de cette taille, mais aussi de boucliers très résistants et même d'un hyperdrive, l'Aile-X est aussi agile qu'un TIE impérial et bien plus versatile. Elle est équipée d'un caisson pour droïde astromech, permettant au pilote de se reposer sur une unité R2 pour la visée, le contrôle des dommages et les calculs d'hyperespace.

Incom T-65b Aile-X						
Taille : 1		Structure : 120				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+1	+4	+1	+1	0	0	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	110Kg	

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

Equipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), droïde astromech (ORD, SEN, CAN)
Armement : canons lasers (6D10x2), torpilles à protons (9D10x2)
Hyperdrive : Oui (X1, mémoire de 10 sauts)
Passagers : -
Autonomie : 1 semaine
Coût : 150.000 (65.000 d'occasion)



Koensayr Aile-Y

Bien que courante au sein de la flotte rebelle, l'Aile-Y n'est pas aussi populaire que les autres chasseurs, car elle n'est pas aussi manœuvrable ni aussi rapide. Toutefois, ses boucliers font partie des meilleurs pour des vaisseaux de cette taille et son armement compense également ses performances moyennes. Comme l'Aile-X, l'Aile-Y possède un caisson de connexion pour un droïde astromech qui s'acquitte des basses besognes en cours de vol.



Koensayr Aile-Y					
Taille : 1		Structure : 120			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+1	0	+1	+1	0	0
Ecrans	Oui	RD	25	Cargo	110Kg

Equipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (PIL, ORD, SEN, CAN), droïde astromech (ORD, SEN)
Armement : canons lasers (4D10x2), torpilles à protons (4D10x2)
Hyperdrive : Oui (X1, mémoire de dix sauts)
Passagers :
Autonomie : 1 jour
Coût : 135.000 (60.000 d'occasion)

Alliance Aile-A

Le développement de l'Aile-A a démarré en secret peu de temps après la bataille de Yavin. Le général Dodonna a réalisé que la vitesse des chasseurs impériaux avait failli coûter la victoire à l'Alliance Rebelle et il a décidé de remédier à la situation en concevant un tout nouvel appareil, plus rapide, mais moins bien armé.

Alliance Aile-A					
Taille : 1		Structure : 80			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
0	+3	0	0	0	0
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	40Kg
Equipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (PIL, ORD, SEN, CAN)					
Armement : canons lasers (5D10x2), missiles à concussion légers (7D10x2)					
Hyperdrive : Oui (X1, mémoire de deux sauts)					
Passagers : -					
Autonomie : 1 semaine					
Coût : 175.000 (70.000 d'occasion)					



Slayn & Korpil Aile-B

Conçu par l'Amiral Ackbar lui-même, le bombardier « Aile-B » sert de soutien d'assaut à la flotte rebelle. De par sa forme et sa structure si particulières, l'Aile-B est un vaisseau difficile à manœuvrer mais d'une redoutable efficacité si on en comprend le fonctionnement.

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

Slayn & Korpil Aile-B						
Taille : 1			Structure : 90			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+1		+2	+1	+1	0	
Ecrans	Oui	RD	10	Cargo	45Kg	
Equipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN)						
Armement : autoblasters (4D10x2), canons lasers (7D10x2), canons à ions légers (4D10x2 ion), torpilles à protons (4D10x2)						
Hyperdrive : Oui (X2, mémoire de deux sauts)						
Passagers : -						
Autonomie : 1 semaine						
Coût : 220.000 (120.000 d'occasion)						



Arc-170

L'Arc-170 est le fruit de la collaboration d'Incom et de Subpro Corporation. Il sert à la fois de vaisseau de reconnaissance et de chasseur lourd. Il semble évident qu'il est à l'origine d'un chasseur comme l'Aile-X.

Arc-170						
Taille : 1			Structure : 150			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+2	+1	+1	0	0	0	
Ecrans	Oui	RD	10	Cargo	110Kg	
Equipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (PIL, ORD, SEN, CAN), droïde astromech (ORD, SEN)						
Armement : canons lasers (6D10x2), canons lasers moyens (5D10x2, canonier, AR), torpilles à protons (4D10x2)						

Hyperdrive : Oui (X1,5, mémoire de dix sauts)
Passagers : -
Autonomie : 5 jours
Coût : 155.000 (70.000 d'occasion)



Intercepteur Aethersprite Delta-7

Kuat Systems Engineering a développé le Delta-7 lorsque le maître Jedi Saesee Tiin a suggéré que les Jedi disposent de leurs propres chasseurs. Efficaces en combat tout en demeurant économiques, ils devinrent rapidement les chasseurs typiques des Jedi, à tel point que leurs pilotes étaient automatiquement reconnus comme étant membres de l'Ordre. Il est généralement vendu avec son anneau d'hyperdrive, un cercle dans lequel l'appareil peut venir se loger et qui lui permet d'entrer en hyperspace.



Intercepteur Aethersprite Delta-7						
Taille : 1			Structure : 65			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
0	+2	0	0	+1	+1	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	25Kg	
Equipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), droïde astromech (ORD, SEN)						
Armement : canons lasers (6D10x2)						
Hyperdrive : Oui (X1, avec l'anneau, mémoire de dix sauts)						
Passagers : -						
Autonomie : 1 semaine						

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

Coût : 180.000 (145.000 d'occasion)

Chasseur Royal N-1

Un exemple de l'art nubien. Le Chasseur Royal N-1 est le premier chasseur spatial conçu par les paisibles habitants de Naboo. C'est un chasseur léger destiné à la protection rapprochée de la planète.

Chasseur Royal N-1						
Taille : 1		Structure : 60				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
0	+1	0	+1	0	+1	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	65Kg	
Équipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), droïde astromech (ORD, SEN)						
Armement : canons lasers (5D10x2), torpilles à protons (4D10x2)						
Hyperdrive : Oui (X1, mémoire de dix sauts)						
Passagers : -						
Autonomie : 1 semaine						
Coût : indisponible à la vente (militaire)						

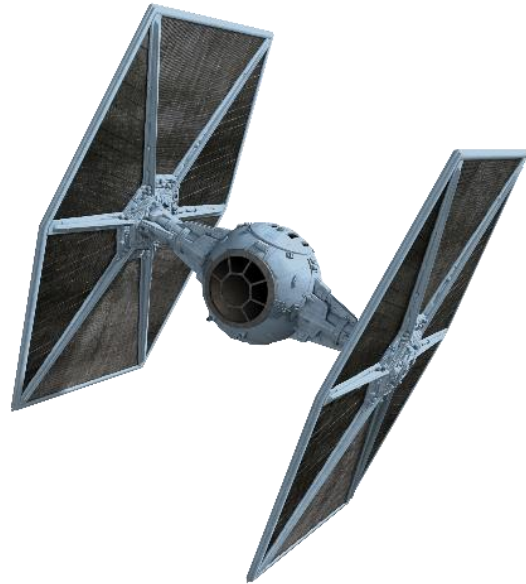


Siemar TIE

Désireux de normaliser sa flotte militaire, l'Empire choisit le TIE en remplacement des nombreux modèles de chasseurs utilisés à cette époque. Peu coûteux à la production, le TIE a prouvé son efficacité dans bien des situations.

Siemar TIE						
Taille : 1		Structure : 60				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
0	+3	0	0	+1	0	
Ecrans	-	RD	-	Cargo	65Kg	
Équipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN)						

Armement : canons lasers (4D10x2)
Hyperdrive : -
Passagers : -
Autonomie : 2 jours
Coût : 60.000 (25.000 d'occasion)



Siemar Bombardier TIE

Différent du chasseur standard par sa coque dédoublée, l'une abritant le pilote et ses appareils de vol, l'autre les systèmes et les charges d'armement, le bombardier TIE n'est pas vraiment un chasseur, mais sa vocation tactique en fait une arme redoutable.



Siemar Bombardier TIE						
Taille : 1		Structure : 130				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+2	+1	+2	0	+1	0	
Ecrans	-	RD	-	Cargo	15T	
Équipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN)						
Armement : canons lasers (3D10x2), missiles à concussion moyens (9D10x2)						
Hyperdrive : -						
Passagers : -						

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

Autonomie : 2 jours
Coût : 150.000 (60.000 d'occasion)

Sienar Intercepteur TIE

Après la bataille de Yavin, les commandants de la flotte impériale firent la demande d'un appareil capable de contrer les performances des Ailes-X de l'Alliance. La réponse fut l'Intercepteur TIE, qui incorporait la technologie de nombreux prototypes en cours de production.

Sienar Intercepteur TIE					
Taille : 1		Structure : 90			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
0	+4	0	+1	0	0
Ecrans	-	RD	-	Cargo	75Kg
Équipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN)					
Armement : canons lasers (6D10x2)					
Hyperdrive : -					
Passagers : -					
Autonomie : 2 jours					
Coût : 120.000 (50.000 d'occasion)					



Transporteurs spatiaux

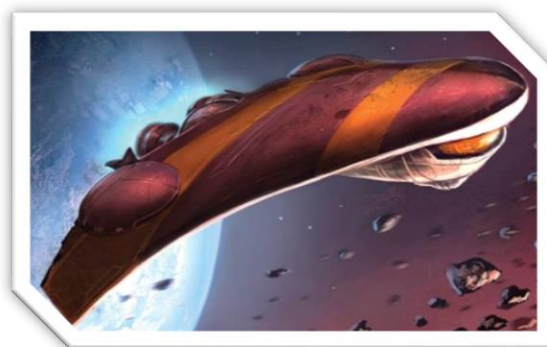
Avant d'être un champ de bataille, la galaxie est un lieu de passage commercial. De planète en planète, les denrées alimentaires, les matières premières, les produits finis sont échangés contre des crédits ou d'autres produits. S'il existe des transporteurs particulièrement massifs, capables de transporter des milliers de tonnes de biens divers, la majorité des transporteurs sont plutôt légers, parfois à peine plus gros que des chasseurs.

Yacht Classe-Baudo

Le Yacht des étoiles de classe Baudo est le vaisseau favori des nantis de la galaxie. Il est particulièrement populaire au sein des fils et filles

de bonne famille qui veulent se frotter aux durs. C'est un appareil plutôt joli, fait de lignes organiques qui font plus penser à une créature des fonds océaniques qu'à un appareil de haute technologie.

Yacht Classe-Baudo					
Taille : 2		Structure : 60			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+1	0	+3	+1	+1	+1
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	35T
Équipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN)					
Armement : canons lasers légers (2D10x2)					
Hyperdrive : Oui (X2, navordinateur)					
Passagers : 8					
Autonomie : 1 mois					
Coût : 400.000 (250.000 d'occasion)					

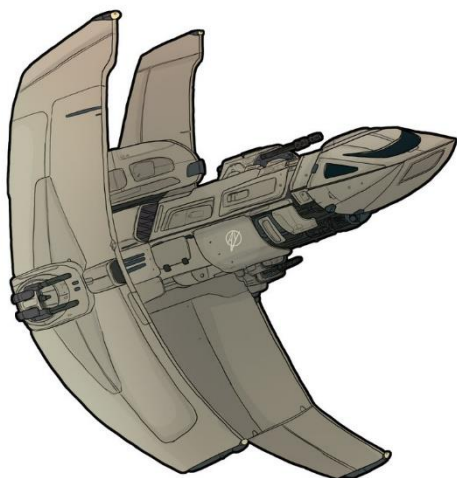


Koensayr Corvette Classe-Citadelle

La corvette ILH-KK, aussi appelé Citadelle, n'est pas un vaisseau militaire, mais il en a tous les atouts. C'est un transporteur surarmé destiné à ceux qui ne comptent que sur eux-mêmes pour assurer la sécurité de leur cargaison.

Koensayr Corvette Classe-Citadelle					
Taille : 2		Structure : 120			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+1	0	+4	+1	+1	0
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	50T
Équipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), responsable des communications (ORD, SEN), canonier (CAN)					
Armement : canons lasers (5D10x2, TO canonnier), canon à ions (5D10x2, pilote, AV), missiles à concussion moyens (8D10x2)					
Hyperdrive : Oui (X2, navordinateur)					
Passagers : 14					
Autonomie : 6 mois					
Coût : 205.000 (120.000 d'occasion)					

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV



Firespray-31

Initialement, cet appareil fut conçu pour les patrouilles systémiques et le transport de prisonniers. Mais ce qui fit son succès, c'est sa capacité à être personnalisé par ses propriétaires. Sa forme inhabituelle lui permet des décollages verticaux très rapides.



Firespray-31						
Taille : 2		Structure : 150				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+2	+2	+2	0	+2	0	
Ecrans	Oui	RD	30	Cargo	7T	
Équipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (SEN, ORD, CAN)						
Armement : canons blasters (5D10x2), rayon tracteur						
Hyperdrive : Oui (X1,5, navordinateur)						
Passagers : 6						

Autonomie : 1 mois
Coût : 120.000

Ghtroc 720

Le Ghtroc 720 est l'un des concurrents les plus sérieux du célèbre YT-1300. Malgré une campagne de publicité phénoménale et de réelles prouesses technologiques, il n'a cependant pas pu déloger le transporteur corélien des cœurs des pilotes de la galaxie.

Ghtroc 720						
Taille : 2		Structure : 110				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+1	0	+3	+1	0	0	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	135T	
Équipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (SEN, ORD, CAN)						
Armement : canons lasers (4D10x2)						
Hyperdrive : Oui (X2, navordinateur)						
Passagers : 10						
Autonomie : 2 mois						
Coût : 98.500 (23.000 d'occasion)						



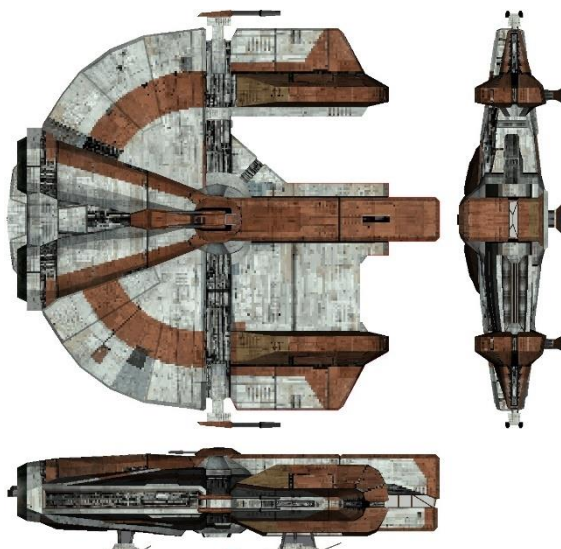
Transporteur Dynamic

Ce très vieil appareil remonte aux origines de l'Ancienne République et n'était, à l'époque, déjà pas courant. Malgré ce fait, il fut produit durant de très nombreuses années sur un modèle unique.

Transporteur Dynamic						
Taille : 2		Structure : 110				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+1	0	+1	0	0	+1	
Ecrans	Non	RD	-	Cargo	60T	
Équipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (SEN, ORD, CAN)						
Armement : canons lasers (4D10x2)						

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

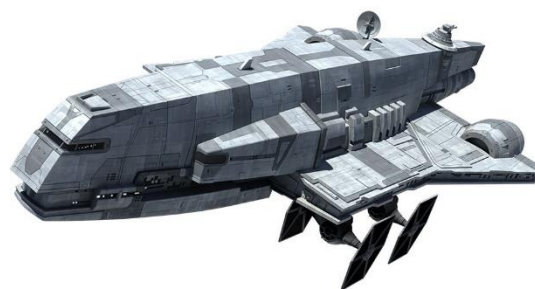
Hyperdrive : Oui (X3, navordinateur)
Passagers : 6
Autonomie : 2 mois
Coût : 80.000 (30.000 d'occasion)



Croiseur Gozanti

Conçu par la Corporation Corélienne, ce lourd vaisseau de transport surarmé ne fut produit qu'en faible quantité et parfois seulement à la demande, sous des noms différents. Au vu de son armement, le Gozanti a été conçu pour être très lent, de façon à ne pas être catalogué comme vaisseau militaire et de pouvoir atteindre le marché commercial. Il est cependant capable de transporter jusqu'à deux chasseurs sous la coque.

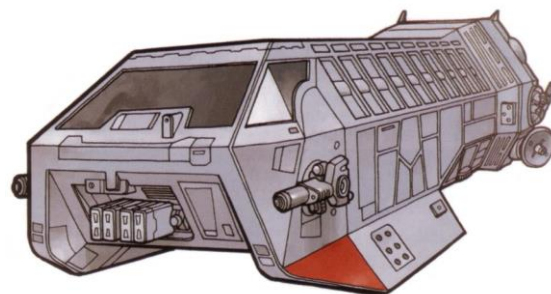
Croiseur Gozanti						
Taille : 2		Structure : 180				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+2	0	+4	0	0	0	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	75T	
Équipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (SEN, ORD, CAN), Salle des machines (MOT), Salle des senseurs (SEN), Salle des ordinateurs (ORD), 2 canonnières (CAN)						
Armement : canons lasers en batterie (2 canonnières, 4D10x2)) 4D10x2, torpilles à protons (9D10x2), canons lasers quadruples en batterie (4 canonnières, 5D10x2)						
Hyperdrive : Oui (X3, navordinateur)						
Passagers : 12						
Autonomie : 1 mois						
Coût : 150.000 (50.000 d'occasion)						



Barge d'Assaut Impériale Gamma

Destinée au transport de troupes sur le champ de bataille, la barge conçue par Telgorn's Corp est très bien cotée par les ingénieurs impériaux comme par ses pilotes et ses passagers en raison de sa grande résistance aux dommages et de son efficacité. De nombreuses versions civiles de cet engin, moins armées, sont également en circulation dans toute la galaxie.

Barge d'assaut impériale Gamma						
Taille : 2		Structure : 360				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+4	0	+4	+2	+2	+2	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	5T	
Équipage : Pilote (PIL, ORD, SEN), copilote (SEN, ORD, CAN), Salle des machines (MOT), Salle des senseurs (SEN), Salle des ordinateurs (ORD), 2 canonnières (CAN)						
Armement : turbolasers (2D10x5, canonnières), rayon tracteur, missiles à concussion moyens (8D10x2)						
Hyperdrive : Oui (X2, mémoire de trois sauts)						
Passagers : 40						
Autonomie : 1 semaine						
Coût : 850.000 (340.000 d'occasion)						



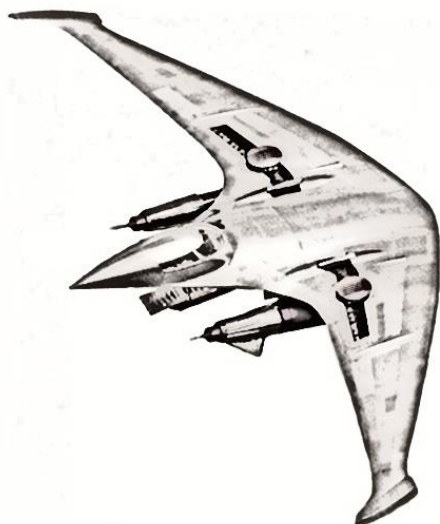
Esquif Type-J

Ce transport tout confort a été marqué par le climat de danger permanent des dernières heures de l'Ancienne République. Conçu comme un

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

appareil de standing très populaire chez les sénateurs et les hommes d'affaires, le Type-J se vendait de série avec un armement léger et même une console de tir.

Esquif Type-J					
Taille : 2		Structure : 200			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+2	+2	+2	+2	+2	+2
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	10T
Equipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), Senseurs (SEN), Canonnier (CAN)					
Armement : canons blasters (7D10x2)					
Hyperdrive : Oui (X5, navordinateur)					
Passagers : 3					
Autonomie : 1 mois					
Coût : 450.000 (300.000 d'occasion)					

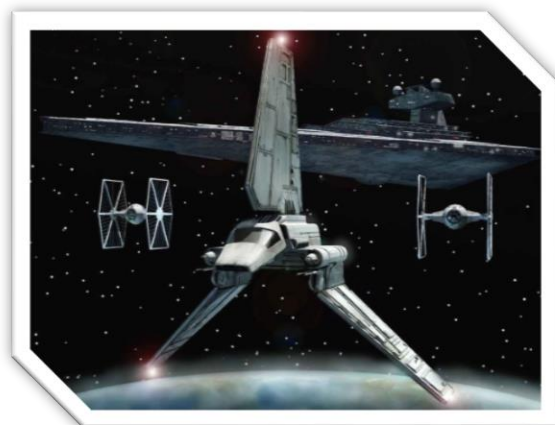


Sienar Navette Lambda

C'est l'un des appareils impériaux les plus facilement identifiables. La navette Lambda sert au transport de personnalités mais dispose malgré tout d'un armement qui rappelle le caractère guerrier de l'Empire.

Sienar Navette-Lambda					
Taille : 2		Structure : 120			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+1	0	+3	+2	+1	+1
Ecrans	Oui	RD	10	Cargo	80T
Equipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (SEN, ORD, CAN), Salle des ordinateurs (ORD)					

Armement : canons blasters (5D10x2), canon blaster (5D10x2), canon blaster double (2D10x2)
Hyperdrive : Oui (X1, navordinateur)
Passagers : 20
Autonomie : 2 mois
Coût : 240.000



Gallofree GR-75

Le Gallofree est un transport relativement courant dans la galaxie, malgré sa faible vitesse. Il est rare que l'on s'en serve pour des voyages longue distance, même si son hyperpropulsion demeure l'une des meilleures du marché. Il a notamment servi l'Alliance Rebelle lors de l'évacuation de la planète Hoth.



Gallofree GR-75					
Taille : 3		Structure : 400			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+4	0	+4	+2	+2	+2
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	19.000T

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

Équipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (SEN, ORD, CAN), Salle des machines (MOT), Salle des senseurs (SEN), Salle des ordinateurs (ORD), 1 canonier (CAN)
Armement : canons lasers (4D10x2, canonier)
Hyperdrive : Oui (X4, navordinateur)
Passagers : 40
Autonomie : 6 mois
Coût : 350.000 (125.000 d'occasion)

CEC Croiseur Républicain Consulaire

Réalisé sur les chantiers de la Corporation Corélienne, cet appareil est entré en service à la fin de l'ère de l'Ancienne République. C'est un vaisseau simple et économique, malgré son nom ronflant.

CEC Croiseur Républicain Consulaire						
Taille : 3		Structure : 960				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+4	0	+4	+2	+2	+2	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	1000T	
Équipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (SEN, ORD, CAN), Salle des ordinateurs (ORD), Salle des machines (MOT), Salle des senseurs (SEN), trois canoniers (CAN)						
Armement : canons blasters (5D10x2, canonier, TO), canon blaster (5D10x2, canonier, TO), canon blaster double (2D10x2, canonier, AV)						
Hyperdrive : Oui (X2, navordinateur)						
Passagers : 16						
Autonomie : 6 mois						
Coût : 1.250.000 (400.000 d'occasion)						



Siemar GAT-12h « Skipray »

Conçu comme le plus petit vaisseau impérial équipé d'un hyperdrive, le « Skipray » est un vaisseau de transport léger capable de traverser des blocs. Rapide et résistant aux dommages, il

est également très populaire auprès des contrebandiers de tout genre.

Siemar Navette-Lambda						
Taille : 2		Structure : 230				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+1	+1	+3	+2	+1	+1	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	20T	
Équipage : Pilote (PIL, ORD, SEN, CAN), copilote (SEN, ORD, CAN), Salle des ordinateurs (ORD), canonier (CAN)						
Armement : canons blasters (5D10x2, canonier, TO); torpilles à protons lourdes (10D10x2, pilote)						
Hyperdrive : Oui (X2, mémoire de quatre sauts)						
Passagers : 10						
Autonomie : 1 mois						
Coût : 624.000 (250.000 d'occasion)						



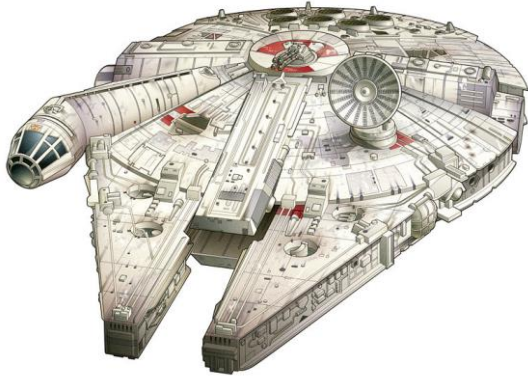
YT-1300 Corélien

Les transporteurs légers les plus populaires de la galaxie sont sans conteste les YT et parmi eux, le YT-1300 demeure le plus répandu. Les premiers furent construits aux beaux jours de l'Ancienne République mais des modèles sortent toujours des chaînes de montage coréliennes. Ils sont facilement identifiables à leur cockpit décentré.

YT-1300 Corélien						
Taille : 2		Structure : 120				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+1	+1	+2	+1	+1	0	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	100T	
Équipage : Pilote (PIL, ORD, SEN), copilote (SEN, ORD), Canonier (CAN)						
Armement : canons lasers (4D10x2, canonier TO)						

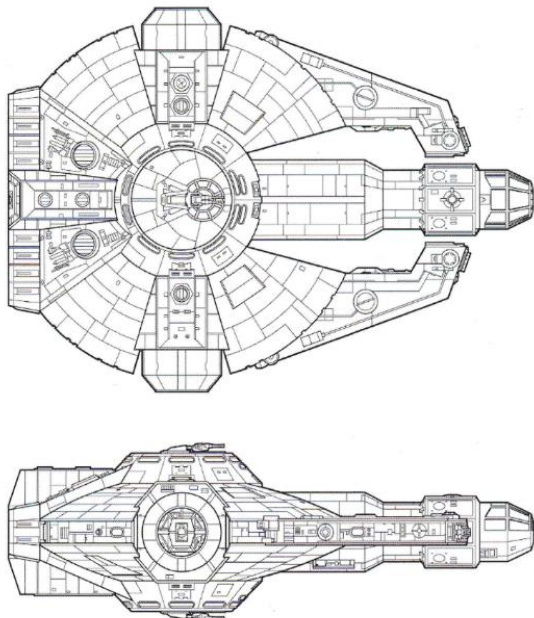
STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

Hyperdrive : Oui (X2, navordinateur)
Passagers : 6
Autonomie : 2 mois
Coût : 100.000 (25.000 d'occasion)



YT-2000 Coréllien

Imaginé comme une amélioration du YT-1300, le « 2000 » emprunte à quantité d'autres appareils de la série YT, dont le design recentré du 1930. Construit dans une ère plus turbulente, le 2000 est doté de série d'un meilleur armement. Le fait qu'il soit doté de boucliers a souvent causé des ennuis à ses propriétaires, car ils étaient regardés avec suspicion par les contrôleurs impériaux.



YT-2000 Coréllien						
Taille : 2			Structure : 180			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+1	+1	+3	+1	+1	0	

Ecrans	Oui	RD	30	Cargo	115T
Equipage : Pilote (PIL, ORD, SEN), copilote (SEN, ORD), salle des ordinateurs (ORD), Canonnier (CAN)					
Armement : canons lasers (5D10x2)					
Hyperdrive : Oui (X2, navordinateur)					
Passagers : 7					
Autonomie : 3 mois					
Coût : 150.000 (45.000 d'occasion)					

Frégates et vaisseaux mères

Avec cette catégorie d'appareils, on aborde les mastodontes de l'espace, les appareils capables de transporter dans leurs cales des vaisseaux plus petits comme des chasseurs et de transporter d'un point à l'autre de la galaxie des centaines, voire des milliers de passagers.

Rothana Classe Acclamateur

Le vaisseau d'assaut de classe Acclamateur fut produit par Rothana pour les cloneurs de Kamino et est devenu un standard pour les légions de clones de la République. Il est conçu pour transporter une douzaine de vaisseaux. Après la guerre des clones, l'Acclamateur fut réformé et remplacé par des vaisseaux plus grands et plus puissants. Mais leur forme triangulaire devait être conservée...



Rothana Classe Acclamateur						
Taille : 4			Structure : 960			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+6	0	+6	+4	+4	+2	
Ecrans	Oui	RD	20	Cargo	11.250T	
Equipage : N/A (20.141 membres)						
Armement : canons quadruples de turbolasers en batteries (+15, 6D10x5, six canonnières), canons lasers légers en batterie (+15, 6						

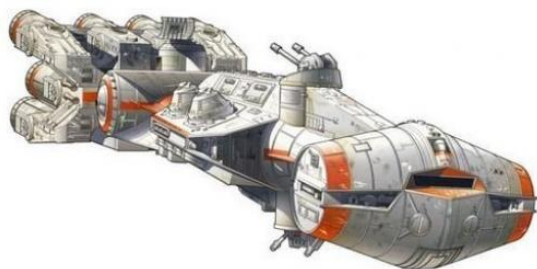
STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

canonniers, 2D10x2), torpilles à protons (+5, canonier, 9D10x2)
Hyperdrive : Oui (X0,75, navordinateur)
Passagers : 16.000
Autonomie : 2 ans
Coût : indisponible à la vente

Corvette Coréllienne CR90

L'un des produits les plus populaires de la CEC, la Corvette CR90 a servi de nombreuses façons dans des flottes diverses à travers la galaxie, du transport de délégations diplomatiques au transport de troupes, tout en ne requérant pas une armée de membres d'équipage.

Corvette Coréllienne CR90						
Taille : 4		Structure : 800				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+5	0	+4	+4	+4	+3	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	3.000T	
Equipage : N/A (165 membres)						
Armement : batteries de turbolasers (+10, 5D10x5, six canoniers)						
Hyperdrive : Oui (X2, navordinateur)						
Passagers : 600						
Autonomie : 1 an						
Coût : 3.500.000 (1.500.000 d'occasion)						



Kuat Drive Destroyer Impérial Classe-2

Peu d'appareils inspirent la terreur autant qu'un destroyer impérial. C'est un symbole de la puissance de l'Empire et un instrument de sa tyrannie. Il s'agit d'une arme de destruction massive, doté d'armes terrifiantes et de défenses presque impénétrables, ils peuvent également vomir une centaine de vaisseaux ou d'appareils divers pour donner la chasse aux ennemis.

Kuat Drive Destroyer Impérial Classe-2						
Taille : 4		Structure : 2.100				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	

+8	0	+8	+4	+4	+4
Ecrans	Oui	RD	20	Cargo	36.000T
Equipage : N/A (37.085 membres)					
Armement : batteries de turbolasers lourds (+15, 11D10x5, 5 canoniers), batteries de turbolasers (+15, 8D10x5, 5 canoniers), batteries de canons à ions lourds (+15, 3D10x5, 5 canoniers), batteries de rayons tracteurs (+15, 5 canoniers)					
Hyperdrive : Oui (X2, navordinateur)					
Passagers : 9.700					
Autonomie : 6 ans					
Coût : indisponible à la vente					



Croiseur Impérial « Interdicteur »

Le i-418 Interdicteur est un vaisseau capable de faire sortir des appareils de l'hyperespace et de les empêcher d'y entrer, les piégeant littéralement dans l'espace conventionnel. Cet équipement à base de puits gravitationnels produit une ombre gravitationnelle dans l'hyperespace similaire à celle projetée par une planète ou une étoile qui rend cette zone de l'hyperespace impossible à traverser. Le croiseur est, par ailleurs, assez peu armé pour un vaisseau de cette taille. Il est donc rare qu'il soit isolé du reste de la flotte.



Croiseur Impérial « Interdicteur »						
Taille : 4		Structure : 1.500				
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+4	0	+4	+4	+6	+4	
Ecrans	Oui	RD	20	Cargo	5.500T	
Equipage : N/A (2.807 membres)						
Armement : batteries de turbolasers (+12, 4D10x5, quatre canoniers), projecteur de puits gravitationnels (+12, canonier)						
Hyperdrive : Oui (X2, navordinateur)						
Passagers : 80						

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

Autonomie : 14 mois
Coût : 52.240.000 au marché noir

Kuat Drive Frégate Lancer

Après la défaite lors de la bataille de Yavin, le commandement naval impérial a développé la frégate Lancer en tant qu'escorte anti-chasseurs qui pourrait déjouer les tactiques de l'Alliance. Bien qu'elle ait la taille d'un petit croiseur, elle a été conçue pour détruire des chasseurs en combat rapproché. Toutefois, le vaisseau fut considéré comme un échec par le commandement impérial en raison de ses coûts de production exorbitants et de ce fait, de sa faible distribution sur les différents fronts spatiaux.

Kuat Drive Frégate Lancer						
Taille : 4			Structure : 800			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+3	0	+3	+3	+3	+2	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	300T	
Equipage : N/A (850 membres)						
Armement : batteries quadruples de canons lasers (+12, 4D10x2, 5 canonnières)						
Hyperdrive : Oui (X2, navordinateur)						
Passagers : 40						
Autonomie : 1 semaine						
Coût : indisponible à la vente						



Croiseur MC80 Mon Calamari

De tous les vaisseaux de guerre qui rejoignirent la flotte rebelle, le MC80 est sans conteste le plus puissant. C'est tout simplement le plus gros vaisseau de l'arsenal rebelle, même s'il demeure plus petit qu'un croiseur impérial.

Croiseur MC80 Mon Calamari						
Taille : 4			Structure : 1.800			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+5	0	+5	+6	+6	+6	
Ecrans	Oui	RD	16	Cargo	20.000T	

Equipage : N/A (5.402 membres)
Armement : batteries quadruples de turbolasers (+15, 5D10x5, six canonnières), batteries de canons à ion (+11, quatre canonnières), rayons tracteurs (+15, 6 canonnières)
Hyperdrive : Oui (X1, navordinateur)
Passagers : 1.200
Autonomie : 2 ans
Coût : indisponible à la vente.



Star Defender Mon Calamari

Le Star Defender est la réponse tardive aux destroyers impériaux apportée à l'Empire par l'Alliance Rebelle. Long de 17 kilomètres, cet appareil est né de la volonté du général Ackbar de créer le contrepoint satisfaisant à la menace des destroyers impériaux qui demeuraient, même après la mort de l'Empereur, de vrais dangers pour la Nouvelle République.

Défenseur des Etoiles Mon Calamari						
Taille : 4			Structure : 2.700			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+7	0	+7	+6	+6	+4	
Ecrans	Oui	RD	20	Cargo	200MT	
Equipage : N/A (68.174 membres)						
Armement : 25 batteries de canons lasers lourds (+17, 11D10x5, 25 canonnières), batteries de turbolasers (+17, 8D10x5, 5 canonnières), batteries de canons lasers (+17, 4D10x2, 5 canonnières), batteries de canons à ions (+19, 4D10x5, 6 canonnières), batteries de rayons tracteurs (+17, 5 canonnières), batterie de missiles à concussion lourds (+17, 12D10x5, canonnière)						
Hyperdrive : Oui (X1, navordinateur)						
Passagers : 212.500						
Autonomie : 6 ans						
Coût : indisponible à la vente						

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV



Frégate Nébulon-B

Aux premières heures de la Rébellion, l'Alliance voyait ses attaques contre les convois impériaux couronnées de succès en raison du manque de volonté des impériaux d'assigner des destroyers à des tâches aussi triviales que l'escorte. Ce dont l'Empire avait besoin était d'un appareil moins coûteux que les destroyers mais toutefois capable de transporter des chasseurs. Les frégates Nébulon-B mirent rapidement un terme aux ravages des rebelles. L'Alliance réussit toutefois à se procurer quelques frégates du même type, capturées lors d'attaques, volées sur les chantiers navals impériaux ou tout simplement proposées à l'Alliance par des capitaines déserteurs.



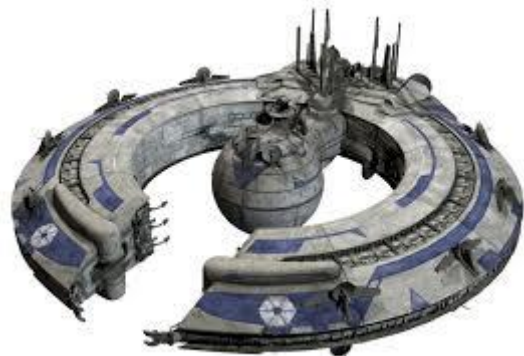
Frégate Nébulon-B						
Taille : 4			Structure : 720			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+4	0	+4	+6	+6	+4	
Ecrans	Oui	RD	15	Cargo	6MT	

Equipage : N/A (920 membres)
Armement : 6 batteries de turbolasers (+14, 4D10x5, 6 canoniers), 6 batteries de canons lasers (+14, 2D10x2, 6 canoniers), 2 rayons tracteurs (+14, 2 canoniers)
Hyperdrive : Oui (X2, navordinateur)
Passagers : 75
Autonomie : 2 ans
Coût : indisponible à la vente

Vaisseau de guerre de la Fédération du Commerce

Le « Lucrehulk » fut le vaisseau de guerre phare de la Fédération du Commerce pendant la guerre des clones et durant la crise qui lui précéda. Entièrement contrôlé par des droïdes, il agit comme point d'ancrage et comme centre de contrôle pour les plus petits appareils automatisés. Il est toutefois possible à des individus de chair et de sang d'en prendre le contrôle si nécessaire.

Vaisseau de guerre de la Fédération du Commerce						
Taille : 4			Structure : 800			
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
+5	0	+6	+4	+4	0	
Ecrans	Oui	RD	20	Cargo	5MIT	
Equipage : N/A (150.300 membres)						
Armement : 5 batteries de turbolasers (+10, 5D10x5, 5 canoniers), 5 batteries de turbolasers lourds (+10, 8D10x2, 5 canoniers), 5 batteries de canons lasers (+10, 3D10x2, 5 canoniers)						
Hyperdrive : Oui (X2, navordinateur)						
Passagers : 100.000						
Autonomie : 18 mois						
Coût : indisponible à la vente						



L'HYPERESPACE

L'hyperpropulsion est la technologie qui, en autorisant les voyages interstellaires, a été à l'origine de la fondation de la République. Grâce à elle, les vaisseaux sont en mesure de se déplacer au travers d'une dimension appelée hyperspace à des vitesses plusieurs fois supérieures à celle de la lumière.

Tous les vaisseaux possèdent des propulseurs sub-luminiques capables de les propulser au travers de l'espace conventionnel. En général, il s'agit de moteurs ioniques Hoersch-Kessel, un modèle qui a peu évolué depuis des milliers d'années. Ils sont efficaces, fiables et adaptatifs. On peut facilement les modifier pour qu'ils acceptent toutes sortes de carburants et leur conception convient aussi bien aux chasseurs stellaires qu'aux vaisseaux de plus gros tonnage.

Tout ce que l'on sait de l'hyperspace, c'est qu'il s'agit d'une autre dimension dans laquelle il est possible de dépasser la vitesse de la lumière et que cette dimension est totalement imbriquée dans la nôtre. Ainsi, si on va dans une certaine direction au sein de l'hyperspace, on se déplacera aussi dans cette même direction dans l'espace normal. Les objets de notre réalité projettent, en outre, des ombres gravitationnelles dans l'hyperspace : une étoile située en un certain point de l'espace conventionnel se trouvera invariablement au même endroit dans l'hyperspace.

On comprend ainsi mieux les dangers inhérents aux voyages en « vitesse-lumière ». De même qu'une collision avec un corps planétaire peut entraîner la destruction d'un vaisseau dans l'espace normal, le moindre contact avec une ombre gravitationnelle peut avoir des conséquences catastrophiques.

C'est la raison pour laquelle les astrogateurs calculent minutieusement des trajectoires permettant d'éviter la course de tous les débris interstellaires dont ils connaissent l'existence. Du fait des vitesses prodigieuses atteintes par les vaisseaux dans l'hyperspace, une erreur de l'ordre de la microseconde peut, en effet, faire

toute la différence entre la vie et une mort instantanée.

Les vaisseaux sont par ailleurs équipés de senseurs capables de détecter les ombres gravitationnelles et de couper automatiquement les hyperpropulseurs afin d'éviter les collisions... Sauf dysfonctionnement.

LES NAVORDINATEURS

La plupart des vaisseaux capables de voyager dans l'hyperspace disposent de navordinateurs, des entités informatisées capables de calculer sans coup férir une trajectoire dans l'hyperspace entre un point A et un point B en se référant aux données les plus récentes publiées par le Ministère de l'Espace. A chaque fois que les systèmes de communication d'un vaisseau doté d'un navordinateur se connectent au réseau local d'une planète civilisée, et à condition d'avoir souscrit à l'abonnement – qui accompagne obligatoirement toute licence de pilote – les données de voyage hyperspatial se mettent à jour automatiquement.

Pour les appareils ne possédant pas de navordinateurs mais des ordinateurs à mémoires de sauts, il est nécessaire d'effectuer la mise à jour manuellement en rachetant régulièrement de nouvelles coordonnées (au prix de 25 crédits) auprès des autorités portuaires ou auprès des représentants locaux du Ministère de l'Espace.

Plus les données hyperspatiales d'un vaisseau sont anciennes, plus les risques que le voyage en hyperspace se passe mal sont grands comme nous le voyons dans le tableau ci-dessous. Le DD est appliqué au test en informatique destiné à programmer le saut en hyperspace (qu'il soit réalisé par le navigateur ou par le navordinateur).

DD	Âge des données
10	Moins d'un jour
15	Entre un jour et une semaine
20	Entre une semaine et un mois
25	Entre un mois et un an
30	Plus d'un an

L'utilisation d'un navordinateur permet d'ajouter au test du navigateur (ou du pilote, ou du droïde

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

astromech, c'est selon, le bonus en INT du vaisseau).

Outre l'âge des données, la distance peut également compliquer le calcul d'astrogation. Pour les besoins de ces calculs, la galaxie a été divisée en huit zones, de la plus centrale à la plus éloignée : le Noyau intérieur (1), le Noyau (2), les Colonies (3), la Bordure intérieure (4), la Zone d'expansion (5), la Bordure médiane (6), la Bordure extérieure (7) et les Zones sauvages (8). En fonction de la zone de départ et de la zone d'arrivée, appliquez le modificateur se trouvant au croisement des deux zones sur le tableau suivant au DD du test en Informatique :

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	+10	+5	+3	+2	+1	+3	+5	+10
2	+5	-5	-4	-3	-2	-1	+0	+10
3	+5	-4	-3	-2	-1	+0	+2	+15
4	+5	-3	-2	-1	+0	+2	+3	+10
5	+10	-2	-1	+0	+0	-1	-2	+10
6	+10	+2	+1	+0	-1	-2	-1	+7
7	+15	+3	+2	+1	+1	+0	+1	+6
8	+20	+18	+15	+12	+10	+7	+3	+0

Pour vous aider à vous y retrouver, voici la liste des planètes connues dans chaque secteur de la galaxie.



Noyau intérieur : Byss, Khomm.

Noyau : Abregado-rae, Alderaan, Brentaal, Caamas, Chandrila, Cinnagar, Corellia, Corulag, Coruscant, Drall, Duro, Esseles, Froz, Galantos, J't'p'tan, Kuat, Nouvelle Plympto, Nubia, N'zoth, Ralltiir, Rhinnal, Sacorria, Selonia, Talus, Tralus.

Colonies : Arkania, Balmorra, Borleias, Carida, Commenor, Devaron, Fondor, Gania, Garobi, Ghorman, Hok, Mrlsst, Neimoidia, Phu, Talasera, Teyr.

Bordure intérieure : Aleen, Ambria, Antar, Atzerri, Bestine, Bilbringi, Carratos, Champala, Consortium de Hapes, Myrkr, Obroa-skai, Onderon, Reecee, Taanab, Telti, Thyferra, Yag'dhul.

Région d'expansion : Aquaris, Aridus, Dorin, Gyndine, Iktotch, M'haeli, Mimban, Nkllon, Ploo, Rhommamool, Thisspias.

Bordure médiane : Ando, Anobis, Belsavis, Bimmisaari, Bothawui, Cerea, Chalacta, Cona, Cularun, Druckenwell, Garos IV, Falleen, Iridonia, Ithor, Kalarba, Kashyyyk, Kothlis, Lannik, Malastare, Moonus Mandell, Naboo, Nal Hutta, Ord Mantell, Rodia, Sneeve, Tholatin, Toydaria, Trandosha, Umgul, Vortex.

Bordure extérieure : Abuda III, Agamar, Alzoc III, Ammuud, Anoth, Bakura, Bandomeer, Barab I, Bastion, Belkadan, Bepin, Bimmiel, Bonadan, Cadomai Prime, Chad, Clak'dor VII, Dagobah, Dantooine, Da Soocha V, Dathomir, Dellalt, Dubrillion, Endor, Eriadu, Erilnar, Etti IV, Firrerre, Formos, Gala, Gamorr, Garqi, Gelgelar, Gentes, Geonosis, Helska, Honoghr, Hoth, Isis, Ison, Kessel, Korriban, Ku'bakai, Kubindi, Lianna, Mon Calamari, Morishim, Muunilinst, Nam Chorios, Ossus, Phindar, Pzob, Quermia, Roon, Rothana, Rutan, Ryloth, Secteur corporatiste, Sernpidal, Sluis Van, Sullust, Sump, Tatooine, Telos, Toong'l, Tund, Wayland, Yavin, Ylesia, Zhar, Zonama Sekot.

Espace sauvage : Adumar, Almanian, Kamino, Nirauan.

LES DANGERS DE L'HYPERESPACE

Les calculs d'astrogation sont compliqués, mais échouer à trouver une trajectoire fiable peut avoir des conséquences désastreuses pour le vaisseau et son équipage. En cas d'échec, évaluez la marge d'erreur en comptant un degré d'échec par tranche de 5 points d'échec entre le résultat final

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IV

du test (D20 + bonus) et le DD du saut en hyperspace. Reportez-vous ensuite sur la table suivante pour déterminer l'effet de cette erreur de calcul.

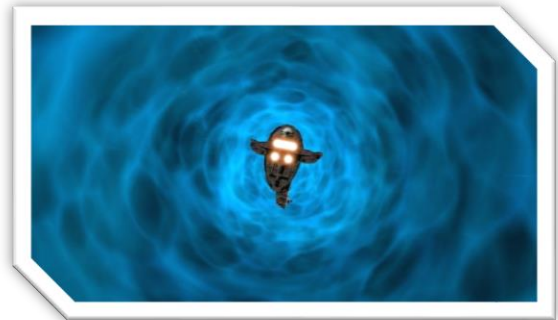
Degré d'échec	Situation
1	Le vaisseau sort de l'hyperspace à un tout autre endroit que celui qui était prévu. Le voyage a duré exactement le temps indiqué, mais l'appareil peut se situer dans une toute autre région de la galaxie.
2	Des radiations hyperspatiales rendent le voyage beaucoup plus long que prévu. Ajoutez 2D12 heures au voyage.
3	Erreur de l'hyperdrive. L'ordinateur détecte une ombre gravitationnelle imaginaire et fait sortir le vaisseau de l'hyperspace à mi-chemin de la destination finale. Si le vaisseau n'est pas doté d'un navordinateur, considérez qu'il s'agit du résultat 5 : collision.
4	Panne de l'hyperdrive. Comme ci-dessus, mais l'hyperdrive est également endommagé. Si le vaisseau n'est pas doté d'un navordinateur, considérez qu'il s'agit du résultat 5 : collision.
5	Collision : le vaisseau frôle une ombre gravitationnelle et sort de l'hyperspace après un bref choc. Le vaisseau subit une perte 1D10x1D10 points de dommages.

DURÉE DES VOYAGES EN HYPERSPACE

Au lieu de passer des centaines d'années à relier deux planètes voisines, l'hyperspace permet de rejoindre deux points distants dans la galaxie en quelques heures seulement, quelques jours tout au plus. Le tableau suivant vous indiquera la durée en heures d'un voyage entre deux points de la galaxie.

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	12	18	24	48	72	92	120	144
2	24	6	24	36	60	84	96	120

3	48	24	12	24	48	72	96	120
4	72	36	24	18	24	48	72	96
5	96	60	48	24	24	24	48	72
6	120	84	72	48	24	36	24	48
7	144	96	96	72	48	24	48	24
8	168	120	120	96	72	60	72	96



Hyperdrive

La qualité d'un hyperdrive influe fortement sur la durée des trajets en hyperspace. Le tableau ci-dessus est établi selon un hyperdrive de qualité supérieure (x1). Pour des hyperdrives plus anciens ou de moins bonne qualité (x2, x3...), multipliez la durée en heures par le multiplicateur de l'hyperdrive du vaisseau.

Accélérer un voyage en hyperspace

Il est possible de réduire la durée d'un voyage en hyperspace en poussant l'hyperdrive dans ses derniers retranchements. Cela nécessite un test DD25 en Mécanique, et cela ajoute 10 au DD du test en Informatique pour le calcul d'astrogation.

