

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I



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

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

## LIVRE 1 : PERSONNAGES

Dans ce livre, vous allez retrouver toutes les règles nécessaires à la création d'un groupe de

personnages dans l'univers de Star Wars Chronicles.



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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

création pour le jour J, afin que tout le monde s'y retrouve et se sente concerné.

## CRÉER UN PERSONNAGE

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

- **Le concept :** le meneur de jeu explique aux joueurs à quel style d'histoire les personnages vont être confrontés et les joueurs essaient de définir quel genre de personnages, en accord avec ce style, ils veulent incarner.
- **Les caractéristiques :** lancez 4D6, additionnez les trois valeurs les plus élevées et recommencez l'opération pour chacune des six caractéristiques que sont la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme. Chaque valeur de caractéristique est associée à un modificateur que l'on obtient en se référant à un tableau.
- **L'espèce :** choisissez l'une des nombreuses espèces disponibles dans Star Wars Chronicles. Prenez note des bonus/malus aux caractéristiques et des différentes informations relatives à votre espèce.
- **Les voies :** choisissez les voies dans lesquelles votre personnage va pouvoir progresser. Notez les capacités de niveau 1 qui y sont liées. En plus des voies acquises via votre espèce, choisissez deux voies supplémentaires.
- **Les traits :** quel est le caractère de votre personnage ? Pour le savoir, lancez ensuite 1D20 dans la grille pour déterminer votre trait. Prenez note des bonus ou des malus accord.
- **Les points de vie :** calculez les points de vie de votre personnage. Ils sont égaux à votre Constitution + 2D6.
- **Les défenses :** calculez vos valeurs de Défense Réflexe, Corporelle et Mentale.
- **Les attaques :** calculez vos valeurs d'Attaque au Corps à corps, à Distance et Mentale.

- **L'initiative :** calculez votre valeur d'initiative.
- **Les points de Force :** calculez les points de force de votre personnage. Ils sont égaux à votre modificateur d'Intelligence (minimum 1).
- **Les points du Côté Obscur :** déterminez avec le meneur de jeu si votre personnage possède des points du Côté Obscur à sa création.
- **L'équipement :** estimez la richesse initiale de votre personnage et l'équipement qu'il peut posséder avant de partir à l'aventure.



## LE CONCEPT

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

joueurs dans l'ombre et de leur faire vivre des histoires qui vont remettre en cause leurs certitudes et jouer précisément sur des thèmes qu'ils maîtrisent mal.

## LES CARACTÉRISTIQUES

La quasi-totalité des jets de dés que vous ferez tiendront compte de bonus tirés de vos caractéristiques. Un personnage solide a plus de chances de survivre à une nuit glaciale sur Hoth. Un personnage perceptif remarquera plus facilement les stormtroopers se faufilant par l'arrière. Un personnage stupide trouvera moins facilement le panneau caché qui mène aux compartiments secrets du vaisseau. Vos six scores de caractéristiques déterminent en partie vos chances de succès dans de telles entreprises.



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

## SCORES DE CARACTÉRISTIQUES

Pour générer un score de caractéristique pour votre personnage, vous lancez quatre dés à six faces (4D6). Vous laissez de côté le dé au résultat le plus faible, puis vous faites la somme des trois autres.

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

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

## MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUES

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

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

## RELANCER LES DÉS

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

Si vos scores de caractéristiques sont trop bas, vous voudrez sans doute les annuler et relancer les dés. Vous devrez alors tout relancer (impossible de ne conserver qu'un seul score). Cela ne sera possible que si le total des modificateurs (avant tout changement en fonction de l'espèce) est égal ou inférieur à 0 ou si votre plus haut score est égal ou inférieur à 13.

## Modificateurs de caractéristiques

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

## DÉFINITIONS

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

### La Force (FOR)

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

Vous pouvez appliquer le modificateur de Force aux cas suivants :

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

### La Dextérité (DEX)

La Dextérité mesure la coordination de l'œil et des mouvements, l'agilité, les réflexes et l'équilibre. Cette caractéristique est la plus importante pour

les ruffians, mais elle est aussi primordiale pour tous les personnages souhaitant être bons avec des armes à distance (comme des blasters) ou qui veulent se lancer dans une carrière de pilote.

Vous pouvez appliquer le modificateur de Dextérité aux cas suivants :

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

### La Constitution (CON)

La Constitution représente la santé et l'endurance d'un personnage. Elle permet aussi d'augmenter les points de vie d'un héros, elle est donc importante pour tout le monde, mais en particulier pour les soldats et les Jedi.

Vous pouvez appliquer le modificateur de Constitution aux cas suivants :

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

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

### L'Intelligence (INT)

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

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

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

## La Sagesse (SAG)

Chaque créature possède un score de Sagesse. La Sagesse décrit la volonté d'un personnage, son bon sens, sa perception et son intuition. Si on la compare à l'Intelligence, la Sagesse est plus orientée vers le monde extérieur, vers ce qui entoure le personnage, alors que l'Intelligence est la capacité à analyser ces informations. Un professeur distrait, par exemple, peut avoir une Intelligence élevée mais une faible Sagesse. Un idiot à l'Intelligence limitée peut cependant être attentif à tout ce qui l'entoure (s'il a une Sagesse élevée). La Sagesse est importante pour les éclaireurs, mais aussi pour les personnages qui veulent conserver un lien fort avec leur environnement ou pour les joueurs invétérés. Si vous voulez que votre personnage dispose de sens développés, il vaut mieux lui donner un score élevé en Sagesse.

Vous pouvez appliquer le modificateur de Sagesse aux cas suivants :

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

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

## Le Charisme (CHA)

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

Vous pouvez appliquer votre modificateur de Charisme aux cas suivants :

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

## LES ESPÈCES

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

Les humains vivent principalement dans les mondes du Noyau, à travers la Bordure Médiane et même dans les mondes situés sur la Bordure Extérieure. La plupart des races non-humaines disposent de leur propre monde ou de leurs colonies, mais les individus voyagent et peuvent être rencontrés n'importe où grâce à la propension au voyage intersidéral et à l'hyperespace. La promesse du profit et du pouvoir est adulée par toutes les espèces de ces régions, en ce compris dans les spatioports et les métropoles.

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

## CHOISIR SON ESPÈCE

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

Vous pouvez jouer un personnage de toutes les espèces présentées dans ce chapitre, mais

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

certaines espèces conviennent mieux à certains styles de jeu qu'à d'autres.

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

## SPÉCIFICITÉS DES ESPÈCES

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

### Ajustements de caractéristiques

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

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

Espèce	Ajustements
<b>Advozse</b>	-2 DEX, +2 CON, +2 SAG
<b>Anzati</b>	+2 FOR, -4 CHA
<b>Aqualish</b>	+2 CON, -2 SAG, -2 CHA
<b>Arcona</b>	Aucun
<b>Balotar</b>	+2 DEX, -2 CON, -2 SAG, +2 CHA
<b>Besalisk</b>	-2 DEX, +2 CON
<b>Bith</b>	-2 CON, +2 INT, +2 CHA
<b>Bothan</b>	+2 DEX, -2 CON
<b>Cathar</b>	+2 DEX, -2 INT
<b>Céréen</b>	+2 INT, +2 SAG -2 DEX

<b>Chadra-fan</b>	-2 FOR, +2 DEX, -2 SAG, +2 CHA
<b>Chagrien</b>	+2 FOR, -2 DEX
<b>Chevin</b>	+2 FOR, -2 DEX, +2 CON, -2 SAG
<b>Clawdite</b>	-2 FOR
<b>Defel</b>	-2 FOR, +2 INT
<b>Dévaronien</b>	+2 DEX, -2 SAG, -2 CHA
<b>Dug</b>	+2 DEX, -2 SAG, -2 CHA
<b>Duros</b>	+2 DEX, +2 INT, -2 CON
<b>Ewok</b>	+2 DEX, -2 FOR
<b>Gamorréen</b>	+2 FOR, -2 DEX, -2 INT
<b>Gand</b>	+2 SAG, -2 CHA
<b>Gran</b>	-2 SAG, +2 CHA
<b>Gungan</b>	+2 DEX, -2 INT, -2 SAG
<b>Humain</b>	Aucun
<b>Ithorien</b>	+2 SAG, +2 CHA, -2 DEX
<b>Jawa</b>	-4 FOR, +2 DEX, -2 CHA
<b>Kaminoan</b>	+2 CON, -2 SAG
<b>Kel Dor</b>	+2 DEX, +2 SAG, -2 CON
<b>Mandalorien</b>	+1 FOR, +1 DEX, -2 CHA
<b>Mon Calamari</b>	+2 INT, +2 SAG, -2 CON
<b>Nautolan</b>	+2 CON, -2 INT
<b>Neimoidien</b>	-2 FOR, +2 INT, +2 SAG, -2 CHA
<b>Nikto</b>	+2 FOR, -2 SAG, -2 CHA
<b>Noghri</b>	+2 DEX, +2 SAG, -4 CHA
<b>Quarren</b>	+2 CON, -2 SAG, -2 CHA
<b>Rodien</b>	+2 DEX, -2 SAG, -2 CHA
<b>Sullustéen</b>	+2 DEX, -2 CON
<b>Togruta</b>	+2 DEX, -2 CON, +2 SAG
<b>Trandoshéen</b>	+2 FOR, -2 DEX
<b>Twilek</b>	+2 CHA, -2 SAG
<b>Weequay</b>	+2 FOR, +2 CON, -2 INT, -2 SAG, -4 CHA
<b>Wookiee</b>	+4 FOR, +2 CON, -2 DEX, -2 SAG, -2 CHA
<b>Zabrak</b>	Aucun
<b>Zeltron</b>	-2 CON, -2 SAG, +4 CHA

### Langues connues

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

Les personnages dotés d'un modificateur positif en Intelligence peuvent parler, lire et écrire d'autres langues. Pour chaque point de bonus

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

d'Intelligence, un personnage peut apprendre à parler, lire et écrire un nouveau langage de son choix.

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

## LES ADVOZSE



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

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

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

**Personnalité :** les Advozse n'accordent pas facilement leur confiance et pensent que rien ne peut durer éternellement. Ils se préparent toujours au pire et bien qu'ils soient naturellement pessimistes, ils essaient toujours de choisir l'issue

la plus prometteuse et la plus réaliste à une situation donnée. Les Advozse ne s'attachent presque à aucun bien à l'exception de l'argent. Si les maisons, les cités et les œuvres d'art peuvent disparaître à la prochaine saison des cataclysmes, la puissance financière permet de rebâtir une société et peut l'empêcher de sombrer dans la barbarie. Leur vision assez sombre de l'univers les rend parfois irritants auprès des autres espèces.

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

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

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

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

### Particularités des Advozse

Les Advozse disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Corporation, Survie.

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

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

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

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

## LES ANZATI



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

A travers leur longue existence, les Anzati ont développé divers centres d'intérêt et beaucoup s'adonnent avec brio aux arts. Leur culture a produit de nombreux livres, des compositions musicales enlevées, des peintures admirables, des sculptures remarquables, des films et des holos fascinants. Mais le seul art sur lequel les Anzati se mettent d'accord, c'est celui de la furtivité. Ils font

généralement profil bas, disparaissant au plus vite avant que quelqu'un réalise quelle est leur vraie nature.

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

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

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

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

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

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

### Particularités des Anzati

Les Anzati disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Arts, Furtivité.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

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

**Hypnose :** les Anzati utilisent une forme primitive de télépathie pour hypnotiser une proie au prix d'une action prolongée (L). Ils doivent pour cela réussir un test d'Attaque Mentale contre la Défense Mentale d'une cible, à condition que cette cible soit totalement inconsciente de la présence de l'Anzat. En cas de succès, elle ne peut rien faire au tour suivant (étourdie). C'est généralement à ce moment que l'Anzat lui enfonce ses tentacules dans les narines ou les oreilles pour « boire sa soupe ». Si l'Anzat est attaqué, interrompu ou distrait d'une quelconque manière avant d'avoir pu enfonce ses tentacules, la cible est libérée de son entrave.

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

## LES AQUALISH



Les Aqualish sont des humanoïdes amphibiens natifs du monde d'Ando, dans la Bordure Médiane. Il existe trois types d'Aqualish : les Aquala, les plus nombreux, les Quara et les Ualaq. Les trois ethnies sont généralement assez proches dans leur apparence et dans leurs traits mais les

Quara et les Ualaq ont des mains en forme de griffes et cinq doigts alors que les Aquala ont des nageoires. Les Ualaq se distinguent encore par le fait qu'ils ont quatre yeux au lieu de deux.

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

**Personnalité :** les Aqualish admirent la force brute et sont ostensiblement agressifs ou dénigrants vis-à-vis des faibles. La violence physique lors d'une première rencontre est monnaie courante et socialement admise chez les Aqualish. Si la personne agressée ne réagit pas ou prend la fuite, alors l'Aqualish s'estime en droit d'insister. Si par contre elle se rebelle, il y a de fortes chances pour qu'elle gagne la sympathie de l'agresseur.

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

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

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

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

### Particularités des Aqualish

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

Les Aqualish disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Aquatique, Brute.

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

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

## LES ARCONA



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

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

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

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

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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



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

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

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

## Particularités des Arcona

Les Arcona disposent des particularités suivantes :

**Ajustements de caractéristiques :** aucun.

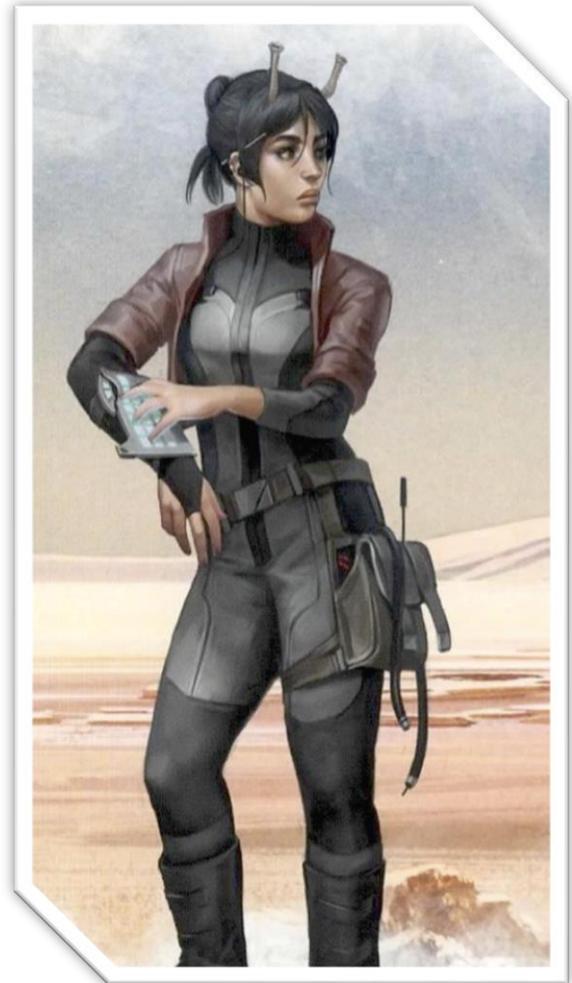
**Voies raciales :** Corporation, Contrebandier

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

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

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

## LES BALOSARS



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

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

**Personnalité :** les Balosars sont généralement individualistes et ont peu de volonté. Beaucoup souffrent de dépression et se sentent piégés dans la galaxie. Ceux qui s'en sortent adoptent un ton

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

résolument sarcastique. L'apparence physique d'un Balosar et sa personnalité témoignent souvent d'une vie difficile et ils ont du mal à faire la distinction entre le Bien et le Mal.

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

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

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

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

## Particularités des Balosars

Les Balosars disposent des particularités suivantes :

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

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

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

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

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

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

## LES BESALISKS



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

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

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

**Personnalité :** on perçoit souvent les Besaliks comme gourmands, ce qui tient à leur forte corpulence, mais celle-ci leur permet au contraire de se passer de boisson et de nourriture pendant

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

près d'une semaine. Un autre préjugé les fait passer pour nerveux ou en mauvaise santé parce qu'ils suent beaucoup. En réalité, ils sont habitués à des mondes aux températures plus basses que ceux des autres espèces. Les Besalisks sont en vérité sociables, grégaires et perspicaces.

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

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

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

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

## Particularités des Besalisks

Les Besalisks disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Bordure, Contrebandier

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

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

servir efficacement à l'exception de leurs deux bras principaux.

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

## LES BITH



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

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

vaisseaux, des professeurs et des artistes commerciaux. Peu après l'aide offerte à la Nouvelle République par les Hapans, les Bith reprirent leurs relations formelles avec le reste de la galaxie.

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

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

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

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

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

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

## Les particularités des Bith

Les Bith disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Arts, Sciences

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

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

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

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

## LES BOTHANS



Natifs de Bothawui, ces petits humanoïdes couverts de fourrure maîtrisent le voyage hyperspatial depuis des milliers d'années. Les Bothans utilisent les informations comme mesure de leur richesse et de leur pouvoir, l'utilisant même comme une arme si nécessaire. Le Réseau

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

Espion Bothan (REB), l'une des agences de renseignement les plus influentes, joue un rôle important pendant la Guerre Civile Galactique.

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

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

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

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

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

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

## Les particularités des Bothans

Les Bothans disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Infiltration, Investigation.

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

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

## LES CATHAR



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

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

Deux des plus grands héros parmi cette espèce, Sylvar et son mari Crado, étaient de puissants maîtres Jedi. Quatre mille ans avant la Guerre Civile galactique, Crado est passé du Côté Obscur sous la tutelle d'Exar Kun. Il est mort dans une explosion après avoir tenté d'activer une antique

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

arme sith pour le compte de son maître. Sylvar, terrassée par la mort de son compagnon, faillit tomber elle-même du Côté Obscur avant de regagner le chemin de la Lumière. De nombreux bas-reliefs témoignent de leur histoire.

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

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

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

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

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

## Particularités des Cathar

Les Cathar possèdent les particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Pourfendeur, Rage.

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

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



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

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

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

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

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

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

## LES CÉRÉENS

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

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

## Les particularités des Céréens

Les Céréens disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Corporations, Sciences.

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

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

## LES CHADRA-FAN



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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Particularités des Chadra-fan

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

Les Chadra-fan disposent des particularités suivantes :

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

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

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

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

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

## LES CHAGRIENS



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

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

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

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

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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



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

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

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

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

## Particularités des Chagriens

Les Chagriens disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Aquatiques, Corporation.

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

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

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

## LES CHEVIN



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

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

C'est sans surprise que les Chevin se sont forgé une place de choix dans le monde criminel de la

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

galaxie et ils sont connus pour faire de bons contrebandiers, des esclavagistes et des ruffians en tout genre.

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

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

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

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

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

## Particularités des Chevin

Les Chevin possèdent les particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Contrebandier, Roublard.

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

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

## LES CLAWDITES



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

Les capacités d'altération faciale des Clawdites sont limitées. Elles leur offrent le pouvoir de changer la couleur et la texture de leur peau et de cacher leur apparence reptilienne. Sous leur forme naturelle, les Clawdites ne peuvent être distingués des Zolanders. C'est un trait que seule une étude de leurs gènes permet de révéler. Cette capacité varie d'un individu à l'autre et peut être améliorée avec de l'entraînement. Les Clawdites

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

doivent traiter leur peau avec des huiles spéciales pour éviter qu'elle ne se craquèle. Un Clawdite doué peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde de taille et de posture similaire, mais pas d'un individu précis. Il est assez facile pour eux de prendre l'apparence d'un Weequay, mais ils ne peuvent adopter la posture d'un Dug ou créer la chair additionnelle dont ils auraient besoin pour imiter un Ithorien. Les vêtements et même quelques bijoux peuvent être imités, pour peu qu'ils collent à la peau.

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

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

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

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

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

## Particularités des Clawdites

Les Clawdites disposent des particularités suivantes :

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

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

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

**Changeur de peau :** un Clawdite peut modifier son apparence pour ressembler à un représentant lambda de n'importe quelle race humanoïde de morphologie et de taille comparable. Cela leur permet d'ajouter un bonus de +10 sur leurs tests

de déguisement. Cette transformation ne permet pas au Clawdite de dupliquer les capacités spéciales, et notamment respiratoires, des individus copiés. Le changement n'est pas automatique. Le Clawdite doit réussir un test de FOR de difficulté 12 pour réussir à modifier son apparence en un tour complet (L). S'il échoue, il peut recommencer au tour suivant. Il peut tenter de réduire le temps nécessaire à une action de mouvement, mais la difficulté passe alors à 18.

## LES DEFEL



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

Mais ce n'est pas tout. La fourrure des Defel absorbe la lumière tant et si bien que les Defel sont invisibles dans l'obscurité même à ceux qui possèdent une forme de vision nocturne. En

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

pleine lumière, ils ressemblent à des taches obscures mouvantes. Cette capacité les rend inquiétant au commun des mortels mais en fait de redoutables combattants et gardes du corps. Peu de gens connaissent en effet la raison de cette particularité.

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

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

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

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

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

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

## Particularités des Defel

Les Defel possèdent les particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Mécanique, Moteurs.

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

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

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

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

## LES DÉVARONIENS



# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

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

**Description physique :** les Dévaroniens mâles sont chauves et leur peau est rouge. Une paire de cornes de petite taille leur pousse sur le crâne, ce qui rappelle les diables de bien des mythes. Les femelles sont recouvertes d'une fine fourrure allant du blanc au brun. Les femelles n'ont pas de cornes mais leurs canines sont proéminentes. Mâles comme femelles mesurent en moyenne 1m60.

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

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

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

## Particularités des Dévaroniens

Les Dévaroniens disposent des particularités suivantes :

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

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

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

## LES DUGS



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

Les Dugs se voient comme des combattants féroces, prêts à se battre pour ce qu'ils estiment

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

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

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

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

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

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

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

## Particularités des Dugs

Les Dugs possèdent les particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Brute, Déplacement.

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

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

## LES DUROS



Ces grands humanoïdes dépourvus de système pileux sont originaires du système de Duro. Les Duros furent la première espèce à revêtir une importance capitale dans la République Galactique et de nombreux érudits estiment qu'on leur doit notamment le premier hyperdrive. Les Duros ont une affinité naturelle avec le voyage intersidéral, un sens inné pour les méandres des calculs d'astrogation. Les rumeurs évoquant des Duros capables de calculer de tête les coordonnées d'un vol hyperspatial impossible

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

courent les cantinas. Bien qu'ils ne soient pas aussi fréquents que les humains, les Duros sont presque aussi omniprésents ; tous les endroits civilisés de la galaxie, à l'exception des plus secrets, comptent une petite communauté de Duros.



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

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

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

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

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

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

## Particularités des Duros

Les Duros disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Espace, Planètes.

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

## LES EWOKS



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

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

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

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

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

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

## Particularités des Ewoks

Les Ewoks disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Roublard, Survie.

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

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

## LES GAMORRÉENS



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

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

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

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

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

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

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

## Particularités des Gamorréens

Les Gamorréens disposent des particularités suivantes :

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

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

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

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

## LES GAND

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I



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

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

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

exosquelettes. Lorsqu'ils quittent leur monde natal, la plupart des Gand portent un masque respiratoire qui leur offre un environnement comparable.

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

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

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

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

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

## Particularités des Gand

Les Gand disposent des particularités suivantes :

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

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

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

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

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

**Respirateur :** s'ils sont privés de leur respirateur artificiel, les Gand exposés à une atmosphère différente de celle de leur monde d'origine souffrent de nausées et de maux de têtes qui

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

entraînent un malus de -2 sur leurs jets d'attaque et de compétence.

## LES GRAN



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

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

comme pilotes de transports ou comme médecins, évitant la violence tant que possible.

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

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

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

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

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

### Particularités des Gran

Les Gran disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Corporations, Espace.

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

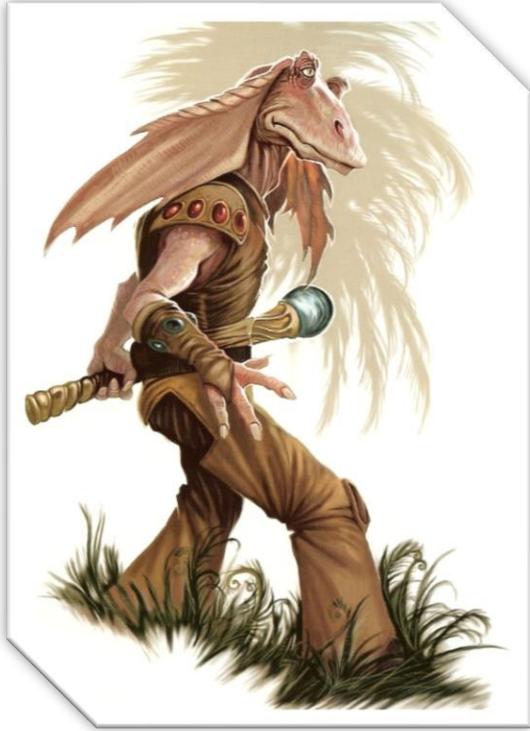
**Vision dans le noir :** les Gran peuvent voir dans le noir jusqu'à 20 mètres, mais seulement en noir et blanc.

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

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

## LES GUNGANS

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I



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

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

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



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



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

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

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

## Particularités des Gungans

Les Gungans disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Aquatiques, Survie.

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

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

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

## LES HUMAINS

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I



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

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

**Description physique :** les Humains mesurent en moyenne 1m80. Leur peau varie du noir d'ébène au rose pâle (on dit alors qu'ils sont blancs) et leurs cheveux du noir de jais au blond, mais tous grisonnent ou blanchissent avec l'âge. Les mâles pèsent souvent plus lourd que les femelles. Ils

sont mûrs vers 15 ans et leur espérance de vie dépasse rarement les 100 ans.

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

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

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

## Particularités des Humains

Les Humains disposent des particularités suivantes :

**Ajustements de caractéristiques :** aucun.

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

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

## LES ITHORIENS



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

Les Ithoriens sont peut-être les plus grands écologistes de la galaxie, car leur technologie est souvent dédiée à la préservation de la beauté des

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

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

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

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

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

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

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

## Particularités des Ithoriens

Les Ithoriens disposent des particularités suivantes :

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

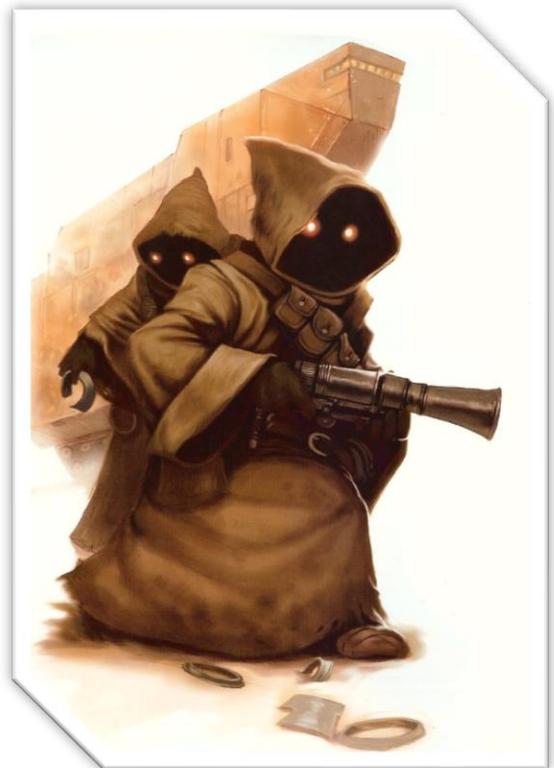
**Voies raciales :** Espace, Planète.

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

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

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

## LES JAWAS



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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

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

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

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

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

**Langues :** les Jawas emploient une langue complexe faite de sons stridents et de mots que seuls leurs congénères comprennent. Ils communiquent aussi leur humeur grâce à des phéromones odorantes (et insupportables pour les autres espèces). Lorsqu'ils traitent avec d'autres personnes, ils utilisent une version simplifiée de leur propre langue. Bien qu'ils puissent comprendre le basic et d'autres langues, ils n'ont pas la capacité physiologique de les employer.

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

## Particularités des Jawas

Les Jawas disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Mécanique, Survie

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

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

## LES KAMINOANS



Tous les Kaminoans ne sont pas des cloneurs, mais ils sont connus dans toute la galaxie – du moins par ceux qui se souviennent de la Guerre des Clones – comme des experts dans ce domaine. Il y a de cela des éons, pour augmenter leurs chances de survie dans un environnement océanique hostile, les Kaminoans ont étudié le clonage génétique, éliminant petit à petit leurs faiblesses et habituant leur corps à éprouver moins de besoins.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

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

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

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

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

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

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

## Particularités des Kaminoans

Les Kaminoans disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Corporations, Science.

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

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

## LES KEL DOR



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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

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

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

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

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

## Particularités des Kel Dor

Les Kel Dor disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Mécanique, Survie.

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

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

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

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

## LES MANDALORIENS



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

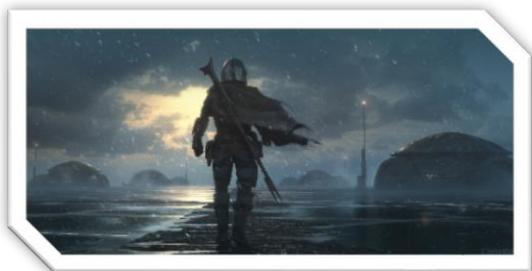
Aujourd'hui aux mains d'une hiérarchie corrompue, Mandalore a vu ses meilleurs

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

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

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



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

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

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

## Particularités des Mandaloriens

Les Mandaloriens possèdent les particularités suivantes :

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

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

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

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

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

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

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

jet de D4, le meneur peut lui accorder une pièce d'armure déjà forgée (ou deux s'il a 4 plaques pour deux épaulières).

## LES MON CALAMARI



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

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

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

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

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

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

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

### Particularités des Mon Calamari

Les Mon Calamari disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Aquatiques, Corporations.

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

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

## LES NAUTOLANS



Bien qu'amphibies par nature, les Nautolans sont plus à l'aise dans l'eau que sur la terre ferme. Leurs

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

tentacules – qui leur servent d’organes sensoriels majeurs – perdent presque toute leur efficacité hors de l’eau. Les Nautolans peuvent capter les odeurs à travers ces organes. Les Nautolans peuvent déterminer l’attitude générale de l’un des leurs par l’échange de phéromones et cette acuité participe à la complexité de leur langage. Sans cela, leur langage verbal perd toute une série de notions de base.

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

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

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

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

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

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

## Particularités des Nautolans

Les Nautolans disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Aquatiques, Séducteur.

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

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

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

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

## LES NEIMOIDIENS



# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

Les Neimoidiens sont l'espèce dominante d'une série de planètes situées dans le secteur de Neimoidia. Le système en lui-même est densément peuplé et les Neimoidiens préfèrent désormais vivre à l'étranger. L'habillement constitue un élément de statut social dans cette société. C'est pourquoi ils affectionnent tout particulièrement les longues robes compliquées et les colliers élaborés, les chapeaux et les manteaux.

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

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

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

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

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

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

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

## Particularités des Neimoidiens

Les Neimoidiens disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Contrebandier, Corporation.

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

## LES NIKTO



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

Les Nikto n'ont que peu d'expressions faciales différentes car la morphologie de leur visage n'est pas prévue pour. Cela et leur regard un peu creux laisse à penser bien des gens que les Nikto sont

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

stupides, mais les conditions de vie compliquées sur Kintan et la gouvernance désastreuse et brutale des Hutts a fait des Nikto de solides combattants.

Les Nikto n'ont jamais développé le voyage hyperspatial, mais on les trouve partout dans la galaxie sous le statut d'esclaves ou sous le mandat d'un quelconque patron du crime. Etrangement, les Nikto ne sont pas opposés au statut d'esclave. Ils préfèrent une vie sans responsabilité, dépourvue de prises de décisions compliquées et de taxes à payer.

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

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

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

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

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

## Particularités des Nikto

Les Nikto disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Bordure, Survie.

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

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

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

## LES NOGHRI



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

La culture des Noghri repose sur le clanisme et sur de longues rivalités tribales. Au temps de la Guerre des Clones, les clans ont mis de côté leurs

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

divergences et ont appris à coexister, ne se souciant pas des autres espèces peuplant la galaxie. Une bataille spatiale en orbite au-dessus d'Honoghr conduisit un vaisseau spatial à s'écraser à la surface de la planète, contaminant les terres alentours avec des produits chimiques. Les Noghri étaient condamnés à la famine et à l'extinction lorsqu'un inconnu se présenta à eux : Dark Vador. Il promit de sauver leur monde agonisant en échange de l'obéissance des Noghri.

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

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

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

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

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

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

**Exemples de noms :** Cakhmair du clan Eikh'mir, Ekhrikhor du clan Bakh'tor, Khabarakh du clan

Kim'bar, Ovkhevam du clan Bakh'tor, Ruhk du clan Baikh'vair, Sakhisakh du clan Tlakh'sar.

## Particularités des Noghri

Les Noghri disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Assassin, Bordure.

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

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

## LES QUARREN



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

En dehors de Mon Calamari, les Quarren se tiennent éloignés des politiques galactiques et préfèrent se mêler de choses moins « propres » comme la piraterie, les trafics divers et

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

l'espionnage. De nombreux Quarren considèrent l'Alliance aussi responsable que l'Empire dans la dévastation de leur planète. Leur entente avec les Mon Calamari est tendue depuis des générations.



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

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

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

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

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

## Particularités des Quarren

Les Quarren disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Aquatiques, Contrebandier

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

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



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

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

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

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

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

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

## LES RODIENS

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

## Particularités des Rodiens

Les Rodiens disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Contrebandier, Survie.

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

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

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

## LES SULLUSTÉENS



Pour survivre sur leur monde volcanique, les Sullustéens se sont très tôt réfugiés dans des grottes. Depuis, ils préfèrent les constructions souterraines, ce qui ne les empêche pas de bâtir de vraies cités technologiquement avancées dans ces conditions. Les villes sont très prisées par les touristes et les amateurs d'art de toute la galaxie. La vie souterraine a poussé les Sullustéens à développer leurs sens et leurs capacités de pilotes et de navigateurs sont reconnues dans toute la galaxie.

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

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

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

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

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

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

## Particularités des Sullustéens

Les Sullustéens disposent des particularités suivantes :

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

**Voies raciales :** Bordure, Mécanique.

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

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

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

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

## LES TOGRUTAS



Les Togrutas ont évolué au départ de créatures grégaires et conservent aujourd'hui un sens inné du travail en équipe. La société togruta considère

aujourd'hui l'individualisme comme une déviance. Paradoxalement, les Togrutas s'en obtiennent des situations enviables en jouant la carte de l'individualisme. Les observateurs estiment que c'est là la marche de l'évolution de la société.

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

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

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

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

**Langues :** les Togrutas parlent, lisent et écrivent le togroti, une langue compliquée qui intègre des sifflements et des stridulations ainsi que des voyelles prolongées. Le basic est fréquemment appris.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

## Particularités des Togrutas

Les Togrutas disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Espace, Furtif.

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

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

## LES TRANDOSHÉENS



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

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

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

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

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

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

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

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

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

## Particularités des Trandoshéens

Les Trandoshéens disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Brute, Endurance.

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

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

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

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

## Les Twi'leks



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

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

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

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

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

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

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

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

## Particularités des Twi'leks

Les Twi'leks disposent des particularités suivantes :

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

**Voies raciales :** Corporation, Séduction.

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

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

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

## LES WEEQUAY



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

Les guerriers honorent Quay lors de sacrifices rituels et de meurtres sanglants. Ils érigent également des autels de pierre noire appelés « thals », pour vénérer leurs dieux. Bien que primitifs selon les standards galactiques, ils forment d'excellents artisans. Leur niveau

technologique avant leur rencontre avec le reste de la galaxie était industriel.

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

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

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

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

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

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

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## Particularités des Weequay

Les Weequay disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Bordure, Planète.

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

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

## LES WOOKIES



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

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

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

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

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

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

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



## Particularités des Wookies

Les Wookies disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Survie, Rage.

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

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

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

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## LES ZABRAK



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

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

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

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

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

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

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

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

### Particularités des Zabrak

Les Zabrak disposent des particularités suivantes :

**Ajustements de caractéristiques :** aucun.

**Voies raciales :** Espace, Héros.

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

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

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

## LES ZELTRONS



# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

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

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

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

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

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

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

## Particularités des Zeltrons

Les Zeltrons disposent des particularités suivantes :

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

**Voies raciales :** Saltimbanque, Séduction

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

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

## LES VOIES



Les voies représentent, dans Star Wars Chronicles, la diversité des domaines dans lesquels les habitants de la galaxie peuvent exceller. Elles englobent les connaissances innées, acquises pendant l'enfance, l'adolescence, la formation professionnelle ou la vie aventureuse d'un individu. Elles recouvrent des sphères d'activités multiples et variées. Chaque voie se présente sous la forme d'une liste de cinq capacités. Il est donc possible d'acquérir de nouvelles voies et, au sein de celles-ci, de nouvelles capacités. Lors de sa création, un personnage reçoit automatiquement la première capacité, appelée capacité de rang 1,

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

ou de premier niveau, des voies auxquelles il a accès. Par la suite, il pourra acquérir de nouvelles voies et de nouvelles capacités au sein de ces voies.

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

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

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

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

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

bénéficier de plusieurs spécialités. Dans ce cas, le rang du personnage dans la voie ne change pas.

## LES VOIES COMMUNES

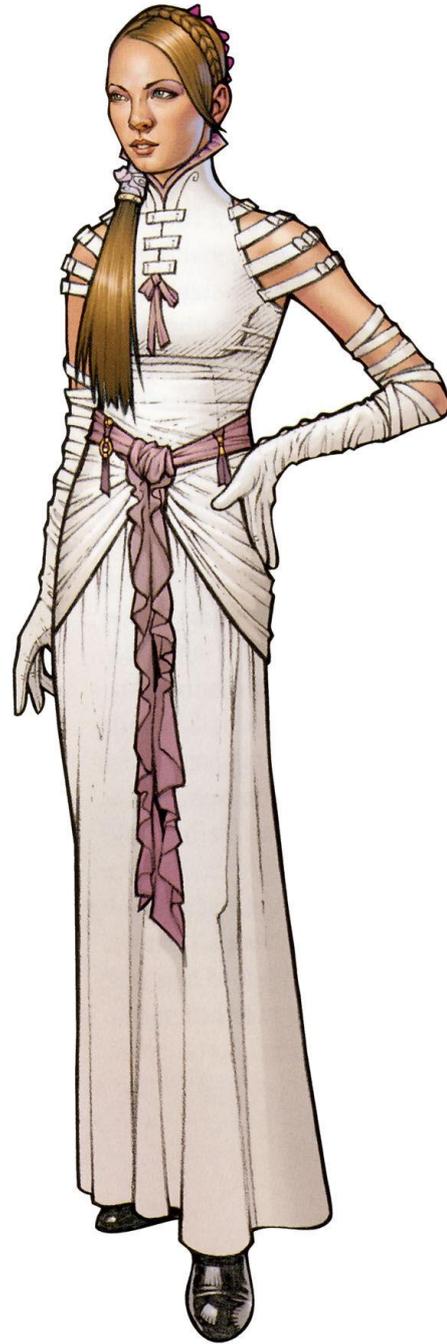
Ces voies sont accessibles à tous les personnages.

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

## Voie de l'argent



1. **Niveau de vie :** vous débutez à la tête d'une belle fortune. Déterminez avec le meneur l'origine de ce pactole (héritage, affaires, trésor trouvé...). Vous démarrez avec un nombre de crédits égal à 2D6x1.000 (au lieu du D6x100).
2. **Influence :** glisser la bonne pièce dans la bonne poche ou simplement faire étalage de son influence permet souvent de réduire les difficultés rencontrées. Le Personnage dispose d'un nombre de

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

points de fortune égal au rang atteint dans la voie. Chaque point de fortune lui permet d'obtenir un bonus de +5 sur un test de négociation ou de CHA, il peut être dépensé après avoir pris connaissance du résultat de l'action. Les points de fortune sont récupérés à la fin de l'aventure, et ils ne peuvent être dépensés que face à des interlocuteurs dont le niveau de vie est inférieur à celui du personnage.

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

## Voie des armes à distance

1. **Ajuster** : le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.
2. **Joli coup** : le personnage ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert ou engagée au corps à corps (généralement de -2 à -5).
3. **Tir de précision** : lorsqu'il utilise une action de Tir visé, le personnage double les DM de son attaque (il les triple s'il obtient une réussite critique), et s'il utilise

un fusil de précision, il ignore le malus de portée tant que la cible est surprise.

4. **Tir rapide** : le personnage peut effectuer deux attaques à distance avec une arme automatique ou semi-automatique pendant ce tour. Le joueur utilise le D12 au lieu du D20 pour le test de la seconde attaque.
5. **Tireur d'élite** : le personnage peut choisir d'utiliser un D12 en attaque à distance, au lieu d'un D20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute 2D6 aux DM.



## Voie des arts

1. **Formation artistique** : le personnage possède une culture générale artistique. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec la connaissance de l'art. De plus, il développe la pratique d'une forme d'art de son choix (architecture, sculpture, peinture, musique, chant, danse, etc.). Il obtient un bonus supplémentaire de +1 par rang pour tous les tests en rapport avec celui-ci.
2. **Inspiration** : le personnage possède une grande sensibilité, les émotions sont chez lui un vecteur puissant de motivation et de réussite. Il obtient chaque jour un nombre de points d'inspiration (PI) égal

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

au rang atteint dans la voie. Chaque point d'inspiration peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur.

3. **Imprévisible :** les actions du personnage ne sont pas guidées par les conventions ou la logique. L'instinct et l'inspiration du moment lui font souvent choisir des solutions inattendues, voire innovantes. En combat, il ajoute son modificateur de CHA en Initiative. Une fois par jour, il peut effectuer une action improbable que le joueur doit décrire et qui est automatiquement couronnée de succès. S'il s'agit d'une attaque, les DM sont doublés, comme pour une réussite critique.
4. **Charisme héroïque :** le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA. Désormais, le joueur lance deux D20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.
5. **Célébrité :** le personnage est à présent un artiste reconnu. Sa célébrité lui donne accès à bien des lieux de pouvoir et lui permet de rencontrer les personnes les plus puissantes. Les gens simples considèrent sa seule présence comme un honneur et sont prêts à lui rendre service. Il obtient un bonus de +5 à tous ses tests de CHA, et une fois par aventure, le MJ peut accorder au personnage l'intervention d'un personnage puissant en sa faveur.

## Voie de l'assassin

1. **Discrétion :** quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette voie.
2. **Attaque sournoise :** quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1D6 de DM en plus par rang possédé dans cette voie (notez que les dés d'attaque sournoise ne sont pas multipliés en cas de critique).
3. **Ombre mouvante :** en réussissant un test de DEX difficulté 10, le personnage peut disparaître dans les ombres à son tour et

ne réapparaître qu'au tour suivant durant sa phase d'initiative. Aucun adversaire ne peut l'attaquer pendant qu'il a disparu dans les ombres, mais il peut subir des DM de zone. Le personnage réapparaît à une distance maximum de 10 mètres de sa position initiale, si le personnage a l'initiative, il peut réaliser une attaque sournoise.

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

## Voie des bas-fonds

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

sans faire dans la dentelle. Le personnage cherche à neutraliser son adversaire le plus vite possible. Il effectue une attaque normale. Toutefois, la Défense Corporelle de la cible est divisée par deux pour déterminer si le coup porté provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.

5. **Cour des miracles :** le personnage a acquis une certaine réputation dans le monde interlope et, lorsqu'il se trouve dans une zone peuplée, il peut à tout moment disparaître et échapper à ses poursuivants, et avec lui ses compagnons. Il peut obtenir en 1D6 heures des faux papiers et de fausses identités qui leur permettent d'échapper pour un temps aux contrôles des forces de l'ordre. Enfin, il bénéficie d'un bonus de +5 à tous ses tests d'interaction sociale avec ceux qui évoluent en marge de la société.



## Voie de la Bordure

1. **Débrouillardise :** les personnages issus de la Bordure Extérieure apprennent rapidement à se débrouiller, même dans les situations les plus critiques. Le personnage est capable d'occuper n'importe quel poste d'un vaisseau. Toutefois, lorsqu'il le fait, il n'accorde aucun bonus au modificateur du vaisseau.
2. **Sens de la communauté :** dans la Bordure, les habitants vivent souvent en petites communautés soudées. Lorsqu'il

participe à un test en coopération, le personnage double les bonus accordés par l'ensemble des participants au test. De plus, une fois par partie, il peut « donner » un point de Force à l'un de ses compagnons. Le joueur doit justifier comment son personnage peut avoir aidé ce dernier ou contribué à l'action en cours. Le PF donné n'est pas enlevé de sa réserve : il s'agit d'un PF supplémentaire disponible uniquement pour cette action.

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

## Voie de la brute

1. **Argument de taille :** le personnage ajoute son modificateur de FOR à son score de PV maximum ainsi qu'à ses tests de CHA et à ceux de ses alliés au contact pour les tests de négociation, de persuasion ou d'intimidation. Allez savoir pourquoi, sa seule présence donne de la force aux arguments de ses alliés.
2. **Tour de force :** le personnage peut temporairement décupler ses ressources physiques pour faire usage d'une force

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

prodigieuse. Il peut ainsi soulever une charge incroyable, briser une arme, tordre des barreaux ou défoncer une porte d'un seul coup de poing. Il obtient un bonus de +10 à son test de FOR mais cela lui coûte 1D4 PV.

3. **Attaque brutale :** le personnage réalise une attaque au contact avec une pénalité de -2 en attaque mais avec +1D6 aux DM. Au rang 5 de cette voie, il peut choisir une pénalité de -5 pour obtenir +2D6 aux DM.
4. **Briseur d'os :** les coups critiques du personnage sont terribles et provoquent des handicaps durables. Le personnage obtient un critique sur un 19 ou un 20 au résultat du D20 en attaque au contact. Lorsqu'il obtient un critique, en plus des DM doublés, il inflige une pénalité de -2 à tous les tests d'attaque, de FOR et de DEX de sa victime. Cette pénalité affecte la cible jusqu'à ce qu'elle soit totalement guérie.
5. **Force héroïque :** le personnage augmente sa valeur de FOR de +2 et il peut désormais lancer deux D20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé, et choisir le meilleur résultat.

## Voie du canonier

1. **Gros bras :** le personnage est capable d'utiliser les grenades et autres engins explosifs. Il bénéficie d'un bonus de +2 par rang à tous ses tests de démolition. De plus, il peut occuper le poste de canonier à bord d'un vaisseau.
2. **Anticipation :** le personnage bénéficie d'un bonus d'attaque à distance supplémentaire égal à son rang dans cette voie contre les vaisseaux dont l'initiative est inférieure ou égale à celle de son vaisseau.
3. **Tir de barrage :** le personnage utilise les armes de bord comme un moyen de défense, tout en essayant d'atteindre sa cible. Au prix d'un point d'énergie disponible, le vaisseau bénéficie d'un bonus de Défense Réflexe égal au rang du personnage dans cette voie. Si le vaisseau ne dispose d'aucune énergie

disponible, ou si le personnage ne souhaite pas en utiliser, il peut choisir de sacrifier son attaque pour bénéficier d'un bonus de défense.

4. **Fleur de la mort :** au prix d'un point d'énergie, le personnage tire sans distinction sur tous les adversaires à courte portée, quel que soit leur nombre. Le joueur utilise un D12 au lieu d'un D20 pour déterminer s'il atteint chaque adversaire.
5. **Carnage :** le personnage lance désormais deux D20 et conserve le meilleur des deux lors des tests d'attaque du vaisseau. De plus, le personnage ajoute maintenant son modificateur de SAG à tous les dégâts des armes de bord.



## Voie du champ de bataille

1. **Action concertée :** une fois par tour, le personnage peut échanger son initiative avec un autre personnage volontaire. S'il cède son initiative à un personnage plus lent, il gagne un bonus de +1 sur ses tests d'attaque à ce tour. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.
2. **A couvert :** jusqu'à son prochain tour, le personnage divise par 2 les DM dus aux attaques à distance et de zone qu'il reçoit, et peut se déplacer de 20 mètres. Un compagnon du personnage peut profiter de cette aptitude s'il a son accord et reste à son contact.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

3. **Combattant aguerrri** : le personnage peut choisir n'importe quelle capacité de rang 2 d'une voie de son choix et gagne 3 PV supplémentaires. Il peut choisir une capacité de rang 1 seulement et gagne alors 6 PV au lieu de 3.
4. **Combat de masse** : le personnage obtient une action de mouvement ou une action d'attaque supplémentaire à chaque tour si le combat implique au moins 10 créatures (en comptant le personnage et ses alliés).
5. **Constitution héroïque** : le personnage augmente son score de CON de +2 et il peut désormais lancer deux D20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

## Voie du combat

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

## Voie du contrebandier

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

## Voie des corporations

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

1. **Corporatisme** : le personnage connaît les codes et les règles officielles ou tacites du milieu dans lequel il évolue. Il sait reconnaître les membres de sa corporation et interagir avec eux. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissance associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation.
2. **Appel à un ami** : le personnage connaît de nombreuses personnes capables de lui rendre service dans son milieu. Une fois par jour, il peut demander l'aide d'un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA. La difficulté est de 10 si le service est du domaine de la routine (identifier le propriétaire d'un véhicule pour un policier), de 15 si le service est difficile ou s'il peut présenter un risque et de 20 si le service fait appel à une information top secrète ou s'il met ouvertement l'allié en danger.
3. **50/50** : le personnage a accès à de nombreuses ressources dans le domaine qui est le sien. Il peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.
4. **Joker** : une fois par aventure, le personnage peut résoudre un problème grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex machina. Par exemple, un militaire peut contacter une troupe de mercenaires de

sa connaissance qui trainait justement dans les parages, alors qu'un professeur de collège peut faire appel à un groupe de voyous dont le chef fait partie de ses anciens élèves, etc.

5. **Mandarin** : le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation, son influence est reconnue et il possède une prestance et une confiance en lui qui en font un orateur exceptionnel. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux D20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.



## Voie du corps-à-corps

1. **Arts martiaux** : lorsqu'il combat à mains nues, le personnage inflige 1D4 + Modificateur de FOR DM létaux (par opposition aux DM temporaires). Le dé

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

de DM passe à 1D6 au rang 3 de la voie et à 1D8 au rang 5. De plus, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en Défense Réflexe contre les attaques au contact (sauf en cas de surprise) et à tous les tests de DEX destinés à esquiver.

2. **Arme de prédilection :** le personnage choisit une arme de prédilection, il gagne un bonus de +1 en attaque lorsqu'il utilise cette arme. De plus, lorsqu'il utilise une arme légère (couteau, rapière) ou qu'il combat à mains nues, il peut choisir son Modificateur de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque.
3. **Enchaînement :** une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.
4. **Double attaque :** le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le joueur utilise un D12 au lieu du D20 pour le test de la seconde attaque.
5. **Maître d'arme :** le personnage peut choisir d'utiliser un D12 en attaque au contact au lieu du D20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute 2D6 aux DM.

efficace contre tous les types de blessures et pas seulement contre les impacts balistiques, mais elle ne se cumule pas à la RD d'une armure. Le personnage obtient aussi un bonus de +2 à sa Défense Corporelle.

3. **Réflexes câblés :** une amélioration importante de la vitesse de réaction par une pompe à adrénaline, des remplacements tendineux et enfin une amélioration des impulsions neuro-motrices. Le personnage gagne un bonus d'initiative de +3 par rang.
4. **Remplacement vital :** il s'agit d'une amélioration drastique de la vitalité du personnage comprenant un système d'inhibition de la douleur, des organes vitaux renforcés et une colonie de nanobots réparateurs. Le personnage augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux D20 quand un test de CON lui est demandé, conservant le meilleur résultat. Sa Défense Corporelle augmente, elle, de 5.
5. **Remplacement musculaire :** une opération invasive qui consiste à remplacer les muscles par des versions synthétiques supérieures ou à les améliorer par une thérapie génique. Le personnage augmente sa valeur de FOR de +4 et celle de DEX de +2.

## Voie du cyborg

1. **Perception cybernétique :** le personnage possède des implants oculaires et auditifs. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de SAG destinés à couvrir la perception. Il est immunisé aux agressions sensorielles (flash aveuglant, grenade incapacitante...), n'a plus de malus dû à la pénombre et voit dans le noir jusqu'à une distance de 30 mètres. Il ajoute 10 mètres à la portée de ses armes à feu.
2. **Armure dermale :** le personnage renforce ses tissus par un latices moléculaire, une peau synthétique ou même une métallisation osseuse. Il obtient une RD (réduction des DM) égale à son rang dans la voie. Cette RD est



## Voie du danger

1. **Même pas peur :** le personnage aime le danger ou sait parfaitement gérer les

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

situations à risques. Il gagne un bonus de +1 par rang dans la voie à tous les tests de caractéristique effectués sous la pression d'un danger mortel, par exemple crocheter une serrure tandis que le plafond de la pièce descend pour vous écraser ou sauter par-dessus un précipice. Il gagne aussi ce bonus pour tous les tests de résistance à la peur.

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

## Voie du déplacement

1. **Esquive** : le personnage est très vif et bénéficie d'un bonus de +1 par rang dans cette voie à sa Défense Réflexe et à tous ses tests de DEX destinés à esquiver.
2. **Chute** : le personnage peut tomber d'une hauteur de 3 mètres par rang dans cette voie sans se faire mal (rappel : un personnage qui n'a pas cette capacité perd 1D6 DM tous les trois mètres de chute).
3. **Acrobaties** : si le personnage réussit un test de DEX difficulté 15, il peut effectuer une acrobatie pour franchir un obstacle

ou, s'il est au combat au contact, pour surprendre un adversaire par une cabriole, ce qui lui permet d'attaquer dans le dos (et d'utiliser l'attaque sournoise).

4. **Rapide** : le personnage peut se déplacer de 20 mètres en une seule action de déplacement au lieu de 10.
5. **Dextérité héroïque** : le personnage augmente la valeur de son score de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux D20 au lieu d'un quand un test de DEX lui est demandé. Il conservera le meilleur résultat.

## Voie du discours

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

Mentale, le personnage peut la faire changer d'état émotionnel (calme / énervé, joyeux / triste, motivé / démotivé, soupçonneux / confiant, terrifié / apaisé, etc.). Il ne peut pas avoir d'influence sur les sentiments comme l'amour ou la haine. En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.

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

## Voie de l'électronique

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

basique jusqu'à 25 pour un système militaire à la pointe de la technologie.

4. **Guerre électronique** : le personnage a appris à utiliser ses compétences pour affecter les systèmes électroniques d'un vaisseau adverse. Une fois par combat, il peut utiliser sa capacité hacker contre les senseurs d'un vaisseau adverse, en réussissant un test en opposition de Senseurs. En cas de réussite, il peut pénaliser n'importe quelle caractéristique du vaisseau adverse (sauf Coque) d'un malus de -2 pour le reste du combat. De plus, si la configuration du vaisseau le permet, il peut occuper les postes de senseurs et d'ordinateurs d'un vaisseau en même temps.
5. **Langage machine** : le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. De plus, à chaque fois qu'il effectue une action en rapport avec un ordinateur, une machine ou un robot (qu'il se trouve à bord d'un vaisseau ou non), il lance deux dés et conserve le meilleur résultat.

## Voie de l'endurance

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

fois qu'un test de CON lui est demandé. Il peut alors choisir le meilleur résultat.

## Voie de l'escrime

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



## Voie de l'espace

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I



## Voie de l'espion

1. **Connaissance des services de renseignement :** le personnage a une connaissance intime des différents services de renseignement de la galaxie, des principaux groupes et personnalités ainsi que sur la situation politique générale. Par ailleurs, le personnage maîtrise un langage secret et dispose de bases en cryptographie. Sur un jet d'INT difficulté 10 réussi, il peut crypter ses messages. Un jet d'INT difficulté 15 réussi et 1D6 heures de travail lui permettent de déchiffrer un code simple tandis qu'un code complexe requiert un jet d'INT difficulté 25 et 1D6 jours de travail.
2. **Lutteur émérite :** la maîtrise des techniques de combat à mains nues et à armes blanches du Personnage lui vaut un bonus de +2 à ses jets d'attaque de mêlée. De plus, s'il choisit d'effectuer un jet d'attaque de mêlée à -4 (au lieu de +2), il peut faire perdre connaissance à sa cible pendant 1D6 minutes en utilisant une technique d'étranglement ou de donnant un coup assommant. La cible peut résister si elle réussit un jet de CON difficulté 14.
3. **Discrétion assurée :** le personnage bénéficie d'un bonus de +5 lorsqu'il cherche à se fondre dans le paysage (foule, la pénombre) et se déplacer discrètement. De plus, il bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de PER lorsqu'il s'agit de remarquer des détails et de +2 à ses jets de DEX lorsqu'il tente un tour de

passer, un crochetage de serrure ou qu'il joue au pickpocket.

4. **Caméléon :** le personnage est capable de s'intégrer naturellement dans n'importe quel environnement social. Sur un jet de CHA difficulté 20 réussi, sa présence dans un lieu où il n'a pas été invité n'éveille aucun soupçon. De plus, il bénéficie d'un bonus de +5 à ses jets de CHA réussis lorsqu'il imite une voix et une gestuelle, ou plus généralement lorsqu'il joue la comédie.
5. **My name is... :** une fois par scénario, le personnage peut, en coopération avec le meneur, modifier le cours des événements afin de se sortir in extremis d'un mauvais pas ou pour faire une entrée fracassante qui lui confère un bonus de +5 à toutes ses actions pendant le reste de la scène. Le personnage peut se servir de cette capacité afin de sauver autrui.

## Voie des exploits physiques

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

même bonus après avoir pris connaissance du résultat.

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

## Voie des explosifs

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

supplémentaire et un personnage attentif peut détecter et éviter le piège sur un test de SAG dont la difficulté est de 12 + modificateur d'INT du personnage.

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



## Voie de la furtivité

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

compagnons dans n'importe quel environnement extérieur. Tant qu'ils ne bougent pas, le personnage et ses compagnons sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont considérés comme surpris au premier tour du combat.

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

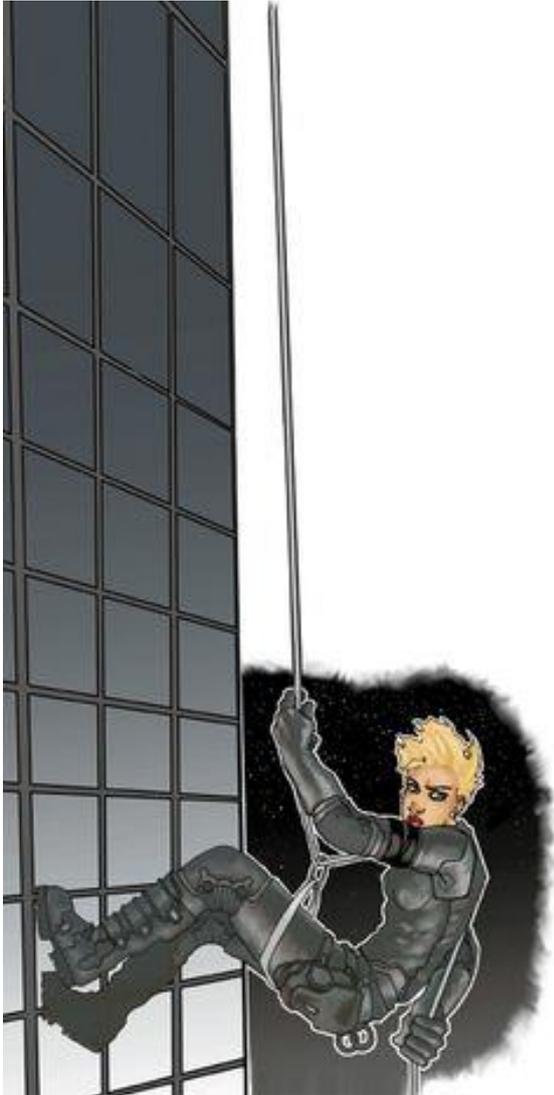
## Voie de la guerre

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

## Voie du héros

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I



## Voie de l'infiltration

1. **Déverrouiller les accès :** le personnage se connecte à un réseau local pour accéder au système et déverrouiller une fermeture électronique située à moins de 50 mètres. En réussissant un test d'INT contre la Défense Mentale du système, le personnage peut déverrouiller une serrure électronique ou, au contraire, la verrouiller par une simple action de mouvement.
2. **Neutraliser les sécurités :** en réussissant un test d'INT contre la Défense Mentale du système, le personnage peut en neutraliser les modules de sécurité (caméras, détecteurs de mouvement, alarmes...). Le système est mis en veille pour 2D6 minutes. Sur une réussite

critique, il est complètement bloqué. En cas d'échec de plus de 10 points au test, l'alarme se met en route immédiatement.

3. **Profil bas :** le personnage n'est pas seulement un pirate de salon. En tant que héros, il doit souvent accompagner ses coéquipiers sur le terrain. Il apprend vite à son montrer discret et à baisser la tête lorsque les tirs fusent. Il gagne un bonus de +5 à tous les tests de discrétion (DEX) et, au prix d'une action d'attaque, il gagne +5 en Défense Réflexe jusqu'à son prochain tour.
4. **Inébranlable :** le calme et le sang-froid sont les principales qualités du personnage. Lorsque les choses tournent mal, cela devient un atout considérable. Tant que le personnage est sous la moitié de son total de PV, il bénéficie d'un bonus de +2 en initiative et à tous les tests de réussite liés à l'infiltration. Lorsque ses PV sont inférieurs ou égaux à son niveau, ce bonus passe à +5.
5. **Prendre le contrôle :** s'il réussit un test d'INT contre la Défense Mentale du système, le personnage parvient à en prendre totalement le contrôle et à accéder à toutes les fonctions automatisées d'une base, d'une station spatiale ou d'un vaisseau.

## Voie de l'investigation

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

paléographie, parapsychologie, sociologie, théologie, xénobiologie, etc. Au rang 4, le personnage fait l'acquisition d'une seconde spécialité en rapport avec son passé.

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

## Voie du maître d'armes

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

rate une attaque contre le personnage, le joueur obtient une attaque additionnelle contre cet adversaire.



## Voie de la mécanique

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

devrait lui permettre de réparer ou de créer un mécanisme avec des objets improbables. De plus le personnage ne subit pas de pénalité lorsqu'il ne possède pas l'outillage approprié. En revanche, quand il dispose de tout le nécessaire, il peut diviser par deux le temps nécessaire à une réparation.

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

## Voie de la médecine

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

4. **Frappe chirurgicale** : le personnage connaît les points vitaux des créatures vivantes. Il est capable d'utiliser cette connaissance à son avantage. Désormais, il obtient un critique en attaque au contact ou à distance sur un résultat de 18 à 20 au D20 et il ajoute +1D6 aux DM des critiques obtenus.
5. **Expert** : le personnage est une pointure dans le domaine de la chirurgie, il obtient un bonus de +5 à tous les tests de DEX de précision manuelle et augmente de +2 la valeur de son score d'INT. Désormais, le joueur lance deux D20 à tous les tests de médecine ou de chirurgie et garde le meilleur résultat.

## Voie du meneur d'hommes

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

Ensuite, effectuez toutes les attaques dans le même ordre.

## Voie des moteurs

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



## Voie du Noyau

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

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

## Voie du pilotage

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

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



## Voie du pistolero

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

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

## Voie des planètes

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

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

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

## Voie du poing

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

attaque pour chacune d'elles (au lieu d'un D20).

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

## Voie du pourfendeur

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

## Voie du roublard

1. **Doigts agiles :** pour chaque rang acquis dans cette voie, le personnage reçoit un bonus de +2 pour tous ses tests de DEX liés à la précision (crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket...).

2. **Détecter des pièges :** en réussissant un test d'INT difficulté 10, le personnage peut détecter (et ensuite contourner sans danger) les pièges (avant qu'ils se déclenchent bien entendu). Les pièges les plus vicieux peuvent augmenter la difficulté.
3. **Croc-en-jambe :** lorsqu'il obtient un score de 17 à 20 sur son D20 en attaque au contact, le personnage fait chuter son adversaire en plus de lui infliger des DM normaux. Un score de 19 à 20 est nécessaire pour une créature quadrupède.
4. **Attaque paralysante :** une fois par combat, le personnage peut, en réussissant une attaque, paralyser un adversaire de douleur. Ce dernier n'encaisse pas de DM, mais il ne peut plus attaquer ou se déplacer pendant 1D4 tours.
5. **Attaque en traître :** une fois par tour, lorsqu'un allié réussit à blesser une créature au contact du personnage, celui-ci peut lui porter une attaque normale gratuite en profitant de l'ouverture.

## Voie du saltimbanque

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

obtenu par son adversaire lors de son attaque. En cas de réussite, le personnage ne subit aucun DM. Si cette attaque était un critique, il subit tout de même les DM normaux (et annule donc l'effet critique « dégâts doubles »).

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

## Voie des sciences

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

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



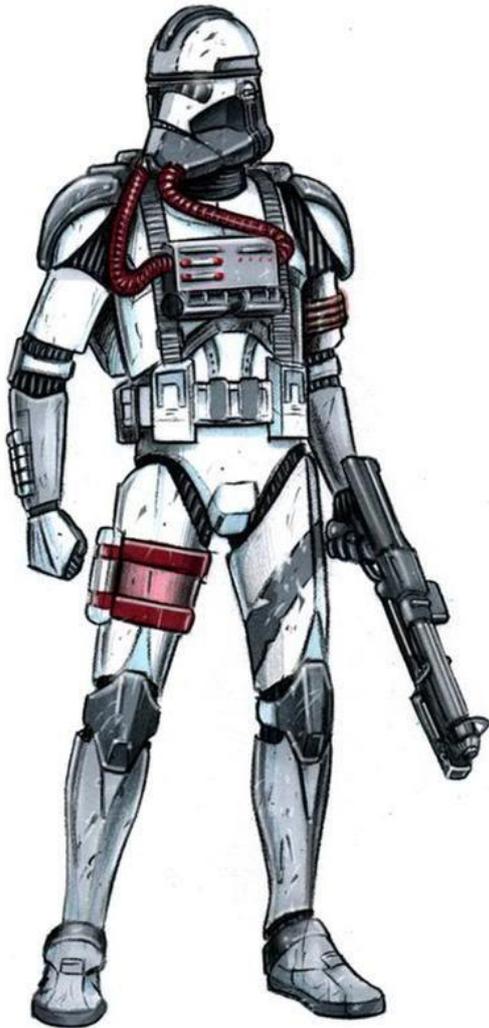
## Voie de la séduction

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

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



## Voie du soldat

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

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

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

## Voie de la survie

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

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

## Voie du tireur d'élite

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

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

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

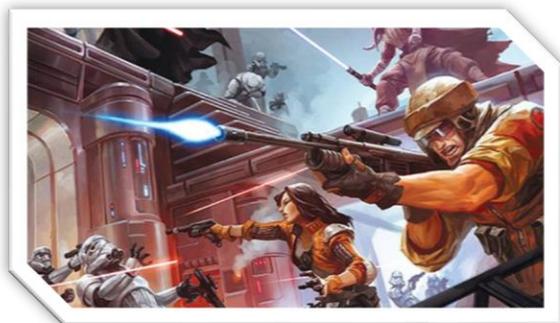
## Voie des voyages

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

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

continuer à guérir normalement, même dans les pires conditions.

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



## LES VOIES RÉSERVÉES

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

Voie	Description
<b>Apprenti Jedi</b>	Pour ceux qui font leurs premiers pas dans la Force.
<b>Aquatiques</b>	Pour ceux qui sont nés le bec dans l'eau.
<b>Humanité</b>	Pour ceux qui ne sortent pas du lot.
<b>Guerrier Jedi</b>	Pour ceux qui persèverent dans les pas de la Force.
<b>Maître Jedi</b>	Pour ceux qui excellent dans la Force.
<b>Nuit</b>	Pour ceux qui aiment l'ombre et l'obscurité.
<b>Occulte</b>	Pour ceux qui pensent que la taille de l'arme a de l'importance.
<b>Rage</b>	Pour ceux qui aiment laisser parler leur instinct.
<b>Sith</b>	Pour ceux qui choisissent le Côté Obscur.

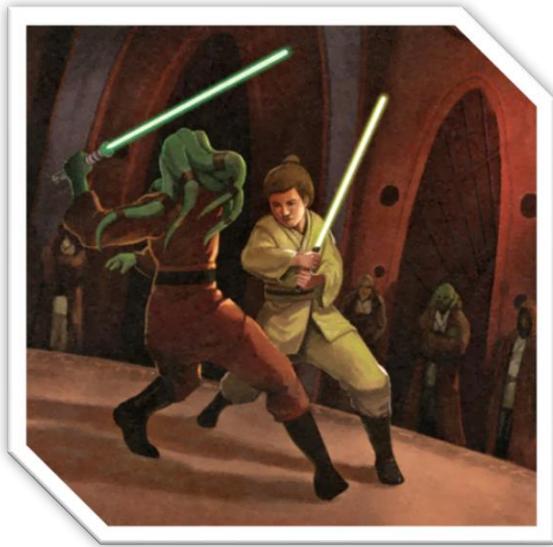
### Voie de l'apprenti Jedi

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

1. **Télékinésie :** le personnage utilise la Force pour déplacer un objet d'un poids égal à son rang x10 en kilos. A partir du rang 3, la limite de poids disparaît. Un test en SAG est nécessaire pour utiliser cette capacité, dont la difficulté dépend du poids de l'objet et de la complexité du déplacement. Si l'objet est utilisé pour frapper une cible, un test d'attaque à distance est alors nécessaire, en plus du test de SAG.
2. **Déplacement :** le personnage utilise la Force pour se déplacer de façon spectaculaire, bondir de façon prodigieuse ou se mouvoir avec célérité. Un test de SAG est nécessaire pour utiliser cette capacité dont la difficulté dépend du type de déplacement. Considérez que le personnage se déplace alors autant de fois plus vite, saute autant de fois plus haut ou plus loin que le commun des gens de son espèce qu'il possède de rangs dans cette voie.
3. **Désarmement :** le personnage est capable de désarmer un adversaire en faisant usage de la Force. Un test en Attaque mentale est nécessaire, opposé à un test de FOR de la cible (sauf si cette dernière est surprise, en quel cas la réussite est automatique). Le personnage se voit octroyer sur ce test un bonus égal à son rang dans cette voie.
4. **Méditation réparatrice :** le personnage peut entrer en transe et se fondre avec la Force pour récupérer de ses blessures. Par point de Force dépensé, il peut récupérer 2D6 PV perdus (sans dépasser son total). Chaque point de Force dépensé implique au moins une heure de méditation.
5. **Contrôle mental :** le personnage emploie la Force pour semer le trouble dans l'esprit d'un individu et pour lui faire croire certaines choses. Un test en Attaque mentale avec pour bonus le rang

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

du personnage dans cette voie (+5, donc) est requis contre la valeur de Défense mentale de la cible. En cas de succès, la cible doit obéir à un ordre direct qui ne la met pas immédiatement en danger ou croire la version des faits exposée par le personnage. En cas d'échec, le personnage doit attendre 24 heures pour s'en prendre de la même façon à la même cible.



## Voie des aquatiques

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

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

navigation et d'un bonus de +5 pour tout test visant à se repérer dans l'espace ou à s'orienter (y compris dans un territoire inconnu). A ce rang, le personnage peut occuper le poste de pilotage d'un vaisseau. De plus, il choisit s'il applique son modificateur de DEX ou de SAG à la manœuvrabilité du vaisseau.

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

## Voie de l'humanité

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

1. **Adaptable :** après avoir raté une action hors combat, le personnage obtient un bonus de +5 au test s'il a la possibilité de retenter la même action au tour suivant. L'action réalisée doit habituellement permettre au PJ plusieurs essais, cette capacité n'octroie en aucun cas du temps ou des essais supplémentaires.
2. **Loup parmi les loups :** le personnage gagne +1 aux DM lorsqu'il affronte un adversaire humain, qu'il s'agisse d'un combat normal ou d'un combat spatial. Ce bonus passe à +2 au rang 4.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

3. **Versatile** : le personnage obtient une capacité de rang 1 ou 2 de n'importe quelle voie commune.
4. **Incrévable** : une fois par tour, lorsqu'une attaque fait tomber le personnage à 0 PV, ce dernier peut effectuer un test d'attaque (du même type) opposé à celui de l'adversaire. En cas de réussite, le personnage esquive ou résiste à cette attaque et ne subit aucun DM. Lors d'un combat spatial, le personnage peut utiliser cette capacité s'il occupe le poste de pilote.
5. **Polyvalent** : le personnage augmente de 2 points la valeur de sa caractéristique la plus faible, ainsi que la valeur d'une autre caractéristique de son choix.



## Voie du guerrier Jedi

**Condition** : le personnage appartient à l'ordre des Jedi ou a déjà acquis au moins trois rangs dans la voie de l'apprenti Jedi.

1. **Couper de la Force** : le personnage s'immisce entre une cible et la Force et empêche cette dernière d'employer des points de Force (et donc des pouvoirs liés à la Force). Cela nécessite un test d'Attaque mentale opposé à la Défense mentale de la cible avec pour bonus pour les deux individus leur rang dans l'une des voies de la Force (le plus élevé). En cas de succès, la cible est privée pour un tour de ses pouvoirs et de ses points de Force.
2. **Détournement** : le personnage absorbe un pouvoir de la Force utilisé contre lui et peut le rediriger contre sa source (ou l'annuler s'il préfère). Cela nécessite un test d'Attaque mentale opposé à la

Défense mentale de la cible avec pour bonus pour les deux individus leur rang dans l'une des voies de la Force (le plus élevé). En cas de succès, si le pouvoir est redirigé vers son lanceur, les effets sont égaux à ce qu'ils auraient été si le lanceur avait réussi. Ce pouvoir peut être utilisé en réaction à l'emploi d'un pouvoir de la Force ou de manière préventive.

3. **Etourdissement de la Force** : le personnage surcharge les sens de son adversaire grâce à la Force. La cible doit être située à dix mètres au maximum du personnage. Cela nécessite un test d'Attaque mentale contre la Défense mentale de la cible avec pour bonus pour les deux individus leur rang dans l'une des voies de la Force (le plus élevé). En cas de succès, la cible est étourdie pour 1D6 tours.
4. **Frappe de bataille** : le personnage utilise la Force pour améliorer ses performances au combat. Par point de Force dépensé, il peut ajouter 1D6 à son D20 pour porter une attaque, qu'elle soit de contact, à distance ou mentale.
5. **Ignorer les énergies** : le personnage utilise la Force pour absorber ou stopper les tirs des armes à énergie comme les sabres laser ou les blasters. Un test en SAG avec pour bonus le rang du personnage dans cette voie (+5, donc) est requis. La difficulté dépend du type d'arme utilisé (10 pour un blaster léger ou normal, 15 pour un blaster lourd, 20 pour un sabre laser, 25 pour un tir de vaisseau). Le tir peut être suspendu ou annulé. S'il est suspendu, il reprendra sa course sitôt que le personnage le décidera. S'il s'agit d'un sabre laser, le cristal du laser sera désactivé pour une durée d'1D4 tours.

## Voie du maître Jedi

**Condition** : le personnage est un Jedi confirmé et s'est donné le temps de méditer plusieurs mois, si pas des années, sur l'essence de la Force.

1. **Transfert vital** : le personnage emploie la Force pour soigner un autre être vivant.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

Par point de Force dépensé, le personnage peut rendre 1D6 PV perdus à une cible au contact. S'il n'a plus de points de Force, le Jedi peut tout de même soigner en consommant ses propres points de Vie. Aucun test de SAG n'est requis pour utiliser cette capacité.

2. **Vue lointaine :** vous avez le don de ressentir quelque chose à propos d'une personne située à l'autre bout de la galaxie. Un test de SAG est requis. La difficulté est de 10 pour savoir si la personne recherchée est en vie, 15 pour savoir si elle est en danger, 20 pour savoir où elle se trouve, etc. Le meneur de jeu évaluera la difficulté en fonction de la demande du joueur.
3. **Vague de Force :** le personnage est capable de repousser violemment une créature en se servant de la Force. Il s'agit d'une Attaque mentale opérée contre la Défense Réflexe de la cible. En cas de succès, la cible est repoussée de 2D6 mètres et encaisse autant de DM si elle rencontre une surface solide ce faisant.
4. **Méditation de bataille :** le personnage entre en transe au début d'un combat impliquant au moins dix personnes. S'il réussit un test de SAG de difficulté 15, chacun de ses alliés bénéficie d'un bonus de +5 sur ses jets d'attaque pendant toute la durée de la méditation. Le personnage doit demeurer en transe aussi longtemps qu'il estime que le bonus est nécessaire. Une fois sorti de sa transe, le combat reprend normalement.
5. **Vaincre la mort :** si le Jedi meurt, il est à présent capable de revenir dans la Force sous la forme d'une vision spectrale et d'interagir socialement comme s'il était encore vivant. Il ne peut cependant plus intervenir physiquement sur son environnement ou sur les gens, ni les combattre de quelque manière que ce soit.

## Voie de la nuit

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

1. **Enfant de la nuit :** le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et de perception dans la pénombre ou l'obscurité. Dans le noir, il voit comme en plein jour jusqu'à 30 mètres et comme dans la pénombre jusqu'à 60 mètres.
2. **Attaque perfide :** quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1D6 DM de plus par rang atteint dans la voie (ne pas multiplier ces dés en cas de critique).
3. **Prouesses férales :** le personnage peut sauter une distance incroyable de 10 mètres par rang ou courir la même distance sur une surface improbable pendant un tour (eau, feuillage, mur vertical, etc.). Il doit terminer son mouvement sur une surface stable. De plus, désormais, le joueur lance deux D20 à tous les tests de DEX et garde le meilleur résultat.
4. **Soumission :** une fois par combat, en action gratuite, suite à une attaque, le personnage chute au sol et semble vaincu. Le personnage ignore totalement les DM de l'attaque qu'il vient de subir. Un animal ou un assaillant primitif considérera que le personnage s'est soumis et le laissera en paix. Tout autre adversaire pensera qu'il est mort et à son prochain tour, le personnage pourra se relever et effectuer une attaque perfide.
5. **Caméléon ténébreux :** dans le noir ou la pénombre, le personnage devient totalement invisible au prix d'une action de mouvement, l'effet dure tant qu'il ne bouge pas. Au prix d'un point de Force, il peut garder cet effet en action même si la lumière éclaire la scène. Le personnage gagne un bonus de +5 en Défense Réflexe contre toutes les attaques à distance pendant 5 tours après avoir activé cette capacité.

## Voie de l'occulte

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

1. **Sciences occultes :** le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la voie pour tous les tests de sciences occultes et un bonus de +2 par rang sur un sujet particulier (la Force, les Jedi, les Sith...). Le personnage acquiert automatiquement un point de Folie par rang atteint dans la voie. Il vaut donc mieux éviter de progresser trop vite et attendre d'avoir atteint un certain degré de maîtrise pour s'initier aux secrets les plus dangereux.
2. **Entraînement occulte :** le personnage commence un entraînement pour se préparer à obtenir des pouvoirs magiques. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de CHA destinés à résister à la perte de points de Force ou à la peur et +1 à son score d'attaque mentale. Au rang 4, le bonus d'attaque mentale passe à +2.
3. **Au prix du sang :** le personnage fait un pacte avec une entité ou une force magique. Une fois par tour, le personnage peut sacrifier 1D4 PV pour obtenir +1D6 sur le résultat d'un test (D20, D12 ou DM). Il peut annoncer cet effet après avoir pris connaissance du résultat. Le D4 du sacrifice et le D6 de bonus sont des jets sans limite : chaque fois qu'il obtient le résultat maximum (4 sur 1D4, 6 sur 1D6), le joueur relance et ajoute le dé.
4. **Pouvoir mineur :** le personnage devient capable d'utiliser un effet magique que le MJ et le joueur devront déterminer ensemble, en rapport avec le sujet d'étude choisi au rang 1. Chaque fois qu'il utilise ce pouvoir, le personnage doit réussir un test d'INT difficulté 8 ou dépenser un point de Force.

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

## Voie de la rage

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

1. **Cri de guerre :** une fois par combat, le personnage pousse un hurlement qui effraie ses adversaires. Tout ennemi dont la FOR et les PV maximum sont inférieurs à ceux du personnage doivent réussir un test de Défense Mentale avec pour difficulté la FOR du personnage. En cas d'échec, il subit un malus de -2 à ses tests d'attaque au contact contre le personnage pour le reste du combat.
2. **Défier la mort :** lorsque le personnage subit les DM d'une attaque qui devrait l'amener à 0 PV, il peut réaliser un test de CON difficulté 10. En cas de réussite, il conserve 1 PV. La difficulté augmente de 10 à chaque blessure supplémentaire subie par la suite jusqu'à guérison complète. S'il est enragé, il obtient un bonus de +10 à ses tests.
3. **Rage :** le personnage entre dans une rage guerrière pour le reste du combat, ce qui le rend particulièrement dangereux. Il obtient un bonus de +2 en attaque et de +1D6 aux DM sur toutes les attaques au contact, mais sa Défense Réflexe est réduite de -4. Il ne peut fuir ou attaquer à distance. S'il veut stopper la rage avant d'avoir éliminé tous les ennemis sur le terrain, il doit réussir un test de SAG de difficulté 13 (un seul essai par tour).
4. **Même pas mal :** lorsqu'il subit un coup critique, cela a pour effet de décupler la rage du personnage. Il peut immédiatement entrer en rage ou en

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

furie (action gratuite) et gagne un bonus de +1D6 aux DM de ses attaques au contact pour les 3 prochains tours. Le joueur note les DM supplémentaires de l'attaque critique à part : le personnage ne perdra ces points qu'à la fin de la rage.

5. **Furie :** au lieu de la rage, le personnage peut entrer en furie, ce qui lui donne +3 aux attaques et +2D6 aux DM pour une pénalité de Défense Réflexe de -6. La difficulté du test de SAG pour sortir prématurément de la furie est de 16.



## Voie du Sith

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

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

égaux à ce qu'ils auraient été si le lanceur avait réussi. Ce pouvoir peut être utilisé en réaction à l'emploi d'un pouvoir de la Force ou de manière préventive.

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



# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## LES TRAITS

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

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

### Arrogant

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

### Bavard

Le personnage obtient un bonus de +5 lors de toutes ses tentatives de baratin. Lors d'un affrontement ou d'un test en opposition, si ses adversaires peuvent l'entendre et le comprendre, ils subissent un malus de -2 à toutes leurs actions

et attaques. En contrepartie, le personnage bavard subit un malus de -2 à l'initiative et un malus de -5 à toute tentative de dissimuler un objet ou une information.

### Calme

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

### Curieux

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

### Cynique

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

### Déterminé

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

### Discret

S'il n'a pas déjà accès à la voie de la furtivité, le personnage est considéré comme ayant accès aux deux premières capacités de cette voie. S'il a déjà accès à cette voie, tous les bonus obtenus sont doublés. Il doit tout de même choisir ces capacités

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

et dépenser les points correspondants pour en profiter. En contrepartie, il est affecté par un malus de -5 à toute tentative de séduction ou d'intimidation.



## Distrait

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

## Enthousiaste

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

## Honorable

Le personnage obtient un bonus de +5 lors de toutes ses interactions sociales avec des personnages honorables, ou avec des représentants de l'ordre ou des membres du crime organisé. Cependant, il subit un malus de -5 lors de toutes ses interactions sociales avec des personnages issus des bas-fonds ou du monde politique. En outre, un tel personnage bénéficie d'un bonus de +2 pour toute action correspondant strictement à son code de l'honneur.

## Impétueux

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

## Insolent

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

## Méthodique

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

## Narcissique

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

## Opportuniste

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

## Paresseux

Le personnage obtient un bonus de +5 pour toute action n'impliquant pas un effort physique et dont la conséquence peut être de gagner du temps (par exemple, lors d'une recherche d'informations, une tentative de piratage ou lorsqu'il s'agit de persuader son supérieur hiérarchique de l'ignorer). Il est par contre affecté par une pénalité de -2 à son initiative.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

## Prudent

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

## Sage

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

## Sociable

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

## Taciturne

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

## LES POINTS DE VIE (PV)

Les points de Vie (PV) représentent la capacité d'un personnage à être opérationnel malgré les chocs et les coups durs, son aptitude à « encaisser » et à limiter l'impact des blessures qu'il subit. A la création, le nombre de points de Vie d'un personnage est égal à sa valeur de CON à laquelle on ajoute 2D6. Certaines capacités peuvent venir modifier ce chiffre. Par la suite, le joueur pourra dépenser des points d'Expérience (PE) pour augmenter ce total. Attention : la réserve de points de Vie d'un personnage au début de sa vie aventureuse ne le met pas à l'abri d'un coup particulièrement vicieux ou d'un tir de blaster lourd.

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



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

## LES DÉFENSES

Un personnage peut réagir de différentes façons aux attaques extérieures. Il peut être plus ou

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

## La Défense Réflexe

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



## La Défense Corporelle

Les attaques que subira le personnage ne viendront pas toutes de l'extérieur. Certaines s'attaqueront à son métabolisme, comme les maladies et les poisons. La Défense Corporelle représente donc l'efficacité des défenses naturelles du personnage, ses anticorps ou la manière dont ses organes internes réagissent aux agressions. A la création du personnage, elle est égale à  $10 + \text{modificateur de CON}$ .

## La Défense Mentale

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



## LES ATTAQUES

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

### L'Attaque au corps-à-corps

Attaquer à mains nues ou avec des armes blanches ou encore avec un sabre laser, cela revient à attaquer au corps-à-corps. On appelle cela une mêlée. Le score d'attaque au corps-à-corps d'un personnage est égal à son modificateur de FOR. Certaines capacités permettent d'améliorer ce score dès la création.

### L'Attaque à distance

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

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

## L'Attaque mentale

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

## L'INITIATIVE

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

## LES POINTS DE FORCE (PF)

La Force est une énergie qui traverse toute chose et qui maintient l'univers en un tout cohérent. Les personnages, comme toutes les composantes de l'univers, sont traversés par la Force. Certains, que l'on dit « sensibles », parviennent à la maîtriser. Les autres se contentent de profiter de ses bienfaits en pensant qu'il s'agit simplement de coups de chance occasionnels. A la différence des quidams qui peuplent la galaxie, les personnages sont des héros. La Force semble être de leur côté, d'une manière ou d'une autre. Ils bénéficient d'un certain nombre de points de Force (PF) au début de leur carrière. Ce score est égal à 1 + le modificateur de SAG du personnage (min 1). Ce total pourra augmenter par la suite. Pour un

personnage normal, les points de Force se régénèrent lentement, au rythme d'un par jour. Nous y reviendrons.

## LE CÔTÉ OBSCUR

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



## L'ÉQUIPEMENT

Les personnages ne démarrent pas les mains vides, cela va de soi. Ils disposeront souvent d'une arme, d'un peu d'équipement et de quelques crédits. L'origine de la fortune des personnages (ou de leur infortune) peut amener bien des discussions entre les joueurs et le meneur de jeu.

# STAR WARS CHRONICLES - LIVRE I

Aussi, nous nous baserons ici sur une formule standard que le meneur de jeu peut adapter aux circonstances (un jeune sénateur ambitieux aura sûrement plus de moyens à sa disposition qu'un ferrailleur des bas-fonds).

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

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

